

НА DVD
ОТ ВИНТА!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

(120) №09 2007
СЕНТЯБРЬ



РЕДАКЦИОННЫЙ ОТДЕЛ
ТЕХНО
МЕР

ИГРОМАНИЯ

МЕГА Кодекс войны
постеры Tabula Rasa

Игровые
наклейки

DVD №1

256
СТРАНИЦ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
JERICHO

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- NEED FOR SPEED: PROSTREET
- UNREAL TOURNAMENT 3
- ASSASSIN'S CREED
- CALL OF DUTY 4
- MASS EFFECT
- CONDEMNED 2
- FALLOUT 3
- FABLE 2



Е3 2007

...И ДРУГИЕ ИГРЫ В РЕПОРТАЖЕ
ИЗ САНТА-МОНИКИ

ГЕРОЙ МЕСЯЦА
РИЧАРД ГЭРРИОТ
ЧЕЛОВЕК, ПРИДУМАВШИЙ
«УЛЬТИМУ»



ВЕРДИКТ

КОДЕКС ВОЙНЫ
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2
CIVILIZATION 4 BEYOND THE SWORD

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ТЕСТИРУЕМ
ПАМЯТЬ С DDR2

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
АУДИОКОНВЕРТЕРЫ
И ВИДЕОРЕДАКТОРЫ

СМОТРИТЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

E3 2007
видео, которое
нельзя пропустить

- FABLE 2**
- БАСНИ С МОРАЛЬЮ ОТ ПИТЕРА МОЛЛИНЕ
- UNREAL TOURNAMENT 3**
- ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ
- НАЧАЛЬНИК EPIC GAMES
- METAL GEAR SOLID 4**
- СТАРОСТЬ – В РАДОСТЬ
- ...А ТАКЖЕ МНОГОЕ ДРУГОЕ!

НА DVD
СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»

- МОДУЛЬ ДЛЯ NEVERWINTER NIGHTS 2
- КРИК ВОЛКА
- ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ TES4: OBLIVION
- ВЕЛИКИЙ МЕЧ
- FLATOUT 2**
- FOR COMMUNITY
- ДОРОЖНОЕ БЕЗУМИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ
- SILENT HUNTER 4**
- TRIGGER MARIU
- МОРСКОЙ БОЙ ПО-ВЗРОСЛОМУ
- MEDIAEVAL 2: TOTAL WAR**
- PRO DEO ET REGE
- ИСТОРИЯ В ДЕТАЛЯХ

ОБОЗНАЧЕНИЕ
USED FOR
SPEED: PROSTREET



НОВЫЕ ВРЕМЕНА ДЛЯ АМЕРИКАНСКОГО КИНО?

ПОСФИЛЬМ

РЕКЛАМА



**1989 год
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА НЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ**

**WORLD IN
CONFLICT™**



Сенсационная стратегическая игра о противостоянии сверхдержав в альтернативной вселенной.

НАСТОЯЩАЯ ВОЕННАЯ ТЕХНИКА | ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ

РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КОМАНДНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ | ПЕРЕДОВАЯ ГРАФИКА

Официальный сайт и форум на www.wic-game.ru Полностью на русском языке. **СЕНТЯБРЬ 2007**



© 2007 Massive Entertainment AB. Все права сохранены. World in Conflict, Massive Entertainment и логотип Massive Entertainment являются зарегистрированными товарными знаками Massive Entertainment AB в США и других странах. Sierra и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment Inc в США и других странах.

ИГРОМАНИЯ



Привет!

Итак, друзья, оно наконец-то случилось. ЕЗ — самое, наверное, ответственное событие года для всей редакции «Игромания» — успешно завершилась, так что теперь мы хотя бы ненадолго сможем отойти от вечного аврала и перевести дух.

Если вы по какой-то удивительной случайности вдруг не знаете, что такое ЕЗ, то поясню: ем: это самое главное (и до некоторых пор самое крупное) событие, которое ежегодно случается в игроиндустрии. На три дня две крупнейшие мировые издательства и разработчики стекаются в Калифорнию, для того чтобы показать коллегам и прессе свои самые актуальные игры. Три дня, сотни хитов, тысячи людей, миллионы впечатлений. Перебравшись из знаменитого LA Convention Center (даунтаун Лос-Анджелеса) в пляжный пригород Санта-Моника на тихоокеанском побережье, мероприятия расползли по нескольким отелям, и бойкой выставочный размах как-то незаметно испарился.

С другой стороны, несмотря на смену формата (которым нас страшно пугали еще с прошлого года) и явное «ухаживание» до масштабов обычной бизнес-конференции, ЕЗ по-прежнему остается самым важным игровым событием года. Больше того, даже нынешний игроманский ЕЗ-репортаж — рекордный за всю историю существования нашего журнала. В этом номере вас ждет более трех десятков страниц свежайших подробностей о самых ожидаемых хитах ближайшего года. Новый номер для Speed, Assassin's Creed, Call of Duty 4, Mass Effect, Fallout 3, а также ну... Все это простое человеческое счастье начинается прямо на стр. 34 — не пропустите.

В тени ЕЗ практически все как-то забыли об еще одном немаловажном историческом событии. В прошедшем месяце стукнуло десять лет Ultima Online, первой в мировой истории игре в жанре MMO RPG. До «Ультимы» человечество не знало таких замечательных слов, как «нуб», «моб» или «фармить». Мало того, если бы эта

игра не появилась в свое время, мы бы сегодня жили в совсем другом мире: без глобального онлайнного бума, без World of Warcraft, без Lineage и даже без «Сферы».

Сегодня мы беседуем с Ричардом Гарриотом (в определенных кругах более известным под именем Лорд Бриггах), который в свое время придумал Ultima Online и, по сути, открыл для человечества весь жанр глобальных онлайнных ролевых игр. Именно он в свое время с дизайн-документом обивал пороги Electronic Arts и доказывал всем, что массовая сетевая RPG игра на тысячу человек — это не клиентский бред, а ближайшее будущее всей игроиндустрии. Наше юбилейное интервью с этим замечательным человеком читайте на стр. 204.

Ну и в конце еще буквально пара слов о недалеком будущем. Буквально через три дня после отплытия этого номера в типографию «Игромания» отправится на еще одно важное ежегодное игромероприятие. Речь, если вы еще не догадались, идет о лейтциклоном Games Convention, которая в этом году обещает стать чуть ли не самой крупной игровой выставкой в истории. Так что уже буквально в следующем номере ищите на наших страницах еще один мощный репортаж об всем том, что не показывали на нынешней ЕЗ.

И раз уж об этом зашла речь, следующая «Игромания» вообще обещает быть крайне богатой на хорошие игры. В ближайший месяц на полках должны появиться заочно любимые нашей редакцией World in Conflict, Medal of Honor: Airborne, BioShock и множество других не менее интересных проектов. Медленно, но верно к нам приближается «золотая осень», тот самый счастливый и одновременно ужасный сезон в игроиндустрии, когда в неделю выходит по пять игр, «которые ни за что нельзя пропустить». В общем, вы на всякий случай уже начинайте морально готовиться — в этом сезоне будет особенно жарко.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Барнацкий
Редакторы
Алексей Мазаренко, Алексей Моисеев, Николай Асочнев
Николай Пагазов, Олег Ставицкий, Станислав Ломakin
Технический координатор
Изабелла Шилова
Корректоры
Мэрилин Дубовская, Анна Полинская
Программный сайт и дискотека
Денис Балашев, Ирина Сидорова
Ирина Осипенко, Денис Шевчинок
Творческо-производственный состав
Светлана Кудряшова, Надежда Недова
Денис Тагалькин, Андрей Чапков
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Гаврилов
Дизайнерская группа
Владимир Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Лейте
Денис Надягин, Николай Никитин, Дмитрий Даниленко
Руководитель верстки
Михайл Карасев

DVD

Главный редактор
Светлана Чупуева
Редакторы
Антон Поливанов, Роман Чупуев
Дизайнер интерфейса
Илья Галаев

ИЗДАТЕЛЬ

Генеральный директор
Азам Динишор
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Телефакс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Носовичева (darja@igromedia.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Rep.)
Клара Орджаква (ordjakova@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ульяна Михайлова (u@igromedia.ru)
Светлана Лозова (svetlana@igromedia.ru)
Роман Гусев (roman@igromedia.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromedia.ru)
Телефакс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Клара Орджаква (ordjakova@igromedia.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Осанченко (lovshchenko@igromedia.ru)

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@avilon-press.ru
Телефакс (495) 642-67-60
Клара Орджаква, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Сидяков
Надежда Галиева, Дана Сидорова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Елена Шенюков, Анастасия Мухомеева
Давид Мурадян, Евгений Гудосников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская, д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Факс (495) 231-2364
E-mail: MAIL@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требует талантливых авторов.

Если вы чувствуете себя таким —
присылайте нам резюме и примеры работ по
адресу ir@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов издания в любом издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также вообще без дисковых приложений.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО «СПАУДС КОНТАЛ» Ltd, Литва.
Печать DVD — CD ART.

© «Игромания», 1998-2007.
Переход 222.137.

Если вы возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromedia.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.avilon-press.ru/podpiska.php

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже со 2 октября!



ИГРОМАНИЯ



76 Андрей Кузьмин и Дмитрий Пужов раскрывают *Правду о 9-й ротке*



78 Jericho: Иерихон губит дважды

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	8-18
Новостной меридиан	8
Даты выхода игр и игровых фильмов	14
DVD-МАНИЯ	20-30
Сделано в «Игромании»	21
Игровая зона	22
Бонусы игровой зоны/Веселости/Руководства и прохождения	23
Патчи	24
Ретрозона/Дебюлок	27
Машина времени	28
Интересности	29
ВИДЕОМАНИЯ	32
Видеомоания за прошедший месяц • От винта!	
Репортажи со всего мира • Во что поиграть в этом месяце	32
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	34-64
Репортаж с выставки E3 2007	34
R&S: В РАЗБОТКЕ	66-75
Рейтинговая система рубрики R&S	66
Earth No More	67
Death Track: Возрождение	68
Dead Island	70
Darkest of Days	72
Thrillville: Off the Rails	74
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	76-77
Правда о 9-й ротке	76
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	78-81
Clive Barker's Jericho	78
R&S: ВЕРДИКТ	82-110
Мини-рецензии	
Глюк/Oza: Action!	82
John Tiller's Campaign Series • Arena Wars Reloaded	
Disney's Chicken Little: Ace in Action	83
Paws & Claws Pet Vet 2 • Ride! Carnival Tycoon • Miss Popularity	84
International Cricket Captain 3 • Championship Horse Trainer	
Hunting Unlimited 2008	86
Dead Reefs • Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy	88
Отечественные рецензии	
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	90
Combat Mission: Shock Force	92
Кодекс войны	94
Civilization 4: Beyond the Sword	96
Loki	98
Автотрофеи	100
Адреналин 2: Час пик	102
Ankh: Heart of Osiris	104
Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu	106
Rugby 08	108
Ship Simulator 2008	110
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	112-114
Отечественные локализации	
Colin McRae DIRT • Need for Russia: Сделано в СССР • Enclave	
Логово Дракона: Классика в высоком разрешении	112
Hospital Tycoon • Crime Life: Уличные войны	
Call for Heroes: Кровь горев Победы Рима	113

Алфавитный список игр в номере	
Ace of Spades	114
Age of Empires	76, 114
Adam Syndrome	15
Age of Empires 2: The Age of Discovery	15
Age of Empires 2: The Age of Kings	15
Age of Empires 3	15
Age of Empires 4: The Age of Enlightenment	15
Age of Empires 5: The Age of Discovery	15
Age of Empires 6: The Age of Discovery	15
Age of Empires 7: The Age of Discovery	15
Age of Empires 8: The Age of Discovery	15
Age of Empires 9: The Age of Discovery	15
Age of Empires 10: The Age of Discovery	15
Age of Empires 11: The Age of Discovery	15
Age of Empires 12: The Age of Discovery	15
Age of Empires 13: The Age of Discovery	15
Age of Empires 14: The Age of Discovery	15
Age of Empires 15: The Age of Discovery	15
Age of Empires 16: The Age of Discovery	15
Age of Empires 17: The Age of Discovery	15
Age of Empires 18: The Age of Discovery	15
Age of Empires 19: The Age of Discovery	15
Age of Empires 20: The Age of Discovery	15
Age of Empires 21: The Age of Discovery	15
Age of Empires 22: The Age of Discovery	15
Age of Empires 23: The Age of Discovery	15
Age of Empires 24: The Age of Discovery	15
Age of Empires 25: The Age of Discovery	15
Age of Empires 26: The Age of Discovery	15
Age of Empires 27: The Age of Discovery	15
Age of Empires 28: The Age of Discovery	15
Age of Empires 29: The Age of Discovery	15
Age of Empires 30: The Age of Discovery	15
Age of Empires 31: The Age of Discovery	15
Age of Empires 32: The Age of Discovery	15
Age of Empires 33: The Age of Discovery	15
Age of Empires 34: The Age of Discovery	15
Age of Empires 35: The Age of Discovery	15
Age of Empires 36: The Age of Discovery	15
Age of Empires 37: The Age of Discovery	15
Age of Empires 38: The Age of Discovery	15
Age of Empires 39: The Age of Discovery	15
Age of Empires 40: The Age of Discovery	15
Age of Empires 41: The Age of Discovery	15
Age of Empires 42: The Age of Discovery	15
Age of Empires 43: The Age of Discovery	15
Age of Empires 44: The Age of Discovery	15
Age of Empires 45: The Age of Discovery	15
Age of Empires 46: The Age of Discovery	15
Age of Empires 47: The Age of Discovery	15
Age of Empires 48: The Age of Discovery	15
Age of Empires 49: The Age of Discovery	15
Age of Empires 50: The Age of Discovery	15
Age of Empires 51: The Age of Discovery	15
Age of Empires 52: The Age of Discovery	15
Age of Empires 53: The Age of Discovery	15
Age of Empires 54: The Age of Discovery	15
Age of Empires 55: The Age of Discovery	15
Age of Empires 56: The Age of Discovery	15
Age of Empires 57: The Age of Discovery	15
Age of Empires 58: The Age of Discovery	15
Age of Empires 59: The Age of Discovery	15
Age of Empires 60: The Age of Discovery	15
Age of Empires 61: The Age of Discovery	15
Age of Empires 62: The Age of Discovery	15
Age of Empires 63: The Age of Discovery	15
Age of Empires 64: The Age of Discovery	15
Age of Empires 65: The Age of Discovery	15
Age of Empires 66: The Age of Discovery	15
Age of Empires 67: The Age of Discovery	15
Age of Empires 68: The Age of Discovery	15
Age of Empires 69: The Age of Discovery	15
Age of Empires 70: The Age of Discovery	15
Age of Empires 71: The Age of Discovery	15
Age of Empires 72: The Age of Discovery	15
Age of Empires 73: The Age of Discovery	15
Age of Empires 74: The Age of Discovery	15
Age of Empires 75: The Age of Discovery	15
Age of Empires 76: The Age of Discovery	15
Age of Empires 77: The Age of Discovery	15
Age of Empires 78: The Age of Discovery	15
Age of Empires 79: The Age of Discovery	15
Age of Empires 80: The Age of Discovery	15
Age of Empires 81: The Age of Discovery	15
Age of Empires 82: The Age of Discovery	15
Age of Empires 83: The Age of Discovery	15
Age of Empires 84: The Age of Discovery	15
Age of Empires 85: The Age of Discovery	15
Age of Empires 86: The Age of Discovery	15
Age of Empires 87: The Age of Discovery	15
Age of Empires 88: The Age of Discovery	15
Age of Empires 89: The Age of Discovery	15
Age of Empires 90: The Age of Discovery	15
Age of Empires 91: The Age of Discovery	15
Age of Empires 92: The Age of Discovery	15
Age of Empires 93: The Age of Discovery	15
Age of Empires 94: The Age of Discovery	15
Age of Empires 95: The Age of Discovery	15
Age of Empires 96: The Age of Discovery	15
Age of Empires 97: The Age of Discovery	15
Age of Empires 98: The Age of Discovery	15
Age of Empires 99: The Age of Discovery	15
Age of Empires 100: The Age of Discovery	15

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Только оригинальные ASUS
или лицензированные



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стеклянним 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:

- Технология ASRCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 нит гарантируют четкое и яркое изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработаны и сертифицированы 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.



Специальное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия ZSD*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Пирит 974-32-10, OCS 995-25-75, Тринити Электроникс 737-46-80, Dina Victoria 681-20-70

* действителен не на все модели

Дилеры: Москва (495): Ашан www.luchan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cs.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдардо www.eldorado.ru, Арис 580-54-07, Белый Ветер – Цифровой 730-30-30, Кибертоника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Сармак 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 84 90, Сетевые Мастер 765-85-55, Ф-Центр 105-84-47, ТРК 642-47-29, USN 775-82-02, С-Петербург (812): KEY 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Техноити (3832) 125-333, Владивосток: DNS (4232) 300-454, Казань: Домо (800) 2005-800, Краснодар: Интерпрайт (861) 279-09-90, Сарайка (863) 240-11-77, Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18, Воронеж: PET (4732) 77-93-39, Уфа: Форте ВД (3472) 600-000, Клязьма (3472) 91-21-12, Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67, Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-35, Н.Новгород: Айтан (8312) 63-01-53, Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05, Оренбург: KC-Центр (3532) 77-47-11.

Splendid
www.asus.ru



94 Кодекс войны:
орки и вы на защите семьи



126 DDR2: и еще один способ избавиться
от маразма и потери памяти

Алфавитный список игр в номере

Sanjuro War: Retro Evolved	123
Castling	111, 117
OTA 3	120
OTA 4	120
OTA 5	120
OTA 6	120
OTA 7	120
OTA 8	120
OTA 9	120
OTA 10	120
OTA 11	120
OTA 12	120
OTA 13	120
OTA 14	120
OTA 15	120
OTA 16	120
OTA 17	120
OTA 18	120
OTA 19	120
OTA 20	120
OTA 21	120
OTA 22	120
OTA 23	120
OTA 24	120
OTA 25	120
OTA 26	120
OTA 27	120
OTA 28	120
OTA 29	120
OTA 30	120
OTA 31	120
OTA 32	120
OTA 33	120
OTA 34	120
OTA 35	120
OTA 36	120
OTA 37	120
OTA 38	120
OTA 39	120
OTA 40	120
OTA 41	120
OTA 42	120
OTA 43	120
OTA 44	120
OTA 45	120
OTA 46	120
OTA 47	120
OTA 48	120
OTA 49	120
OTA 50	120
OTA 51	120
OTA 52	120
OTA 53	120
OTA 54	120
OTA 55	120
OTA 56	120
OTA 57	120
OTA 58	120
OTA 59	120
OTA 60	120
OTA 61	120
OTA 62	120
OTA 63	120
OTA 64	120
OTA 65	120
OTA 66	120
OTA 67	120
OTA 68	120
OTA 69	120
OTA 70	120
OTA 71	120
OTA 72	120
OTA 73	120
OTA 74	120
OTA 75	120
OTA 76	120
OTA 77	120
OTA 78	120
OTA 79	120
OTA 80	120
OTA 81	120
OTA 82	120
OTA 83	120
OTA 84	120
OTA 85	120
OTA 86	120
OTA 87	120
OTA 88	120
OTA 89	120
OTA 90	120
OTA 91	120
OTA 92	120
OTA 93	120
OTA 94	120
OTA 95	120
OTA 96	120
OTA 97	120
OTA 98	120
OTA 99	120
OTA 100	120

34 E3 2007: о ливках, о ливках
и о лучших играх на планете Земля

Таблица локализации
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 114

ИГРА МЕСЯЦА 116-117

Итого голосования за период с сентября 2006 по июнь 2007 года 110

"Игромания" рекомендует 111

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 118-121

"Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм 118

GAME OVER? 122-123

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 122

Месяц в истории: сентябрь 123

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 124-150

Железные новости 124

Тесты

Экстремальное тестирование оперативной памяти 126

Тестирование видеокарт с интерфейсом AGP 130

Антикварная лавка

История консоли Fairchild Channel F. Часть вторая 134

Железные новинки

Самое свежее железо отечественного рынка 136

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники 140

Новая линейка

Новая линейка от COWON 142

Компьютер в сборке

Игровая станция KIT GAMER 444 от компании KIT Computers 144

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги 146

Горячая линия: железо

Железные ответы на «железные» вопросы 148

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 152-158

Практика

Конвертеры аудиофайлов 152

Редакторы видео 154

Содержательный набор

Гвоздь набора • Свежатина! • Игроманский стандарт 156

ИГРОСТРОЙ 160-179

Вступительное слово и описания видеоуроков 160

Необычный концепт 162

Фигур разработчиков: аддон, сиквел, мод 166

Мастерская

Жизнь в движении: основы анимации в 3DS Max 170

Игровое редактирование 172

Вскрытие

FIFA 07 176

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 178

SPECIAL 180-194

Закрывшиеся студии-разработчики. Часть третья 180

Интервью с Лорном Ленингом, главой Oddworld Inhabitants 186

Весы Фемиды: в поисках равновесия 190

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 196-225

Новости онлайнных игр 196

Эксклюзив: Tabula Rasa (интервью с Ричардом Гарриотом) 198

Эксклюзив: Ultima Online (интервью с Ричардом Гарриотом) 204

Играем: Kwonho: The Fist of Heroes 212



ДОГОВОР

№ 171077

Кластер корпорации № 218

Корпорация "Э.Л.И.Т.А.", именуемое в дальнейшем "Работодатель" и

Тони Джеймс Кроу

гражданин кластера № 218

именуемый в дальнейшем "Работник", заключили настоящий

нижеследующем:

1. Предмет договора

принимается на работу в _____ Ком.

Младший служащий

Настоящий договор заключён пожизненно с _____

2. Служащие корпорации имеют право:

- 2.1 Владеть любым транспортным средством
- 2.2 Вербовать наёмников.
- 2.3 Совершать торговые операции.

на сайт
в корпорацию
Получить сертификаты
и знаки отличия
www.nd.ru/elita



www.nd.ru

© 2005-2007 Все права защищены. Все вопросы относительно обслуживания клиентов 000 "Новый Диск" (г. Киев, Украина) обращайтесь по телефону: +380 (0) 336-73-66, (0) 4182-31-83-83, e-mail: cs@nyodyssey.od.ua, www.nyodyssey.com

WELL

ONLINE



Мне
Хорошо Онлайн

www.wellonline.com



Рубрику подготовил: **Дмитрий Карасев**

Спектор И МИККИ

JUNCTION POINT ПЕРЕШЛА В СОБСТВЕННОСТЬ DISNEY

Disney объявил о покупке с покупке студии Junction Point. Так что знаменитый Уоррен Спектор (Deus Ex 1-2) может в ближайшем будущем заняться играми про Микки Мауса и его друзей. Хотя, если верить официальной пресс-релизу, автор Deus Ex «всю жизнь был фанатом «Диснея», а теперь, объединив собственный талант с деньгами и лицензиями хозяев Микки Мауса, сможет пора-

СОБЫТИЯ



Теперь Junction Point предстоит сотрудничать не только с Джоном Бу, но и с Микки Маусом.

довать маусофилов играми высшего качества.

Впрочем, работа с Disney не исключает производства сторонних проектов. Тем более что это не первый случай сотрудничества Спектора с Голливудом — не так давно Junction Point начала производство hexpexn-экшена **Ninja Gold** при активном участии кинорежиссера **Джона Бу**, которому Спектор, в свою очередь, помогает снимать киноверсию.

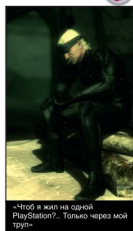
ИНДУСТРИЯ

СНЕЙК НЕ ВЕРИТ в PlayStation

METAL GEAR SOLID 4 МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬ PS3 С ДРУГИМИ ПЛАТФОРМАМИ

Sony продолжает нести потери в рядах эксклюзивов. Не так давно Rockstar распространила серию GTA и на Xbox 360, больше того — за весьма внушительное вознаграждение (\$50 млн) взялась поставить Microsoft два эксклюзивных дополнения. А теперь и культовая серия Metal Gear Solid тоже грозит уплыть из рук Sony.

По словам руководителя американского и европейского отделений **Konami** **Каэдзумы Китау**, в компании опасаются, что выпуск грядущих приключений Солида Снейка только на PS3 не оправдает затрат на их разработку. Китау считает, что консоль от Sony не сможет добиться популярности из-за своей дороговизны, и недавнее снижение цен тут не поможет — за \$500, говорит он, можно купить целый компьютер.



«Чтоб и жил на одной PlayStation?.. Только через мой труп»

Каэдзума уверяет, что «Metal Gear Solid была рождена для PlayStation», и они с удовольствием оставили бы серию на исторической родине, но бизнес есть бизнес. Konami, между прочим, не единственная японская студия, с интересом поглядывающая на американскую консоль, — Square Enix тоже подумывает о том, чтобы выпустить знаменитую серию Final Fantasy на гайдзинской приставке.

АНОНСЫ

Battlefield

С ВЫКРУТАСАМИ

СОЗДАТЕЛИ ЗНАМИТОЙ СЕРИИ УВЛЕКЛИСЬ АКРОБАТИКОЙ

Все хорошее когда-нибудь надоедает. Шведская студия Digital Illusions, выпустив несколько удачных игр под заголовком Battlefield, решила разнообразить себе жизнь оригинальным проектом под названием **Mirror's Edge**. Это тоже экшен от первого лица, но с уклоном в акробатику.

В новой игре мы сможем не обращать внимания на такие мелочи, как стены и заборы. Герой Mirror's Edge будет легко карабкаться по стенам, лихо перематывать с одного препятствия на другое и вообще вести себя как Человек-паук на утренней прогулке. Жаль, что открытого мира а-ля GTA разработчики не обещают — только закрытые уровни с определенным стартом и финишем. Зато в пределах ограниченного про-



Мысленно смешайте Battlefield (на картинке — Battlefield 2142: Northern Strike) с Prince of Persia, и вы получите примерное представление о том, чем сейчас заняты в Digital Illusions.

странства игрок волен сам выбирать свою путь.

Действие развернется в будущем, а в центре внимания окажется девушка по имени Faith (Веря?), член небольшой организации, которая стремится попортировать жизнь власть имущим. Жанр Mirror's Edge заявлен как экшен-адвенчура, а выход намечен в 2008 году на PC, Xbox 360 и PS3.

Трудности ПЕГ'ЕВОДА

АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ ЯПОНСКОЙ ИГРЫ MIND QUIZ ОСКОРБИЛА БРИТАНЦЕВ

Компания **Ubisoft** вынуждена была отозвать с британских прилавков набор головоломок **Mind Quiz: Your Brain Coach** от SEGA. Вскоре та же участь постигла Nintendo/еский **Mario Party 8** для Wii — а виной всему оказалось двусмысленный перевод одного-единственного слова. Началось все все с того, что одна женщина позволила в прямой эфир BBC и рассказала, что Mind Quiz оскорбила ее, назвав умственно отсталой.

Весь сыр-бор разгорелся из-за слова «prastic», которое обе

СКАНДАЛЫ

игры использовали для характеристики, скажем так, не слишком выдающихся результатов игрока. Это выражение может быть истолковано двояко — и как «хлостливый», и как «большой пластический паралич» (психическое заболевание, в тяжелых случаях приводящее к слабоумию). Оправданием для издателя служит тот факт, что японские игры изначально переводились для американской аудитории, у которой злонамеренное выражение негативных реакций не вызывает. А вот британцы расценили его как оскорбление.



Mind Quiz: если американца на слово «prastic» совсем не обидит, то британцы оказались более щепетильны.

● Компания «Акелла» и студия AP-Games представляют очередного претендента на вакантное место «русской NFS» — аркадные гоночки «PRO-RACE: Запредельная скорость». Прототип залетает о нальми всего необходимого, начиная с отечественных машин на реальных улицах российских городов и заканчивая передовой графикой и мультиплеером на 16 человек.



● Разговор о вредности игр для здоровья уходит в прошлое — в канадском Ванкувере открылся первый тренажерный зал, где в качестве напарда выступает консоль Wii.

МАНИЯ

EA против КЛОНОВ

ГЛАВА ELECTRONIC ARTS ПРЕДУПРЕЖДАЕТ ОБ ОПАСНОМ ЗАСТОЕ

Игровую индустрию вновь обвинили в кризисе идей и однообразии. Забавно, но на этот раз критика исходит из уст Джона Ричтелло, президента и управляющего директора компании Electronic Arts, которую весь мир считает главным специалистом по бесконечным сериям и тиражированию удачных идей. Мысли о застое высказывались уже не раз, но впервые их озвучил глава одного из ведущих мировых издателей.

Джон саморекламно признал: EA и другие компании совершенно забыли о том, что такие инновации, и если не вспомнить об этом в самое ближайшее время, геймеры просто забудут об играх и обратятся к другим развлечениям. «Мы навеваем на людей смертельную тоску и выпускаем игры, в которые все труднее и труднее играть», — заявил глава EA. В качестве примеров для подражания Ричтелло назвал World

ИНДУСТРИЯ



Воистину в индустрии настала эпоха перемен — Electronic Arts устала от самкопирования и теперь ставит на оригинальные проекты вроде Rock Band (на картинке).

of Warcraft, серию Guitar Hero от Activision и градущий музыкальный проект Rock Band, который EA как раз готовится выпустить. Но на самом деле будущее оно видят за казуальными развлечениями и альтернативными моделями продаж. Большие игры, которые стоят \$50-60 и отнимают по соркам часов жизни, никому не нужны — людям просто некогда в них играть.

Невеселое настроение Ричтелло можно понять — финансовые дела EA последнее время идут не очень хорошо (хотя, конечно, дай бог каждому такое «не очень хорошо», как у EA). Акции компании не растут, и в первом полугодии компания впервые за 17 лет уступила звание чемпиона по вычитанию геймерских денег Activision, собравшей на 32 зеленых миллиона больше. А причина, по мнению Джона, проста — EA поставила не на ту лошадку, сосредоточившись на Xbox 360 и PS3 вместо резво стартовавшей Wii.

АНОНСЫ



Overdose, в принципе, не слишком отличается от оригинала — снова в аду, снова с пушкой наперевес... Экранизация Painkiller может стать тем, что в свое время ждали от DOOM.

что выстроить 16 адских уровней, заселить их 40 инфернальных монстрами и дать в руки герою 6 типов демонического оружия (плюс свежий набор карт Tapo).

Тем временем сам Painkiller спешит в Голливуд — не слишком известная студия Guy Walks Into a Bar приобрела права на экранизацию игры и уже пообещала сохранить на экране все ее достоинства (убойной экшен, реки крови, толпы демонов и далее по списку). Будет сюжетом уже трудится некто Бен Маккой, в чьем портфолио значатся ленты Gideon's Vault, Art of the Fake и Class of the Living Dead.

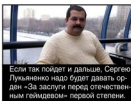
НЕ «ДОЗОРОМ» ЕДИНЫМ «АКЕЛЛА» СОБИРАЕТСЯ ДЕЛАТЬ НОВУЮ ИГРУ ПО КНИГАМ ЛУКЬЯНЕНКО

Автор эпопеи об Антоне Городецком продолжает пользоваться успехом у отечественных разработчиков. «Дозоры» уже побывали на прилавках, «Не время для драконов» только готовится, а тем временем «Акелла» приобрела права на еще две книги Сергея Лукьяненко — «Звезды — холодные игрушки» и «Звездная тень».

В них рассказывается о том, как люди наконец полетели в космос и встретились там с другими расами, объединенными в космический аналог ООН. По зведенному у братьев по разуму порядку,

АНОНСЫ

ради устранения такой деструктивной штуки, как конкуренция, каждой нации дается одна узкая специализация. К примеру, землянам с их способностью бороздить просторы Вселенной предстоит стать космическими почтальонами. Некоторые, естественно, с такой постановкой вопроса не согласились и вступили в борьбу за свободу выбора или хотя бы за более теплое место под солнцем. О том, как все это будет воплощено на мониторах, пока неизвестно — благо сюжет позволяет сделать хоть космический симулятор, хоть пошаговую RPG.



Если так пойдет и дальше, Сергею Лукьяненко надо будет давать орден «За заслуги перед отечественным геймдевом» первой степени.

СКАНДАЛЫ

Невиноватая я! СКАНДАЛ С XBOX 360, РАЗБИРАТЕЛЬСТВО В MIDWAY И НОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ TAKE-TWO

Трое владельцы Xbox 360 подали в суд на Microsoft, утверждая, что новопоколенная консоль ищарпала их диски до нечитаемого состояния. Первым стал некто Юрг Броуэр, потребовавший \$5 млн компенсации за умершие DVD Gears of War и Madden NFL 07. Просто поменять испорченные диски он отказался, обвинив Microsoft в сокрытии информации о выпуске дефектных консолей. Создатели Xbox ответили, что «значительно числа жалоб» не получали, однако тут же получили еще два аналогичных иска.

Если Microsoft столкнулась с «угрозой извне», то некоторые компании решают внутренние проблемы. Акционеры Midway подали в иск против руководства компании, обвиняя его в сокрытии реального положения дел (которое, само собой, далеко от идеального). Более того, истцы утверждают, что это самое руководство во главе с исполнительным директором Дэвидом Цукером, прозваном в намерении одного из ключевых инвесторов пре-

кратить финансирование, тайно поспешили избавиться от принадлежащих им акций.

Если для Midway судебные разбирательства только начинаются, то в Take-Two Interactive они продолжаются и не думают заканчиваться. В подлоте и мошенничестве вслед за бывшим исполнительным директором и председателем совета директоров издательства Райаном Брантом созрелась еще бывшие бухгалтер Петти Тай и главный юрист Кеннет Селтерман.

Самому Бранту как раз был вынесен приговор — пять лет условно. Суд учел активное сотрудничество со следствием и готовность выплатить штраф в \$7,3 млн. Тай и Селтерману грозит куда меньшее наказание — им предстоит заплатить «всего» 300 тыс. и 50 тыс. соответственно.



Пострадавшие пользователи утверждают, что под крышей любого Xbox 360 может таиться роковой дефект, но Microsoft замалчивает это.

ПЕРЕДОЗИРОВКА Painkiller'ом

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРИКВЕЛ И ГРЯДУЩАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ

Тотальная конверсия экшена Painkiller под названием Overdose от чешской Mindware Studios дождалась своего звездного часа. Теперь она является официальным приквелом к 3-3, грядущему сиквелу игры. Правда, действие Overdose развивается даже до событий оригинала — упокоенный в финале первой части Люцифер еще жив и дает главному герою задание разобраться с мятежным хранителем порталов Беглином.

Этот полунгел-полудемон был в свое время отправлен правителям ада за решетку, а теперь вырвался на свободу и тут же выпрыгнул жадной мести. В дополнение к Беглину чехи обеща-



Онлайновый проект **GamerMetrics** обогнал геймеров с вопросом: «Какую из игр, вышедших в этом году вы бы хотели увидеть в культуре?» Самые длинные очереди выстроились за **Halo 3** (на картинке), далее следуют **Madden NFL 08** и **Grand Theft Auto 4** — на них предсказано 30% мировых продаж. Наиболее рыбьим местом для издателей оказался Xbox 360, а вот PS3 и Wii существенно отстают.

ИНТЕРЕСНОСТИ



КОЛЬЦА от EA Sports

EA ЗАГОТОВИЛА СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСТНИ ДЛЯ ФАНАТОВ MADDEN NFL

Отныне каждый поклонник серии **Madden NFL** сможет почувствовать себя Властелином колец. Специально к выходу очередной, 08-й, части **Electronic Arts** заключила договор с ювелирной фирмой **Jostens** для проведения акции «Кольцо чемпиона». Суть ее проста — каждый желающий может заказать кольцо с символикой любой из 32 команд NFL (это главная американская лига американского же футбола).

Правда, добраться до заветного колечка не так просто. Чтобы получить код, открывающий доступ к необходимой странице на сайте **Jostens**, придется прокачивать в игре пять специальных навыков. Чем вы-



Самые преданные фанаты **Madden NFL** смогут заказать кольцо из золота по цене \$495. За эти деньги, к слову, можно купить себе второй Xbox 360, и еще останется на мороженом.

ше окажутся результаты игры, тем больше у него будет опций при «тонинге» кольца (к примеру, на свободном от эмблем месте можно будет заказать любую надпись).

Кроме того, ювелирное изделие, помимо виртуальных очков, будет стоить вполне реальных денег — \$149 за базовую вариацию кольца. Есть также вариант из чистого золота, а для особо богатых братьев **Jostens** даже берется инкрустировать перстень бриллиантами. Все это удовольствие будет доступно лишь владельцам консолей, для PC-версии подобной опции не предусмотрено.

АНОНСЫ



Игровое МЫЛО

UBISOFT УВЛЕКЛАСЬ ТЕЛЕСЕРИАЛАМИ

Уже освоив сотрудничество с продюсерами голливудских блокбастеров, разработчики постепенно подпадают и телесериалу. **Ubisoft** анонсировала экшен от третьего лица **Heroes** по одноименной картине, первый сезон которой с немалым успехом прошел в том году на телеканале

NBC. Завязка сюжета напоминает «Людей Икс»: самые обычные люди вдруг обнаруживают в себе разные суперспособности и стараются помогать человечеству по мере своих сверхъестественных сил.

Проект выйдет в конце будущего года на консолях последнего поколения и PC и, разумеется, будет включать знакомых героев, сюжетные ходы перестановки и так далее.

К слову, **Ubisoft** уже делает игру по другому сериалу — **Lost**. Она появится в первом квартале будущего года и позволит игроку в роли одного из выживших после авиакатастрофы героев исследовать якобы необитаемый остров, полный загадок и опасностей.



Простые американские супергерои, ставшие персонажами сериала, а теперь еще и компьютерной игры.

ИНДУСТРИЯ



Двойная РОКИРОВКА

ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ MICROSOFT УХОДИТ В EA



Питер Мур собственной персоной — сперва специалист по спортивной одежде, потом соратник Билла Гейтса, а ныне начальник EA Sports.

Microsoft потеряла ценного сотрудника — **Питер Мур**, возглавлявший отдел интерактивных развлечений (в ведении которого находятся Xbox и Games for Windows), перешел в **Electronic Arts**. Теперь он возглавит **EA Sports** и будет курировать целый ворох заслуженных серий, таких как **Madden NFL**, **FIFA Soccer**, **NBA Live**, **NHL Hockey** и **Tiger Woods PGA Tour**.

Со спортом Мур знаком не понаслышке — в свое время он успел поработать вице-президентом по маркетингу **Reebok** и главой заочкованного подразде-

ления **Patrick** (другой компании, производящей спортивную одежду). Кроме того, Мур отличился в **SEGA** в качестве ее операционного директора и президента американского отделения.

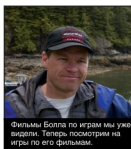
Что интересно, в **Microsoft** его сменил бывший сотрудник **EA Дон Мэттрэк**. За плечами у него пост президента **Distinctive Software** (в 1991-м стала подразделением **EA Canada**) и руководство **EA Worldwide**.

КИНО



И вновь продолжается Болл

ПО ФИЛЬМУ НЕМЕЦКОГО РЕЖИССЕРА БУДЕТ СДЕЛАНА ИГРА



Фильмы Болла по играм мы уже видели. Теперь посмотрим на игры по его фильмам.

Уве Болл прославился экранизациями **Alone in the Dark**, **BloodRayne** и других игр, вызвавших множество споров (одни предлагают повесить его за такую работу, другие — арестовать). В Германии тем временем начался судебный процесс — **Replay Studios** готовят экшен по его грядущему бовику **Tunnel Rats**. Новое творение **Уве** рассказывает историю доблестного американского солдата времен войны во Вьетнаме, который бежал из плена и теперь пробирается обратно к своим, по пути активно сокращая популяцию партизан. Экшен, предназначенный для PC и Xbox 360, расскажет о тех же событиях, но уже глазами другого героя (несмотря на сей факт, ведущие актеры фильма уже подтвердили свое участие в игровом проекте). Нам предстоит играть в стелс с партизанами, участвовать в рукопашных поединках посреди темных туннелей и даже, кхм, собирать уши поверженных врагов в качестве сувениров.

Тем временем на самого Болла подали в суд — нет, не обижные фанаты, а **New York Post** — за «наглую и незаконную» использование их бренда. Раскручивая грядущую экранизацию **Postal**, немецкий режиссер позаимствовал дизайн и логотип онлайн-версии издания для ресурсов **ny-postal.itk** и **postal-the-movie.com/mag**, поменяв «Postal» на «Postal». Внизу, правда, имеется приписка «Внимание! Сатир!», но издательство это не успокоило. Не исключено, кстати, что таким образом Болл осуществил страшную шутку — оба сайта появились в Сети akurat после того, как картина была названа «первым фильмом, глумящимся над трагедией 11 сентября».

● Очередным симулятором охоты на инопланетный станок **The Scourge Project** от испанской **Trigon Studios**. На сей раз острей прицельтесь ориентирован на командную игру — вы и трое ваших друзей примерите мундир злыного подразделения **Echo Squad**, которое занимается уничтожением братьев по разуму в промышленных масштабах.



● **Microsoft** подтвердила удешевление Xbox 360. Цена модели без жесткого диска уменьшилась на \$20, а с жестким на 20 Гб — на \$50, а со 120 Гб — на \$30. Вице-президент компании по маркетингу **Мэтч Кок** заявил, что Microsoft выбрала самое подходящее время.

МАНИЯ

АНОНСЫ



Вдвойне страшный сиквел

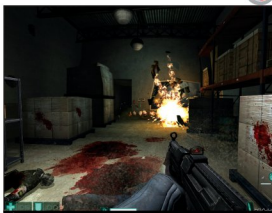
F.E.A.R. 2: «ЛУЧШИЕ БОИ В ИСТОРИИ ШУТЕРОВ»

Monolith Productions поделилась на E3 подробностями о **F.E.A.R. 2** (это рабочее название — если помните, разработчики предложили фанатам самим придумать для игры наиболее подходящее имя), а заодно устроила показательный забег по одному из уровней грядущего сиквела. Общий смысл звучащих при этом обещаний сводится к формулировке «красивей, страшней, кровавей».

В ходе демонстрации герой сначала оказался на операционном столе под олекой жутковатого вида хирургов, которыми командовал некий женский голос. Далее следовала неподходящая прогулка по коридору с подозрительными пятнами красного цвета на стенах и почему-то неподвижными врачами, после чего герой на-

чал уже самостоятельно прокладывать дорогу по трупам врагов. Под конец он получил по голове от очередного монстра, после чего незабвенная мертвая девочка спасла его от неминуемой смерти.

Как заверяет всех ведущий продюсер **Monolith Трой Скинер**, на сей раз студия намерена создать «лучшие бои от первого лица в истории шутеров» (кто бы сомневался). Пока обещания удаются на славу — пули свистят у самого лица, враги смачно комментируют происшествие, после чего разлетаются на куски от брошенной под ноги гранаты. Кровь и насилие в сиквеле бьют через край, чья-то голова, подкатившаяся под ноги, — обычное дело. Самого же героя от подобной участи теперь будет защищать энергетический щит а-ля **Halo**, регенерирующий повреждения.



Это первый F.E.A.R., и если верить **Monolith**, по сравнению с сиквелом он покажется детским вечером.

Если верить **Скинеру**, сиквел лучше раскроет личности главного героя и его не совсем живой спутницы **Альмы**. Скрытой осталась лишь главная тайна — когда именно выйдет игра и на каких платформах.

Обещанных ужасов в продолжении **F.E.A.R.** будет хоть отбавляй — чье-то бормотание в ушах, надписи томатным соком на стенах, жуткие монстры.

СКАНДАЛЫ



Nival Online ЗАКАЗАЛИ?

СТУДИЮ ОБВИНЯЮТ В ПИРАТСТВЕ

На **Дмитрия Девিশева**, генерального директора **Nival Online**, заведено уголовное дело по статье 146 УК РФ — «Незаконное использование объектов авторского права или смежных прав». Законодательство о пиратстве, которое в свое время рассматривалось как защита отечественного производителя, все чаще бьет по этому самому производителю.

Девিশев обвиняется в использовании пиратского ПО (пи-

ратку, понятное дело, использовал не он сам, а кто-то из сотрудников), за что ему грозит до 6 лет тюрьмы. Сам он называет дело заказным. «На меня завели уголовное дело, как на генерального директора **Nival Online**, — пишет Девিশев. — Забавно: убийство в состоянии аффекта считается преступлением средней тяжести (до 3 лет; при убийстве нескольких человек — до 5 лет), а мое преступление оказывается в категории тяжких — до 6 лет!».

Кто именно мог заказать **Nival Online**, Девিশев не уточняет, однако он уверен, что проверка приходила с явной целью найти что-то незаконное. Ревизия в стане **Nival Online** проводилась уже не раз, однако прежде никаких претензий к компании не было.



Ирония судьбы: только **Nival Online** взялась за локализацию «Пиратские истории» (**Tales of Pirates**), как сама получила обвинение в пиратстве.

Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
Стабилизатор напряжения
Профессиональный сетевой фильтр

ЗАЩИТА ОТ
380V
PROTECTION

ЗАЩИТА ОТ 380V

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

РЕКОНСТРУКЦИЯ



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

Профессиональный сетевой фильтр

- Подключение модных мультимедийных и ВЧ помех.
- 2-уровневая токовая защита.

Защита телекоммуникационного оборудования
■ При скачках напряжения в линиях связи и передачи данных.



Спрашивайте в магазинах электроники

ZIS COMPANY
Система Информационных Систем

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



• Ассоциация ESA на E3 поделилась результатами собственного исследования любителей компьютерных игр. Как вышло, 87% населения Америки «делает это». Женщины составляют примерно треть игровой братии, а в онлайн — почти половину. 55% американцев считает игры полезными для своих чад, а 91% детей покупает игры только в присутствии родителей.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Игры в надежных руках

РЕКРУТЕР ИЗ EA РАЗВЕИВАЕТ СЛУХИ О КАДРОВОМ ГОЛОДЕ

«Мифы игровой индустрии» — именно такой теме посвятил свой доклад на конференции разработчиков **Developer Мэтью Джеффри**, один из главных людей в отделе кадров EA. Точнее, для развлечения он выбрал только один миф — о том, что в нынешней индустрии спрос на хороших работников существенно превышает предложение.

Сам Джеффри считает, что множество талантов просто спит и видит возможность проявить себя, особенно велико их число в Европе. Причем сейчас эти таланты готовы за соответствующее вознаграждение ехать на ра-

боту за океан. В качестве наглядного примера Мэтью привел **Pixar, DreamWorks** и канадское отделение EA. Также он порекомендовал прикармливать будущих сотрудников еще со студенческой скамьи, чтобы их, не дай боже, не увели производители офисных программ или софта для космических станций. А вот к чему Джеффри призвал относиться с недоверием, так это к появившимся в последнее время во множестве курсам геймдизайна.

Затрунул он и недавний скандал с вынужденными работать сверхурочно сотрудниками EA — компания сделала из него соот-



Как оказалось, в EA предпочитают выпускников с дипломами по «общим» курсам математики, информатики и прочим наукам, чем узких специалистов. Что и другим советуем.

ветствующие выводы и другим советуем учиться на ее примере. В частности, лучше планировать график разработки, чтобы не вынуждать работников ночевать в офисе. Мэтью резонно указал на непрерывный ритм среднего воз-

раста сотрудников — если раньше геймдев был делом молодых, готовых посвящать своему делу все время, то теперь многие девелоперы стали старше, обзавелись семьями и хотят свободное время проводить дома.

ИНДУСТРИЯ

E3, да не та

НОВЫЙ ФОРМАТ
 ВЫСТАВКИ НЕ ВСЕМ
 ПРИШЕЛСЯ ПО ВКУСУ

Обновленная E3 не всем пришлась по вкусу — на организаторов обрушился целый шквал критики. Некоторые компании и аналитики заранее отказались посещать обновленную выставку. Другие, все-таки посетив, разразились гневными отзывами. Как считает знаменитый аналитик **Майкл Пахтер** из агентства **Ward Bush Morgan Securities**, прежде компании совещались на E3 сразу четыре удовольствия в одном: тут и розничные сети, и возможность познакомиться перед посетителями, и общение с прессой, и контакт с инвесторами. Теперь же простые геймеры оказались за дверью, пропала и значительная

часть телевизионного пиара. Перенос сроков отводил от выставки розницу и пришлось на время, когда некоторые крупные компании (**Microsoft, Sony, Activision и THQ**) с инвесторами не встречаются, а, следовательно, аналитикам на E3 тоже делать нечего.

Пахтера поддержал исполнительный директор европейского и ближневосточного отделений **Ubisoft Ален Коре**, посчитавший, что нынешняя E3 растеряла всю былую энергетику. Достава организаторам, уж простите тавтологию, и за плохую организацию — на каждое мероприятие допускалось не более 300 человек, между площадками было порой 30 минут езды и так далее. По мнению **Джеффа Белла**, вице-президента Microsoft по глобальному маркетингу Xbox 360, Лос-Анджелес вообще не годится для подобных выставок — проводить там E3 с самого начала было плохой идеей.



На нынешней E3 красочные презентации были вытеснены скучными конференциями.

АНОНСЫ

БЕОВУЛЬФ И КОМПАНИЯ

UBISOFT ДЕЛАЕТ ИГРУ ПО ФИЛЬМУ ЗЕМЕКИСА

Фильм **Beowulf** от **Роберта Земекиса** и игра на основе картины станут еще одним плодом сотрудничества игровой и киноиндустрии. Напомним, славу скандинавскому герою принесли победы над чудовищем Гренделем и его жуткой матерью, однако знаменитый режиссер намерен рассказать другую историю — герою предстоит отправиться в Данию, чтобы сразить некое грозное чудовище. Это, впрочем, только начало, поскольку в **Beowulfе** светлая сторона постоянно борется с темной, которая, в свою очередь, разгадка в нем жаждет славы и богатства.

Заготовленный **Ubisoft** сюжет делает эту сложную историю еще масштабней. Что касается непосредственно геймплея, то помимо собственногооручного истребления монстров игрок сможет по ходу игры собрать отряд из двенадцати воинов-танов, расширив его по мере роста собственной популярности (растет благодаря помощи тем же танам, победам над особо грозными монстрами и так далее). Соратники вносят в процесс экшен-резни элемент стратегии: их



Легендарный **Beowulf** по легенде обладал сложным характером, что найдет свое отражение в фильме Земекиса. Будет ли на этом акцентировать внимание Ubisoft, пока неизвестно.

можно экипировать в зависимости от ситуации, отдавать команды и учить необходимым навыкам.

Сам **Beowulf**, конечно, тоже не обделен разнообразными фехтовальными приемами и комбо. Отдельной строкой идет так называемая **Karnal Power**, развитие которой делает его все сильнее и сильнее. В основе этих эпических похождений лежит доработанная графическая технология **Yeti**, зарекомендовавшего себя в **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** и его сиквеле (**Beowulf** занимается тем же люди). На прилавках игра появится вместе с фильмом в ноябре, заявленные платформы — PC, PS3 и Xbox 360.

● **Ubisoft** приобрела права на игровую адаптацию грядущего фильма «Аватар» Джеймса Кэмерона. Правда, других подробностей пока не последовало. Напомним, автор «Терминатора» на сей раз снимает кино о бывшем морпехе, который оказался заперт в теле призрака.

● **IMC Online** объявила о разработке шутера с оригинальным названием **They**. Наибольшее внимание в их заявлении вызывает фраза о том, что «система воздушной заставит игроков «любить» свое оружие».

ACTION-RTS



ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Продолжение СЛЕДУЕТ

СЭМ И МАКС С НОВА
В ДЕЛЕ

Студия **Telltale Games**, сумевшая наиболее удачно воплотить в жизнь концепцию эпизодических игр, не собирается останавливаться на достигнутом. Уже осенью в продаже появится второй сезон безумного полицейского сериала **Sam & Max**. Герои игры — интеллигентную собаку Сэма и кролика-садиста Макса — ждет немало нового, причем часть изменений будет внесена «по зрительским звонкам».

Впрочем, основы сериала останутся неизменны. **Telltale** обещает еще более оригиналь-

АНОНСЫ



Одно из грядущих новшеств — Сама и Макса наконец-то пустят в закусочную, которая была закрыта весь первый сезон.

ные загадки и сумасшедшие приключения, игрокам предстоит познакомиться с новыми героями и побывать там, куда прежде доступ был закрыт. Как и прежде, эпизоды **Sam & Max** будут распространяться через **GameTap**, но уже на следующий день после премьеры их можно будет приобрести на официальном сайте **Telltale**.

СУД НАД Unreal Engine

ПАРТНЕРЫ ОБВИНЯЮТ
EPIC В САБОТАЖЕ

Студия **Silicon Knights** подала в суд на авторов движка **Unreal**, обвинив их в неисполнении договора и, более того, в намеренном вредительстве. Помимо обычных требований о компенсации потерь и морального ущерба, они требуют воззвать с **Epic** все заработанное на **Gears of War**.

Silicon, лицензировавшая UE для своего экшена **Too Human**, винит **Epic** в чрезмерной задержке. Иск на 54 страницы утверждает, что разработчики не получили вовремя работающий движок. Руководство компании уверяет, что по договору они должны были лишь продемонстрировать работоспособность своей технологии на Xbox 360 к марту 2006 года, не более того. К тому же **Silicon** имела полный доступ к коду движка и системе технической поддержки целых девять месяцев (пока длился испытательный срок). Она даже получила от **Epic** скинны, так обласдалась использовать в своих играх для PC, Xbox 360 и PS3 только **Unreal Engine**. Однако **Knights** не только написали для **Too Human** свой движок, но и использовали в качестве основы **Unreal Engine**.

Теперь студия заявляет, что «так не договаривались», и требует вернуть деньги, а также компенсировать моральный вред. Но это еще цветочки. **Silicon** уверена, что **Epic** намеренно вставляет палки в колеса коллегам: к примеру, говорит создавать частицы одним способом, а сама в **Gears of War** делает все наоборот. В наказание за вредные советы **Knights** предлагают воззвать с

СКАНДАЛЫ



А вот и представитель потерпевшей стороны. В 2006-м **Too Human** провалились на E3 — как считают его авторы, именно по вине **Epic**.

партнеров все деньги, заработанные с **Gears of War**.

Сами **Epic**, разумеется, прибили от **Gears of War** делиться не собираются. Напротив, выдвигает встречный иск на \$650 тыс. и требует уничтожить **Too Human** вместе с созданным для него движком. Руководство компании уверяет, что по договору они должны были лишь продемонстрировать работоспособность своей технологии на Xbox 360 к марту 2006 года, не более того. К тому же **Silicon** имела полный доступ к коду движка и системе технической поддержки целых девять месяцев (пока длился испытательный срок). Она даже получила от **Epic** скинны, так обласдалась использовать в своих играх для PC, Xbox 360 и PS3 только **Unreal Engine**. Однако **Knights** не только написали для **Too Human** свой движок, но и использовали в качестве основы **Unreal Engine**.



РЕКЛАМА



[Из листовки курсанта
военной Академии...]

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

- ▲ 5 планет, 5 недружественных рас, 5 технологий, 5 методов ведения войны!
- ▲ аркадные и стратегические маневры!
- ▲ прямое управление юнитами
- ▲ поддержка физических карт: AGEIA PhysX
- ▲ выдающаяся графика и реалистичные спецэффекты!

www.akella.com

© 2007 "IceHR". © 2007 "PhysX Ageia"

© 2007 "Акелла"



GIGAWATT

M.Video

NextGen

NextGen

NextGen

NextGen

NextGen

NextGen

NextGen

Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаем игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинг в этой графе слогг 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*
3 сентября 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Empire Interactive/Strategy Software & Artistic Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 8000 летнюю историю Европы людей и демонов.	70%
4 сентября 2007 года	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts/EA Los Angeles	Потенциально игра-стрелка для пятидесятилетнего юбилея.	80%
5 сентября 2007 года	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Вы не ждали продолжения к The Sims 2? Тогда вы играли в ванне!	75%
13 сентября 2007 года	M&M: 08	Electronic Arts/EA Canada	Название означает не чиз Фабрика, а юбилей от EA.	70%
14 сентября 2007 года	The Witcher	Activision/CD Projekt	Многочасовая RPG по книгам Анджея Сапковского.	80%
18 сентября 2007 года	Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2	Ubisoft/Ubisoft Romania	Аerialный авиасимулятор, посвященный приходу на сцену фильма элитного полка специального назначения.	70%
18 сентября 2007 года	War of Conquest	Santa Monica/Maxis Entertainment	Стратегия в том, как покориться США и Советскому Союзу и что это вышло.	85%
21 сентября 2007 года	Alien 2: Hot Import Nights	THQ/Ubisoft	Алгоритм, охватывающий локацию Need for Speed и увлекательный онлайнный режим Test Drive Unlimited.	70%
28 сентября 2007 года	ArmA: Queen's Gambit	505 Games/Bohemia Interactive Studio	Адапн к Arma: Assault расскажет о том, как идет в предыдущей войне и зачем не играть.	70%
28 сентября 2007 года	Empire Earth 3	Siem/Maxis Doc Software	Самодельный ремастер, затронувшие временные рамки, полне бытия — все Земле. Вы такими играми не любите.	80%
28 сентября 2007 года	Enemy Territory: Quake Wars	Activision/Spanish Damage and id Software	Quake 4 + Wolfenstein: Enemy Territory + сетевой шутер в войне стрелков и людей.	80%
28 сентября 2007 года	FFA 08	Electronic Arts/EA Canada	Овердрайв футбол от EA.	75%
28 сентября 2007 года	The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft/Blue Byte Software and Ubisoft Software	Шестая часть градостроительного сериала. Впервые в серии обладает жанром персонажей и сетью времени года.	75%
28 сентября 2007 года	TimeShift	Vertical Games/Saber Interactive	Сло-уэи уже никого не удивляет, а вот отменять время назад — это уже что-то новенькое.	75%
Сентябрь 2007 года	Building World	EnlightGames/Creative Patterns and Publico Games	Постройка города от и до: от проектирования до дизайна помещений.	75%
Сентябрь 2007 года	Obscure 2	Playlogic Entertainment/Hydroxide Games	То же старое (и новое) студенту), что и раньше, удивляет кем-то еще в этой игре.	70%
Сентябрь 2007 года	Universal Combat: Collectors Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, на ее создание понадобилось почти двадцать лет.	ХИТ
1 октября 2007 года	Field Ops	Activision Interactive/Real Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеем ли разработчики совмещать несовместимое?	70%
2 октября 2007 года	Spider-Man: Friend or Foe	Activision/Bentley Studios	Человек-паук объединяется со своим бывшим врагом и выступает против Волшебного Зла. Кто в роли последнего — пока не ясно.	75%
9 октября 2007 года	Tribunals Race	NASCAR/Destruction Games	Дальнейшая игра из серии NASCAR. Как никогда ближе к реальному.	80%
9 октября 2007 года	Hill Life 2: Episode Two	Viva Software	Что случилось с Альберт Хилл джеппи Гардон? Какое будущее будет за авиацией, если только неслучится сюжет? Ждем отсчета.	ХИТ
9 октября 2007 года	SEGA Rally Revo	SEGA/SEGA Driving Studio	Третья серия (дальнейшая) должна не только быть продолжением в арсенале развлекательного симулятора.	80%
9 октября 2007 года	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari/Obsidian Entertainment	Окончание истории оригинальной игры.	85%
15 октября 2007 года	Pankiller: Overdose	Deam/Catcher Interactive/Midwest Studios	Привнес к истории Pankiller. Приемщик олд-скул даже не анимирован.	75%
16 октября 2007 года	Thrillville: Off the Rails	LucasArts Entertainment/Frontier Developments	Овердрайв ридерия на тему Tony Tony Park, развлеченная аркадия меня не любит.	70%
18 октября 2007 года	Football Manager 2008	SEGA/Sports Interactive	Лучший футбольный менеджер почти десяти до версии 2008 года.	80%
23 октября 2007 года	Age of Empires 3: The Asian Dynasties	Microsoft/Big Huge Games and Criterion Games	Второй аддак к Age 3. На сей раз дадут поругать японцам, китайцам и индусам.	75%
26 октября 2007 года	Brooklyne Ultra 51	MilkyWay/Milky Austin	Продолжение ультра Ави 51, который продолжит нам расширять планетарий на ближайшие 50 лет.	80%
26 октября 2007 года	F.E.A.R. Peninsula 2: World in Flames	Siem/TimGate Studio	Продолжение серии FEAR. В 2-ой части игра будет посвящена войне.	75%
26 октября 2007 года	M.C.R.A.: Return to Earth	Electronic Arts/Pandemic Studios	Преврат часть «0-1» по наведению — до РС не добрался. Зато игра уж точно не останется в пыли как.	80%
30 октября 2007 года	Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts/Black Box	Прямой спринтеринг — до двадцатипяти оптимизации грики на дорожке и био-симулятор движения машины.	80%
30 октября 2007 года	Universe of War: Earth Assault	SEGA/Petropolis Games	Начинается серия посвященная на Земле. А вы же, стало быть, закончили.	80%
1 ноября 2007 года	Genies of War: Earth Assault	SEGA/Petropolis Games	Лучший приключенческий экшен 2006 года превратит на РС.	80%
2 ноября 2007 года	Real Simulator	Activision/Real Interactive Entertainment	Симулятор машины. Кто и зачем подает в гудок поезда — эта игра для вас.	70%
5 ноября 2007 года	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision/Vivendi Ward	«Далее» третьего шедевра, да здравствует традиция по возрождению стелснейкской игры — такая тенденция должна сохраниться и в следующей игре.	85%
6 ноября 2007 года	Company of Heroes: Expanding Fronts	THQ/Real Entertainment	Настоящая тактика противеет союзников. Освобождение города как правило галочка.	80%
6 ноября 2007 года	Supreme Commander: Forged Alliance	THQ/Gas Powered Games	Скоро в том, как люди с оравалиями поспорили.	80%
13 ноября 2007 года	Assassin's Creed	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Эта игра про... да вы и сами знаете, правда?	ХИТ
13 ноября 2007 года	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision Value Publishing/Cadecraft	Сюжет серии: освобождение отпусти несть лет за решеткой.	75%
13 ноября 2007 года	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft/Galear Software	То же, что и раньше, только в неслучайном порядке. Но и этого будет достаточно.	80%
13 ноября 2007 года	Sniper: Ghost Recon	Electronic Arts/THQ M&M Entertainment	Омента не «ослабление» критически — ход по фантазиям игры и слогг оживеет в воздухе для всех остальных.	80%
13 ноября 2007 года	Unreal Tournament 3	Electronic Arts/Epic Games	Unreal Tournament нового поколения. И этим все сказано.	80%
16 ноября 2007 года	Crysis	MilkyWay/Activision/Crytek	Слух, основа значет совмещать графическую реализацию и жанре шутеров от первого лица. В данном случае даже сомневаться не приходится.	ХИТ
Октябрь 2007 года	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Новый футбол от Konami с радикальным AI, который не даст забивать голы на один и тех же топик поле.	75%
Октябрь 2007 года	Sam & Max Season 2: Episode 1	Telltale Games	Sam & Max: возвращаются на экраны наших любимых компьютеров.	75%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
BloodRayne 2: Deliverance («Бладрейн-2: Освобождение»)	18 сентября 2007—	Серия BloodRayne	Эдди Болл/Натасия Мачильо, Макс Олфорд, Брендан Уэллер	уверено
Resident Evil: Extinction («Обитатели 3»)»	21 сентября 2007/20 сентября 2007	Серия Resident Evil	Джейк Махэм/Мелла Йосифов, Али Лартер, Свен Денвал	75%
Hitman («Хитман»)	12 октября 2007/18 октября 2007	Серия Hitman	Косью Жан-Томаси Исвен	80%
Postal	12 октября 2007	Серия Postal	Уильям Уэйд, Крис Коппола, Дино Фолак	уверено
Alan vs. Predator («Чужой против Хищника»)	25 декабря 2007/17 января 2008	Серия Alan vs. Predator	Трей Шорр, Клод Шварц/Рене Алван, Стивен Денвал	уверено
Into the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля. История ордена падающих»)»	29 ноября 2007/13 декабря 2007	Серия Dungeon Siege	Фил Бонди/Джон Стивенс, Райт Пастис, Дэнис Рак-Денвал	уверено

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

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
BeSpoon	BE Games/Intelligent Games	Шутер от первого лица по комиксам. Ожидает ли он новых надежд?	ХИТ
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	Paradox Interactive	Дополнение к лучшей глобальной стратегии последнего лет.	75%
Quik Wars: Eyes of the North	NASCAR/Armenar	Третья по счету и финальная аддон для Quik Wars пролетит олимпийский мостик к грядущему сезону.	70%
Premier Manager 08	2002 Digital Publishing	Овердрайв серии известного футбольного менеджера. Ничего нового, по сути, не обещает.	75%
Warhammer	MilkyWay/Blizzard Studios Chicago	Во-во-во-во от Демон Вэйч/Убийца:то в слезные реки.	70%

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



● Классическая RPG-серия **Avetium**, наследница *Ultima* и ей подобная, вскоре обзаведется пятым по счету продолжением. На этот раз герои в трюмном смысле предстоит уйти в подполье — где-то в пещерах гринетса убийца, покушавшийся на императора. Под землей нам предстоит вести обычную героическую жизнь — заплывать клады, биться с монстрами и осваивать боевые навыки.

СОБЫТИЯ



КОНСОЛИ В РУКАХ

Бен Ладена

XBOX И PLAYSTATION
ПРИЗНАНЫ
«ТЕРРОРИСТИЧЕСКИ
ОПАСНЫМИ»

Отныне в аэропортах США консоли от Sony и Microsoft будут подвергаться тщательному досмотру — правительство почитало, что коварные террористы могут использовать приставки в своих грязных целях (спрятать бомбу в корпусе и так далее). Если раньше их можно было спокойно пронести на борт самолета — приставки, конечно, а не террористов, — то теперь указанные платформы подлежат тщательнейшему досмотру через рентген, наряду с другими электронными устройствами большого размера вроде DVD-проекторов и ноутбуков. Что интересно, Wii подобной участи избежала в силу своих малых размеров — даже в этом Nintendo сумела обскокать конкурентов.

Справедливости ради следует признать, что американские власти способны не только запрещать. В Калифорнии, к при-



Хорошо еще, что правительство США не включило в пункт о досмотре необходимость развешивать всю провозимую технику — в ином случае пришлось бы вводить взрывоопасное?

меру, федеральный суд признал неконституционным один из самых громких антигровых законопроектов последнего времени. Документ, предложенный сенатором Лиландом Йи при поддержке самого губернатора Арнольда Шарценбергера (ай-яй-яй, Арни, как же так!) предлагал продавать игры «до 18» только по предъявлению паспорта, а продавцов-нарушителей карать штрафом в \$1000. Принявший решение судья указал, в частности, что еще не доказано отрицательное влияние на психику детей игр как таковых, без сопутствующего воздействия телевидения и других источников.

АНОНСЫ

Синдром
АДАМА

ЕЩЕ ОДНА ИСТОРИЯ ПРО
ДРЕВНИЙ ЗАГОВОР

В полку квестов продолжает прибывать — израильская студия с многообещающим названием **Dark Motif** представила свой дебютный проект, «мрачную и загадочную» игру **Adam Syndrome**. Нас ждет история профессора Адама Рида, которая начнется с расследования смерти его жены и заведет ученого в древний затерянный город, футуристическую лабораторию, подводный комплекс и даже на старое кладбище.

Сюжет станет главным козырем **Adam Syndrome**, в котором, цитируя историю, «органично смешиваются исторические факты и про-



Уважаемый профессор еще не знает, что ему предстоит стать подражателем героев Дна Брауна.

вокационный вымысел». Он повестует об эпическом заговоре, уходящем корнями в XVI век и тайну Великого попова (у Дана Брауна в очередной раз началась икота). Все это обещают подать на фоне детализированных пейзажей, под самые современные спецэффекты и атмосферный саундтрек. Не забыты и сложные головоломки, основанные на классическом point & click. Поучаствовать в повседневной жизни профессора Адама можно будет нынче же осенью.

ОБИДЕНЫМ ОСРОВОМ

ПОСЛЕСЛОВИЕ



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

РЕКЛАМА

WARGAMING.NET

ХИТ ZONA

М.видео

COOD

www.akella.com

© 2007 ООО «Акелла»

Все авторские права защищены. Запрещено воспроизведение без разрешения ООО «Акелла».

ООО «ТриТ» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург).

Все авторские права защищены. Запрещено воспроизведение без разрешения ООО «Акелла».

ООО «ТриТ» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург), ООО «Акелла» (Москва) и Санкт-Петербург (Санкт-Петербург).



Akella

● Человека-паука ждет очередная серия приключений в экшене **Spider-Man: Friend or Fo?**. Поскольку новых фильмов пока не производится, игра станет абсолютно самостоятельной и соберет вместе самых известных друзей и врагов Питера Паркера. Геймплей будет основан на взаимодействии Спайдермена с одним из персонажей. В продажу экшен поступит в конце этого года.



ДЛЯ ЧЕГО НУЖНЫ КОНСОЛИ

**БОЛЬШИНСТВО
ГЕЙМЕРОВ НЕ ЗНАЕТ,
ЧТО ДЕЛАТЬ СО СВОИМИ
ПРИСТАВКАМИ**

Аналитическая компания NPD провела опрос среди владельцев консолей и тех, кто только собирается таким образом. Результат получился неожиданным — многие даже не имеют представления о функциях консолей, которые принадле-



Как оказалось, у западных пользователей очень ограниченные представления о консолях. Многие с удивлением узнали, что PS3 может выходить в Сеть, а у Nintendo DS — два экрана.

ИНДУСТРИЯ

жат им уже несколько лет или будут принадлежать в ближайшем будущем.

К примеру, 47% будущих покупателей Nintendo DS с удивлением узнали, что у нее, оказывается, целый два экрана (!), а 51% первый раз услышали о прилагающемся стилусе. У Sony дела с просветительской деятельностью обстоят и того хуже: большинство владельцев PS3 не имеют представления о том, что их приставка может выходить в интернет и скачивать оттуда файлы на жесткий диск. Примерно так же обстоит ситуация с Xbox 360 и Wii. Что касается PSP, то 48% опрошенных впервые услышали, что консоль может проигрывать фильмы, примерно столько же с радостью узнали, что могут прослушивать с ее помощью музыку.

Также исследование показало, что игроки очень ценят ретро — по их мнению, новые функции должны дополнять, но отнюдь не заменять уже имеющиеся. Так, владельцы Wii по достоинству оценили сенсор, улавливающий движения, но не менее важной для них была совместимость приставки с играми для GameCube.

СКАНДАЛЫ

Бойкот от ESRB

АВТОРАМ DUKE NUKEM
ГРОЗЯТ НЕПРИЯТНОСТИ

ESRB вновь грозит санкциями, и на этот раз под раздачу рискует угодить ни разу не имевшая прежде проблем с цензурой 3D Realms. Причиной неприятности стал официальный сайт студии. Точнее, тот факт, что на нем использовались устаревшие значки для обозначения рейтинга и недостаток в таких описательных характеристиках, как Blood, Nude и так далее. Это мелкое на первый взгляд упущение грозит вечным разработчикам Duke Nukem Forever игрокам в \$10 тыс. и бойкотом их продукции от ESRB, что практически закроет им путь на прилавки магазинов.

Один из основателей компании Скотт Миллер назвал это

ударом ниже пояса и заявил, что так, вообще говоря, делать не принято. ESRB же отвечает, что уже обращалась к 3D Realms с предупреждением и давала десять дней на исправление ошибок, однако никакой реакции не добились. Это, к слову, далеко не первый случай, когда рейтинговая комиссия берется проверять контент сайтов, — незадолго до этого она вынудила игровые онлайн-издания удалить трейлер к игре Dark Sector, который посчитала чересчур жестоким.



За вечеринками в 3D Realms планировали предложение от ESRB. А теперь компании грозит крупный неприятности.

АНОНСЫ



Crusader Kings: Deus Vult обходится без крестоносцев, но модное слово в названии Paradox все же averнула.

Пора в поход

РАЗРАБОТЧИКИ
УВЛЕКЛИСЬ
КРЕСТОНОСЦАМИ

Тема тамплиеров и прочих освободителей Святой Земли все больше будоражит умы разработчиков. **Assassin's Creed** явно не останется в одиночестве — в ближайшее время нас ожидают две стратегии и квест на эту тему. Первой в очереди на рыцарский плащ с крестом оказалась компания Virgin PLAY и студия Neocore, чья RTS **Crusaders: The Kingdom Come** предлагает участвовать в первом крестовом походе (единственный крестовый поход, закончившийся удачно, в нем участвовала такая «звезда» своего времени, как Ричард Львиное Сердце). Побывать во всех заметных баталиях того времени можно будет уже в ноябре этого года.

Почувствовать себя крестоносцем предлагает и парижская студия **Kylotonn Entertainment** (наиболее известная по заслужившему средние оценки **Iron Storm**) со своей экшен-адвенчурой **Crusaders: Invasion of**

Constantinople. На сей раз в центре внимания окажется четвертый поход, когда рыцари вообще не доехали до Святой земли, «отыгравшись» на ни в чем не повинном Константинополе. **Kylotonn** предлагает выбрать одного из трех героев и прогуляться по Византии, запасаясь по пути внушительным арсеналом (150 различных типов оружия) и разучивая боевые навыки. Можно будет также вступить в подходящий рыцарский орден и даже нанять кучу воинов (правда, непонятно, с какой целью).

Paradox Interactive уже прошлась по теме крестоносцев в стратегии **Crusader Kings** и теперь намерена развить успех аддоном **Deus Vult**. Собственно, больших изменений в быте средневековых правителей не случится — нам попрежнему предстоит приглядывать за своими землями, распорядиться казной, назначать вассалов и сочинять законы. Изменится система отношений с другими участниками борьбы за власть, а также модель восприятия персонажей. Засюда аддон развеет руки создателям модификаций. На прилавках дополнение появится уже в конце сентября.

Новости «Игромании» ПО SMS

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

Расслать SMS доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематики:

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

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





● **Infogrames** так понравилось работать с лицензией на D&D (на основе которой, к примеру, уже сделана D&D Online — загляните на картинку), что французы продлили контракт с **Nasbro** сразу до 2017 года включительно. А вот права на девять других «игрушечных» брендов, включая знаменитую «Монполю», вернутся к американской компании.

● **EA**, являющаяся частью акции **Ubisoft**, усилила свои позиции — по сложным правилам Ubisoft инвесторы, работающие с компанией более двух лет, удаляют число своих акций с правам голоса.



МАНЬЯ

НОВЫЙ WARCRAFT от Legendary Pictures

ЭКРАНИЗАЦИЯ БУДЕТ САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ФИЛЬМОМ

Blizzard наконец сделала то, чего от нее так долго ждали, — на фестивале **BlizzCon** публике был официально представлен градущий фильм по мотивам **Warcraft**. Как известно, со стороны Голливуда снимать **Warcraft** подарились **Legendary Pictures** и ее исполнительный директор **Томас Талл**, имеющие в своем активе такие картины, как «300 спартанцев» и «Батмен: Начало».

Талл несколько раз подчеркнул, что они собираются делать не кино по игре, а «великое эпическое фэнтези». В том, конечно,

смысле, что на самом деле **Legendary Pictures** намерена снять четвертое «**Властелина колец**», а в том, что авторы намерены взять игру лишь в качестве основы и развернуть такое действо, что **Питер Джексон** умрет от зависти. Придуманная с нуля история будет происходить за год до событий **WoW** и расскажет о грандиозном конфликте людей и орков, хотя немого места найдется для представителей всех существующих рас. Многие герои также будут абсолютно новыми, хотя и старые знакомые появятся на экране.

Blizzard пообещала, что фильм будет не обычной фэнтези-историей о похождениях нескольких доблестных персонажей, а эпическим батальным полотном (правда, нам вряд ли покажут все ужасы войны — будущие экранизаторы честно признались, что намерены получить как можно более мягкий рейтинг). На все про все создатели картины получат более \$100 млн, а результат их трудов можно будет увидеть в 2009 году.

Рассказали **Blizzard** и о неизвестном прежде амбициозном проекте — как оказалось, это не **Diablo 3**, а второе дополнение к **WoW** под названием **Wrath of the Lich King**. Если верить вице-президенту компании по разработке **Франку Пирсу**, над ним трудится 40 человек — столько же, сколько над **Starcraft 2**. Все-



Legendary Pictures пока не объявила, кто будет снимать и заниматься в экранизации **Warcraft**, но с бюджетом свыше \$100 млн они смогут не мелочиться. На роль вождя орков Тралла, к примеру, отлично подойдет **Джонни Дэлл**.

го **Blizzard**, по словам **Пирса**, насчитывает 2700 сотрудников, но лишь 350 из них заняты настоящей разработкой. Небольшой процент исполняет административные функции, а остальные работают над поддержанием жизнеспособности гиганта **World of Warcraft**.

АНОНСЫ



Новое ПОКОЛЕНИЕ ID

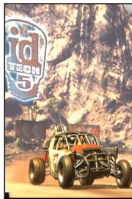
СТУДИЯ КАРМАКА ПРЕДСТАВИЛА НОВЫЙ ДВИЖОК И ИГРУ НА ЕГО ОСНОВЕ

На **Worldwide Developers Conference**, которую проводит корпорация **Apple**, человек с мировым именем **Джон Кармак** с помощью продолжительного ролика представил всем новый

движок своей студии. В продемонстрированном видео несколько машин мчались по каньону на фоне постапокалиптических построек, а затем можно было наблюдать разговор лицом к лицу с местным торговцем.

Чуть позже на **QuakeCon 2007** исполнительный директор **id Software** **Тодд Холленшид** объявил, что этот ролик был задан и первым трейлером **Rage** — новой игры от авторов **Quake**. Разработчики решили наконец отойти от привычного для них богемного по коридорам — против 60% стрельбы нас ждет 40% вождения. Действие игры разворачивается в далеком будущем. Земля пережила конец света в лице упавшей с неба кометы, а упавшие люди столкнулись с двумя проблемами: злыми мутантами и свершившим на пути тоталитаризма правительством. С обеими проблемами предстоит разобраться игроку.

Поможет ему в этом верный железный конь, которого можно будет совершенствовать по мере прожжения. **Rage** создается на втором поколении технологии **RegoTexture** (задействована в **Enemy Territory: Quake Wars**) и рассчитан на 20 часов, дополнительное время обеспечат миссии для корпоративного режима. На слухится ими смогут владельцы PC, Xbox 360 и PS3, а вот на Wii путь игре заказан с самого начала — консолька Nintendo просто не осилит новый движок от **id**.



Игровая индустрия, как видите, исследует последние кометы — об этом свидетельствует огромный логотип **id**, размещенный в каньоне по соседству с селением.

СКАНДАЛЫ



Симпсона обвиняли в том, что он зарезал двух человек, а на стадионе его команды можно лицезреть огромную фигуру человека с ножом. По словам **Take-Two**, это совершенно случайное совпадение.

Сборная НАЕМНЫХ УБИЙЦ TAKE-TWO СДЕЛАЛА МАНЬЯКА КАПИТАНОМ ФУТБОЛЬНОЙ КОМАНДЫ

Take-Two, главные специалисты игровой индустрии по мажорам и громким скандалам, работают в прежнем репертуаре. На сей раз отличился их подразделение **2K Sports**, которое включило в список персонажей футбольного симулятора **All-Pro Football 2K8** (вышел в июле на Xbox 360 и PS3, а вот на Wii путь игре заказан с самого начала) — консолька Nintendo просто не осилит новый движок от **id**.

У среднестатистического американца эта фамилия вызы-

вает примерно такие же ассоциации, что у нас фамилия **Чикатило**. Более десяти лет назад этот футболист обвинялся в том, что зарезал жену и ее любовника. Процесс превратился в настоящее шоу, за вынесением приговора в прямом эфире следила вся страна. Уголовный суд оправдал **Симпсона**, но гражданский признал виновным.

У **2K Sports** это неординарная личность возмущает команду «Наемные убийцы», эмблемой которой является рука с засезанным ножом. Сами разработчики называют это случайным совпадением, заявляя, что раз **EA** прибрала к рукам все лицензии, остальным приходится выходить из положения, придумывая команды и эмблемы с нуля. Ну что ж, молодцы.



● Все любители политики в ближайшее время ждёт подарок — новый «симулятор президента» Democracy 2 от Realtime Games. Как и в оригинале, игрокам предстоит вовремя принимать нужные законы, отвечать на возмущения коллег-политиков и задерживать избирательные кампании выборов. Правда, на сей раз наши политические амбиции будут ограничены вымышленной страной.

СКАНДАЛЫ

Нельзя убивать МЕРТВЫХ НЕГРОВ

САРСОМ И КОНАМИ ОБВИНИЛИ В НЕПОЛИТКОРРЕКТНОСТИ

Очередная порция новостей из серии «Политкорректность превыше всего». Совет по исламско-американским отношениям (CAIR), просмотрев короткое видео по грядущей игре Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure от Sarcasm для приставки Wii, немедленно обратился с жалобой к издателям — им не понравилась прозвучавшая в ролике фраза «Аллах Акбар». Это выражение (дословно переводится как «Бог превыше всего») часто упоминается во время молитв, и его употребление в игре



Дети, запомните: нельзя делать цитаты, в которых убивают негров (даже зомби) и вставлять в игры религиозные цитаты.

может сильно огорчить правоверных мусульман. Sarcasm не стали спорить, оперативно связались с командой разработчиков и велели убрать спорную фразу. К слову, цитаты из Корана в 2003 году уже пришлось спешно изымать из файтинга Kakuto Chojin от DreamFactory. Но это еще цветочки. На Konami, опубликовавшую трейлер к грядущему Resident Evil 5, обрушилась волна обвинений в

расизме. В ролике показано, как белый герой убивает черных зомби, — это якобы явная дискриминация, на что и обратили внимание американские правозащитники. То, что жертвы геноцида и без того, скажем так, не относятся к числу живых, их не смущало — по словам журналистки **Бонни Руберг**, «даже нормальные жители деревни выглядят как зомби». Тем самым, делает вывод она, Konami указывает на «зараженность» всей чернокожей расы. На этом грязные намеки Konami (и вообще творцов зомби-триллеров), по мнению Руберг, не заканчиваются — сама идея о том, что для заражения человека достаточно малейшего укуса или попадания капли инфицированной крови в организм, кажется ей намеком на

бушующую в Африке эпидемию СПИДа. Правозащитник **Ким Платт** из Black Looks (группа блогеров, принадлежащих борцам за права черных женщин) заявила, что разрешать детям в роли белого человека убивать негров, даже замаскированных под зомби, — верный способ вырастить из них фашистов (видимо, следовало сделать все наоборот). Эти выступления собрали массу комментариев — в основном в защиту Konami и Resident Evil 5. Многие резонно указали на то, что в серии уже на протяжении многих лет безнаказанно расстреливают белых мертвецов, и никто против этого не возражает. Другие заявили, что правозащитникам надо заниматься настоящим делом вместо критики игр.

АНОНСЫ



Manhunt ПО-РУССКИ

«БУКА» ГОТОВИТ РУССКИЙ ЭКШЕН THE HUNT

Судьба Manhunt продолжает висеть на волоске, но теперь у нас появился шанс получить достойную компенсацию — причем примком из России. Экшен The Hunt, над которым под присмотром «Буки» работает студия Orion Games, до боли напоминает скандальный проект Rockstar. Итак, 2025 год, общее запустение и разгул преступности. Правительство способствует выходу в эфир жестокого телешоу,

суть которого проста — под кожу одному из простых людей вводится специальный имплантат «Черная метка», испускающий особые сигналы, после чего в погону за «счастливымчиком» со вполне определенной целью пускается команда головорезов. Разработчики заявляют, что «стрелять охотнее недостаточно, чтобы выжить». Поскольку герой игры — обычный человек, ему, подобно Кошу из Manhunt, предстоит использовать в качестве оружия подручный инвентарь — камни, кирпичи, обрезки труб и так далее. Также немаловажной частью игры станет умение скрытно подкрадываться к врагу и применять специальные killing moves. Все это будет подано на абсолютно новом движке уже в начале 2008-го.

ПОДРОБНОСТИ



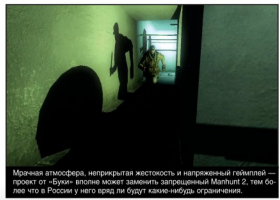
Пусть E3 подрастерла масштаб — Tokyo Game Show ее с удовольствием заменит.

Выставка-рекорд

ОРГАНИЗАТОРЫ TOKYO GAME SHOW НАМЕРЯЮТ ПОБИТЬ СОБСТВЕННЫЙ РЕКОРД

В то время как выставка E3 уменьшилась в размерах, азиаты делают все наоборот — японская Computer Entertainment Supplier's Association вознамерилась в этом году побить рекорд посещаемости, собрав на Tokyo Game Show 200 тыс. визитеров (для сравнения — у E3 в лучшие годы было 60 тыс. человек; правда, она никогда не была выставкой для всех желающих). Размах впечатляет — на 1708 стендах разместятся экспозиции Sony, Microsoft, SEGA, Capcom, Square Enix, Konami, Namco Bandai, Tecmo и других компаний.

А вот другая сентябрьская выставка в Азии, GDC Korea, отменена. Не состоится и PC Game On, в отличие от большинства других мероприятий ориентированная в первую очередь на простых игроков. Компания-организатор CMP Media отменила мероприятие в связи с тем, что слишком близка организационной другим мероприятиям (к примеру, Game Developers Conference в США) и у нее нет времени заниматься PC Games On. Посмотрим, что будет на конъюнктурной части E3, то, что состоится в текущем сентябре.



Мрачная атмосфера, неприкрытая жестокость и напряженный геймплей — проект от «Буки» вполне может заменить затерявшийся Manhunt 2, тем более что в России у него вряд ли будут какие-нибудь ограничения.



ДВОЙНОЙ РЕЗУЛЬТАТ БЕЗ ЛИШНИХ ТРАТ.



ВЫБИРАЙ ТОТ КАРТРИДЖ,
КОТОРЫЙ ТЕБЕ НУЖЕН!



Печатайте БОЛЬШЕ с надежными и проверенными устройствами HP Photosmart. Только с HP Photosmart вы получите до двух раз БОЛЬШЕ фотографий и документов за те же деньги. Теперь у вас есть возможность выбрать тот оригинальный картридж HP, который идеально подходит вам – повышенной емкости или стандартный. Какие бы задачи ни стояли перед вами, HP Photosmart – это всегда высокое качество и низкие расходы на печать.



Сайт: www.hp.ru/getmore • Тел.: 8-800-200-3-500

БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ С ПРИНТЕРАМИ HP



ИГРОВАЯ МАНИЯ

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержит в стиле одной из обложек игр.

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге DVD можно альтернативную обложку в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, значит или медленнее 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 gamezone@igromania.ru

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD.

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

БАЗА ДАННЫХ GOSLBMANIA

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

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

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD нажмите по адресу ddl@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2384

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Как вы помните, одним из главных событий предстоящего DVD стала внушительная подборка для **Neverwinter Nights 2**. Мы не сбавляем темпа, и в этом месяце всех поклонников NWN2 снова ждут приятные сюрпризы. Во-первых, на DVD находится увесистая подборка разнообразных модификей и дополнений для игры. Тут и отличный модуль **The Zelvros Affair**, сделанный в лучших традициях знаменитого **Tragedy of Tragidor**, занимающего в нашем хит-параде «Игровой зоны» первое место. Кроме того, вас ждет неоднозначный **The Rampion Champion**, неожиданно для всех занявший почетное третье место на конкурсе **Obsidian Mod Contest**. Что это за конкурс такой, всенепременно читайте на DVD. Также обратите внимание на спецмодуль «Игровой зоны» **Gamezone 09-2007**, созданный силами редакции «Игромании». С его помощью вы можете легко и просто обзавестись оружием и броней, которую обычным способом заполучить проблематично. Все подробности, как всегда, на DVD. И не забудьте, NWN2 сегодня под номером двенадцать.

Во-вторых, наша игрострой-артель **Format.CS** ударили темпами продолжает переводить на русский язык самые интересные дополнения. В этот раз они локализовали модуль для **Neverwinter Nights 2** под названием **Cry Wolf**. Тут и неожиданные повороты истории, и повествовательная атмосфера, и новаторские идеи. Играть очень интересно, а теплая и теплая, кто не дружит с английским языком, смогут сполна насладиться этим выдающимся произведением.

Вторая локализованная модификация предназначена для **TES4: Oblivion**, и называется она «**Великий меч**». Вам предстоит совершить опасное путешествие в поисках легендарного айлейдского клинка. В программе: исследования мрачных подземелий, битва с

топой троплей, а в финале — сражение с грозным призраком, хозяином меча.

В рубрике «**Темы DVD**» в первую очередь обратите внимание на глобальную модификацию для **FlatOut 2** — **FOJ Community**. Мод добавляет 45 модельей автомобилей, 43 трюка, пять уникальных режимов игры и новые аксессуары камеры. Играть становится веселее.

Второй мод — это **Pro Deo et Rege** для великолепной **Medieval 2: Total War**. Модификация в первую очередь серьезно расширяет игровой мир. Тут и новые государства, и десятки провинций, и доселе невиданные юниты. Кроме того, ощутимо меняется геймплей — появился эффект «враждебной территории», который не позволяет в тольке что захваченном городе строить здания и начинать войска. Ну а в некоторых провинциях строго разделяются на то, что дань платить, и где производится армия.

Наконец, третья тема DVD — мод **Trigger Menu** для **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific**, меняющий геймплей и значительно увеличивающий сложность. Враги стали умнее, изменилась система затопления кораблей, доработана баллистика. Авторы нарисовали симпатичные модели кораблей и подводных лодок, сделали удивительно реалистичную воду и переработали внешний вид всех навигационных инструментов — линейки, циркуля, карандашей, ластиков.

В рубрике «**Патчи**» не проходите мимо заплатки для игры «**Второй мир**». Помимо значительных изменений в геймплее, патч добавляет редактор карт и миссии. Ну а в рубрике «**Интересности**» мы разместили сборник высококачественных текстур для **Resident Evil 4**. После его установки игра преобразована буквально на глазах.

На этом все, до встречи в прохладном октябре.

Степан Чечулин
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и произведения».

№2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игрострой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железные софты» и «Читательские рассказы».

№3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редактор: **Семён Чечулин**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинюк**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова**.

Ирина Освинникова и **Денис Валеев**

Дизайн обложек: **Илья Галеев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семён Чечулин**, **Владимир Кушин**,

Александр Цыпляков, **Олег Кононов**, **Николай Позин**

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Махараев, **Николай Пегасов**

**СИСТЕМНЫЕ
ТРЕБОВАНИЯ DVD**

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

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.

Neverwinter Nights 2: Крик волка

В подростоительстве наблюдается вполне четкая закономерность. Как только появляется хитовая игра со восторженным или внидным редактором, к ней начинают появляться дополнения не самого высокого качества. Но время идет, мододелы набираются опыта, детально изучают утилиты для изменения игры — дополнения становятся все лучше и лучше.

Мы постоянно следим практически за всеми модулями для **Neverwinter Nights 2** (см. нынешнюю подборку «Игровой зоны») и можем с уверенностью сказать, что принцип «чем дальше, тем лучше» для этой игры работает на все сто. А тут еще и **Obsidian Entertainment** подхлестнули подхлестовцев, устроив конкурс **Obsidian Mod Contest** на создание лучшего модуля по мотивам сказок братьев Гримм. «Крик волка» (англоязычную версию модуля под названием **Cry Wolf** мы выкладывали на DVD прошлого номера «Игромании») — один из лучших модулей, представленных на конкурсе.

Начинается все вполне мирно. Мы (в лице главного героя) приходим в гости к старому сказителю, чьи повествования с интересом слушают сидящие в комнате ребятишки. Что, старче, ты нам расскажешь на этот раз? Чем удивилась бывалого воина? Слова сплетаются в причудливый узор, и вот мы переносимся в сказочный мир, где есть и Ганс, и Грета, и хлебные крошки...

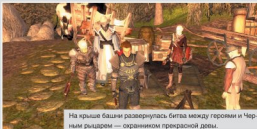
Собственно, с этого момента вся сказочная романтика заканчивается — и начинается черный юмор, запутанный сюжет, написанный по мотивам сразу нескольких сказок братьев Гримм, поданные, скажем так, не совсем в стандартном ключе.

Жила-была страшная колдунья. Ну не то чтобы очень страшная, но весьма неприятная. Но кому хочется быть неприятным и страшным? Поэтому в сказочном мире, находящемся на грани вымысла и реальности, сна и бодрствования, она возвела свое королевство. И не просто королевство, а точную копию города, находящегося в реальном мире, — Вольнбурга. Только здесь ведьма была не уродлива, а прекрасна. Ну а чтобы не скучать, злая колдунья населила свое новоиспеченное королевство жуткими монстрами. Но это в реальном мире они были жуткими тварями, а в королевстве ведьмы стали горвыми сказок.

Но и этого ведьме показалось мало. Ей захотелось властвовать над людьми, а поскольку в обычном мире у нее с этим не получилось, она решила подчинить себе человеческие души в своем новоиспеченном королевстве. Для этого она отправила в реальный Вольнбург своих монстров, чтобы они с помощью магии погрузили людей в сон, после чего они оказались в королевстве, где и попали под иго злой колдуньи. Получилась такая сказочная «Матрица», в которой надо разобраться, спасти несчастных, наказав обидчиков — в общем, навести порядок. Не будем, впрочем, раскрывать всех тайн, их куда интересней находить самостоятельно.



Белоснежка в иллюзорном мире всегда готова защищать свои гиомов-работ от посягательства.



На крыше башни развернулась битва между героями и Черным рыцарем — охранником прекрасной деви.

В «Крике волка» ведется детальная статистика всех ваших побед и поражений. За успешное выполнение заданий и разгадывание загадок начисляются призовые очки, за смерть — вычитаются. В идеале нужно набрать 100%, вот только сделать это непросто. Кстати, интересная деталь: после волны гибели всякий раз появляется тот самый старец-рассказчик и интересуется, так ли закончилась история. Ответите, что, мол, да, именно так и закончилось — завершите прохождение. Ну а если хотите продолжить, то смело заявляйте, что так история закончится никак не могла.

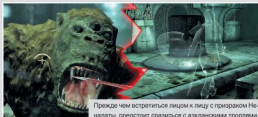
В целом «Крик волка» — удивительный модуль с интересным сюжетом, необычной атмосферой и затягивающим геймплеем. Играть рекомендуется всем, к тому же теперь вся эта радость на понятном русском языке.

TES4: Oblivion — Великий меч

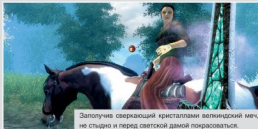
«Великий меч» — небольшой, но крайне интересный «предметный» мод. Высший эльф по имени Унгарцион из лавки «Счастье колдуна» в городке Бравил готов поведать состоятельному клиенту о легендарном айльдском мече, якобы изготовленном из знаменитого Великого камня. Сам Унгарцион давным-давно отправился на поиски этого артефакта, однако его путешествие не увенчалось успехом. Так что торговец просто дает вам почитать свой дневник, где он делал записи о таинственном мече, и сообщает, что будет очень признателен, если вы продолжите его дело и отправитесь в далекие путешествия на поиски меча. Это и есть главная задача модификации.

Чтобы отыскать заветный клинок, необходимо отлично знать географию и историю континента Сириодил, а отыскать хранилище, придется прорубиться сквозь орды грозных азкланских троллей. Ну и в финале сразится с могучим призраком члениона Неналаты — древнего воина, который, собственно, и вывел этот меч.

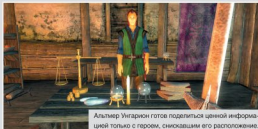
Мод понравится прежде всего тем, кто уже прошел **TES4: Oblivion** и кому мало стандартных образов оружия.



Прежде чем встретиться лицом к лицу с призраком Неналаты, предстоит сразиться с азкланскими троллями.



Заполучив сверхоружие кристаллами великий меч, не стыдно и перед светской дамой похвастаться.



Альтер Унгарцион готов поделиться ценной информацией только с героем, сияющим его расположивше.



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

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Armed Assault

Что: 6 кампаний, 5 одиночных миссий, 5 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания Blu Occupation

● **Кампания Blu Occupation** — продолжение событий оригинальной игры. США уже владеют большей частью острова Сахрани, но противник не собирается капитулировать, а самые отчаянные бойцы готовятся умереть, но не сдать врагу. Именно за этих отчаянных храбрецов вам и предстоит играть на протяжении шести миссий.

Одиночные миссии:

- **The Tip Toe Boys Part 2** — отряд американского спецназа должен проникнуть в глубокий тыл противника, выкрасть данные из штаба вражеской разведки и уничтожить генерала Ситлеву.
- **Arma Gear Solid** — миссия, сделанная по мотивам знаменитого шпионского экшена Metal Gear Solid. Кроме того, что миссию надо проходить исключительно тихо, так еще музыка, звуки и даже голоса персонажей взяты из Metal Gear Solid. Очень необычное и атмосферное задание.
- **Camp Mercalillo** — американцы на базе в Меркаллило попали в нешуточный переплет, и теперь вам предстоит их спасти.
- **Hotel Massacre** — террористы захватили гостиницу вместе с постояльцами. Ваша задача — уничтожить их и освободить туристов.
- **Demolition Man** — приключенная группа американского спецназа, которая отправилась уничтожать остатки разбившегося вертолета.

Модификации:

- **Afghanistan**
- **Alouette II**
- **WW 1 Camels**
- **RACS M60A3**
- **Soviet Armor Replace**

№2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»

Карты:

- **Abandoned Rail**
- **Battle AT the Port City**
- **Fever Plain**
- **Forest Fires**
- **Ice**



Kapra Forest Fires

- **Isle of War**
- **Midnight on the Bay**
- **Texas Oil Siege**

№3. Company of Heroes

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



Модификация Supermario's Mass Destruction

Модификация **Supermario's Mass Destruction** — это более зрелищные эффекты дыма, стрельбы, взрывов, а также незанятый измененный баланс сил.

Карты:

- **D-Day Coop**
- **Hill Suso Night**
- **Loire River Crossing**
- **Mr. Gs Harbour**
- **The Black Forest**
- **The Road to Tunis**

№4. Crashday

Что: 2 модификации, 5 трасс, 5 автомобилей
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Real Damage

Модификации:

- **Real Damage** — повреждения машин стали более реалистичными: на корпусе появляются царапины, вмятины, потертости.
- **Sunny** — небо становится нереально ясным, а солнце буквально ослепляет глаза.

Трассы:

- **Benzin Race**
- **Lost Haven**
- **Small Slatom**
- **Streets Race**
- **Unreal Arena 2**

Автомобили:

- **Audi Quattro**
- **Bus**
- **Citroen 2CV**
- **Ford Transit**
- **Tampa GTA: SA**

№5. FIFA 07

Что: 6 модификаций, 4 стадиона, 16 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Стадион «Лужники»

Модификации:

- **FIFA 07 Sponsor Patch** — комплект из 27 логотипов спонсоров.
- **FIFA 07 Logo Patch** — логотипы для 575 команд.
- **Referees 18+ Patch** — новые арбитры.

● **RPL Updates** — три внутренних обновления для модификации РПЛ 2007.

Стадионы:

- **Ibrox Park Glasgow**
 - **Olympic Stadium Luzhnik Moscow**
 - **Stade Louis II Monaco**
 - **UEFA Ultimate Arena**
- Подборка из 15 необычных программ.

№6. FlatOut 2

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



Автомобиль Nissan 350Z

Благодаря модификации **Big Boom** практически все объекты на трассах теперь красиво взрываются.

Модели автомобилей:

- **400 Mph Roamer**
- **Nissan 350Z**
- **Roadrunner**
- **1936 Ford Coupe**
- **Pontiac Firebird Concept**
- **Ice Cream Truck**
- **Impala**
- **C Cab**

№7. GTA: San Andreas

Что: 12 моделей автомобилей, 2 программы
Где брать: рубрика «Игровая зона»



КОМ3 Т1

Тема dvd FlatOut 2: FOJ Community

- Что: модификация
- Игра: FlatOut 2
- Разработчик: FOJ Community
- Что нового: трассы, автомобили, скины, меню
- Размер: 763 Mb
- Где брать: рубрика «Тема DVD»

Новое дыхание самых безумных гонок



- 45 детализированных автомобилей
- 43 адреналиновые трассы

- 5 оригинальных режимов игры
- Новые ракурсы камеры
- Расширенные настройки графики
- Красочное оформленное меню





Игровая зона БОНУСЫ



Четыре миссии для игры
«Вторая мировая».



Четыре сценария для
Caesar 4.



Модификация
Expert для Quake 4.



ВЕСЕЛОСТИ



Mortimer Beckett and the Secrets of Spooky Manor.

Новый вариант забавы «Найди нужные предметы в куче хлама». В игре все предметы разбросаны по комнате, так что сначала придется найти нужные детали, склеить их, а потом уже развешивать по полкам готовые вещи.



Azada. Сборщик различных пазлов, которые нужно разгадать, чтобы собрать скелеты с элементами могущественной магической формулы.



Race Cars. Веселая аркадная гонка, где вы управляете маленькой машинкой, гоняете по извилистым трассам.



Aliy the Alien



Assassin



Stunt Mania



The Shortfren



Park-a-Lot-2



Battleships

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. Ступая два месяца попадают на DVD «Игромани» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.iki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из июльского номера ЛКИ: Another World: 15th Anniversary Edition * SpellForce 2: Dragon Storm * The Elder Scrolls 4: Oblivion * Shivering Isles * Two Worlds * UFO: Extraterrestrials * Пенумбра: Темный мир * Пышары Карибского моря: На краю света * Убийство в Восточном экспрессе * Хроники Тарр: Призраки звезд.

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



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕС
ЗЛЫЙ, ГРОМЫ, ХАОСАНТИИ
И УНИКАЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ КАРТА
СРЕДИЗЕМЬЯ НА ПОСТЕРЕ!



АРСЕНАЛ
ЭКЗОТИЧЕСКОЕ
МЕТАЛЛИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ



ФУТУРОЛОГИЯ
С ПРОПЕЛЛЕРОМ ЗА СПИНОЙ

ФАНТЕЗИИ
И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ
ПРЯВЛЕНИЯХ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ЗНАМЕНЫТЫЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛМ
ПУТЕШЕСТВИЯ ГУЛЛИВЕРА
(Gulliver's Travels, 1996)



№8. Heroes of Might and Magic 5

Что: 5 модификации, 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификации:

- **Snow Age** — снежная обезьяна (нейтральный юнит северных земель) заменена на чумного энта. Он был в бета-версии игры, но до релиза, увы, не дожид.

- **Town Specializations** — позволяет при входе в город посмотреть список всех юнитов, которых в нем можно нанять.

- **War Dancer** — красивая и зрелищная анимация атаки эльфийского юнита Танцующий со Смертью.

- **Heaven Hero Mod Final** — качественные 3D-модели героев всех фракций, кроме Лесного союза. Также заменяет зеленых драконов Лесного союза на фениксов, а умеревший Некрополиса на рыцаря смерти.

- **Soul Drinker** — мертвый рыцарь с большим мечом и в силуэте доспеха, который сражается во фракции Некрополиса.

Карты:

- **Goetz 3 Am Rande des Abgrundts**

- Trolligback
- Annavants Suche Teil 3
- Arim Ma Tri
- Clair 3 — Judgement Day
- Слушай тишину
- Начало хаоса

№9. Medieval 2: Total War

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



Модификации:

- **Total War Mythology 1.2** — добавляет новую фракцию Фантези и соответствующих юнитов — драконов, огров, нежити и т. д.

- **Machiavello** — историческая кампания, точно отражающая политическую ситуацию в Европе 1414 года. 31 государство будет бороться за место под солнцем в 196 провинциях.

Кампании:

- **Custom Campaign** — сборник из шести кампаний, действие

ПРЧУ

6 ПАТЧЕЙ
ДЛЯ САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ
ИГР



Версия: 1.1.2



Версия: 1.02



Версия: 1.3



Версия: 3260



Версия: 1.66a



Версия: 1.6.0.59



которых разворачивается на шести подробных картах Европы.

- **Hundred Years War Campaign** — кампания, воссоздающая Столетнюю войну (1337-1453) между Англией и Францией.

№10. Microsoft Flight Simulator X

Что: 3 набора текстур, 6 моделей самолетов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Наборы текстур:

- Nantes
- Tallin
- Denmark

Модели самолетов:

- Armstrong Whitworth AW.15 Alalanta
- MD-83 Austral Lines Aereas
- MIG-21 Fishbed
- Mirage F-1
- Arkship Odyssey shuttle

№11. Need for Speed: Most Wanted

Что: 35 моделей автомобилей
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модели автомобилей:

- Acura Integra Type-R
- Battlefield Hell
- B-Engineer Edonis

- BMW Z4
- Buick Roadmaster 49
- Chevrolet Niva
- Cop Hummer H3
- Dacia 1300
- Dodge Charger RT
- Dodge Ram
- Gaz 24
- Honda S2000 CC
- Jaguar XJ220
- Koenigsegg CCX
- LADA 2106
- LIAZ 677M
- Maserati MC12
- Mustang Fastback 1968
- NASCAR Chevrolet Monaco
- Nissan 300ZX Fairlady
- Porsche Cayenne
- Saleen S7
- Seat Fura
- Toyota 2000 GT 1968
- Toyota Corolla Levin AE86
- VW Passat B3
- ZAZ 968m
- Амфибия
- АЗЛК-2141
- Модели ВАЗ с серии 2101 по 2110
- ВАЗ 21213 Niva

№12. Neverwinter Nights 2

Что: 4 игровых модуля, 4 модуля генерации и т.д., 10 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»

Вопросы и ответы по модулям и модификациям NWN2, ре-

зультаты конкурса Obsidian Mod Contest, изменения в хит-параде. Главное же — новые модули и игровые дополнения. Как и в предыдущий раз, вас ждут детальные обзоры и рецензии, советы и тонкости и много чего еще.

Рубрика «Модули»

● **The Zelbross Affair.** Уровень: 1 * Длительность: 4 часа. * Модуль в лучших традициях Tragedy of Tragedor. Охотничье сафари по красивейшим локациям, в роли вашей дичи — голбены и кобольды, в роли их наживы — вы.

● **Passage West.** Уровень: 1 * Длительность: 3-4 часа. * История группы темных эльфов, отчаянно ищущих проход через заснеженные горы. Словом, есть и сюжет, и много боев. Снег на горах — из набора спецэффектов Sorceress Ashura's VFX Pack, который мы также размещаем. К нему прилагаются демо-модуль — чтобы полюбоваться на эффекты.

● **A Walk in the Woods.** Уровень: 1-2 * Длительность: 2 часа. * По сказкам братьев Гримм. Если вы не знали, Бабушку и Красную Шапочку съел волк-оборотень, который превратился в бабушку и гудрил потом всем мозги.

ТемаDvd

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific — Trigger Maru

● Что: модификация ● Игра: Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific ● Разработчики: Trigger Maru Team ● Что нового: характеристики торпед, подводные лодки, самолетов и кораблей, AI противника, навигационные инструменты ● Размер: 300 Мб ● Где брать: рубрика «Темы DVD»

● Значительно увеличенная сложность игры благодаря новым характеристикам вражеских эсминцев: стоит вам пару минут проплыть с поднятым перископом, как лодку заметят и сразу атакуют.

● Новый внешний вид навигационных инструментов — линейки, циркули, карандашей, ластиков.

● Перерисованные с ну-

ля модели подлодок и кораблей.

● Переделанная система затопления кораблей. Теперь небольшие транспортники, как и положено, идут ко дну с одного-двух попаданий, в то же время для уничтожения военных судов понадобится пять-шесть выстрелов.

● Новые звуки моторов, выстрелов, погружения и всплытия подлодок.

● Теперь в Индийском океане и у берегов Индонезии можно встретить вражеские немалые субмариньки.

● Переделанный внешний вид волн.



ДЖЕТ ЛИ ДЖЕЙСОН СТЭТКЕМ

ВОЙНА

ROGUE ASSASSIN

МЕСТЬ КАК АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ

www.war2007.ru

LIONSGATE



ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ



YOKIRU



СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 30 АВГУСТА

тел./факс: (495) 975-85-19/18, 797-68-61/62, 961-24-69; e-mail: kozhevnikov@lc-trade.ru; www.lizard-cinema.ru

на правах рекламы

● **The Rampant Champion.** Уровень: 1 * Длительность: 15 мин. * Модуль-призер конкурса по сказкам братьев Гримм. Легко ли сорвать пару артишоков? Хорошо, а если в охраняемом саду злой ведьмы?

● **JEGs Training module, Vordan's Hero Creator** — модули для экипировки и генерации персонажа, проверки его умений в бою.

● **Gamezone 09-2007** — спецмодуль «Игровой зоны» для получения кое-какого оружия и брони из нашей подборки.

Рубрики «Геймплей», «Интерфейс», «Визуальности»

● Котти-клинки **Sunlee's Claws.**

● Новые боевые звери из **Animal Companion Pack.**

● Внутригровой справочник **Player's Handbook.**

● Расширение экрана сундука **Expanded Loot Window.**

● Женская броня **Aribeth and Valshares's Armor** по мотивам первого NWN.

● Новые лица с косметикой для злфлеяк **Seamless Re-texture of Elf Head 53.**

● Кошачьи глаза тифлингов **Evil Eyes.**

● Сногсшибательные причёски **Whatbrick's NWN2 Character Customization Collection.**

● Серебристое оружие **NWN2 Silver Weapons.**

● Эльфийские луки и клинки **Adonny's Elven Weaponry.**

>>> Ваши рекомендации, вопросы, пожелания: lnw2@igromania.ru.

№13. Pro Evolution Soccer 6

Что: 3 модификации, 4 стадиона, 7 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификации:

● **Sopa America 2007** — детально воссозданный турнир Кубка Америки 2007.

● **Sopa America 2007 English Menus** — английский язык для меню Кубка Америки 2007.

● **Multi Scoreboards Pack** — новое оформление трансляции матча.

Стадионы:

● **Old Trafford**
● **Emirates**
● **Ashton Gate**
● **LA Bombonera**

Десяток необходимых программ.

№14. Sid Meier's Civilization 4: Warlords

Что: 3 модификация, 4 сценария, 5 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификации:

● **Legacy of Kingdoms** — добавляет в игру восемь азиатских империй: Вэй, Шу, Ву, Сан Цз, Ян Шао, Лиу Бао, Ма Тенг и Донг Жуо. Кроме того, вас ждут 16 лидеров и несколько уникальных технологий.

● **Speed** — игровое время будет лететь в три раза быстрее.

● **Star Trek** — фантастическая модификация на тему известной вселенной **Star Trek**. Добавляет 14 рас, 19 лидеров и семь уникальных религий.

Сценарии:

● **China Map 195 AD** — 16 китайских фракций дерутся между собой на реалистичной карте Китая.

● **East Denmark** — выберите один из семи кланов викингов и захватите богатую ресурсами землю.

● **Home Made Highlands** — на этой карте всего две страны, которым придется драться за плодородную территорию.

● **Justinian** — сравнитесь с семью державами, среди которых есть даже Византия, начав развитие с 527 года н. э.

Карты:

- **Budda**
- **Carter Earth**
- **Elizabeth Islands**
- **My Home is My Castle**
- **World of Warcraft**

№15. Silent Hunter 4

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



Модификации:

● **All Medals Classic Crew** — все полученные вами ордена и медали стали очень красивыми.

● **DRB JAP US GB Airbases** — на штурманских картах отмечены все авиабазы Тихого океана.

● **New Hud With Weather** — появилась незаслуженно забы-

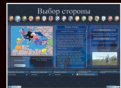
Temadvd Medieval 2: Total War — Pro Deo et Rege

Что: модификация * Игра: Medieval 2: Total War * Разработчики: Socii_inferi
Что новое: моды кнопок, характеристики коней, провинции, название фракций, флаги, штыри, доспехи * Размер: 161 Мб * Где брать: рубрика «Темы DVD»

● Десятки новых юнитов для разных стран: пекутинцы, младшие рыцари, лешие, латные рыцари, вооруженные двуручными мечами швабские рыцари, куманские копейщики, варяжские наемники и мечники-дружинники. И это еще далеко не полный список.

● Добавлен эффект «враждебной территории». После захвата вражеского города как минимум пять ходов вы не сможете нанимать там войска и строить здания.

● Фракция мятежников (Rebels Faction) может стро-



ить военные здания и набирать большие армии. Теперь захват принадлежащих им областей станет непросто задачей.

● Десяток новых правилей и государств.

● Новая система коммерции. Поселения теперь разделены на четыре категории: денежные столицы, дающие максимальную прибыль (например, Лондон и Константинополь), торговые центры с вырубкой поменьше (скажем, Владимир или Нюрнберг), а также совсем маленькие поселения, которые денег почти не дают, зато там можно нанять дешевые войска.

● Правители государств превратились в долгожителей, живущих по 150-200 лет. Так что проблема бездарных наследников престола решилась раз и навсегда.



тая разработчиками функция переопределения погоды.

● **Nuke Boats** — подводные лодки почти всех классов получили новую часть от АПЛ.

● **Rain** — новые спецэффекты дождя, делающие его более, гхм, мокрым.

№16. Star Wars: Battlefront 2

Что: 3 карты, 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карты:

● **Capital Strike 2** — крупная битва возле большой базы с использованием техники.

● **Galmetoast** — сражение с батальоном врагов недалеко от поселения.

● **Sullust** — драка исключительно на световых мечах близ

жерла вулкана.

● **Civilwar on Geonosis** — добавляет принцессу Лею в битву на Геонозисе.

● **Death Star Cloning** — джедаи дерутся на «Звезде смерти», используя только Силу.

● **Heroes vs. CIS on Kamino** — ристалище темных и светлых джедаев на дождливой планете Камино.

● **Hot Sniper Wars** — теперь в бойнице на Хоте участвуют только снайперы.

● **Snow Rebels in Mygeeto** — добавляет в битву на планете Мигито солдат, одетых в зимние шубы.

● **Species War 2** — роботы, белье медведи и вуки дерутся на большой базе.

№17. Stronghold Legends

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

Карты:

● **3 Chapter in King Arthur's Rigorous Journey**

● **Castell Berey**
● **Crazy Starwars**



Карта The Journey Back to Dol Island

- **Factions of Zin Merlins**
- **FoZ Jesters Psycho Island**
- **King of the Valley**
- **The 7 Wonders**
- **The Battle for Aמותan**
- **The Journey Back to Dol Island**
- **Vulcano**

№18. Supreme Commander

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



Карта Elysion XL

- **Hawks Mod Pack** — большая модификация, добавляющая шесть продуманных и сбалансированных юнитов.

Карты:

- **Crater Moon**
- **Elephant Graveyard**
- **Elysion XL**
- **Hundred Acre Wood**
- **Land of War**
- **Sedongs Clutch**

№19. The Elder Scrolls 4: Oblivion

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



Плагин Danner's Dreamora CMPartners

Плагины:

- **CM Partners Basic** — четыре спутника-дреморианца для путешествий. Живут в Анвиле.
- **Unfathomed Tower** — новая разрисованная фресками башня в горах к западу от Брумы.
- **Holy Relics** — мощнейшее оружие для паладинов. Волшебный щит архангела, а также золотая палица, наносящая чудовищный урон и пробивающая

любой блок.

- **Unique Landscapes: Beaches of Cyrodill** — The Lost Coast — перерисованные пляжи Потерянного берега.

● **Slof's Playable Xivilai** — новая раса демонообразных существ с рогами, длинными ушами узкими лицами, злыми злыми глазами и синей кожей.

- **Arthur Natural Environments** — новые эфракты погоды. Выглядят очень красиво.

Плюс 15 отменных дополнительных.

№20. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-King

Что: 8 сценариев
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Dead Man's Dike

Сценарии:

- **Crysis**
- **Dead Man's Dike**

- **Hobbit Wave Defender**
- **King of the Hill Fortress**
- **Misty Mountains Fortress**
- **The Beaches of Troy**
- **The Great Balrog Duel**
- **Where the Shadows Lie**

№21. The Movies

Что: 10 костюмов, 10 декораций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Декорации Western

Костюмы и актеры:

- **50 Cent** — знаменитый американский рэппер.
- **Bloody Tuxedo** — окованный и пробитый пулями мексиканский костюм.
- **Eminem** — возможность снять видеоклипы с участием звезды рэпа Эминема.
- **Girl Power** — розовая майка с надписью Girl Power.
- **Hunter** — одяжение немецкого охотника XVIII века.
- **Mud Man** — грязевый голем.
- **Snoop Dog** — вашу студию

BIOSTAR Первая материнская плата
WWW.BIOSTAR.COM.RU



Clean-Tone Audio Technology



Clean-Tone

Инновационный аудио дизайн Biostar «Clean-Tone», аудио дизайн с низким уровнем искажения, снижает шум от высоких частот, предотвращая материнской платой. В наличии имеются один независимый конденсатор на канал, чтобы справиться с шумом. Интегрированный аудио-кодек T.1 CM HD передает настоящий звук, а также соответствует всем требованиям к оборудованию Microsoft Windows Vista™ Premium.

X.D.C (eXtreme Durable Capacitor)



Благодаря низким ЭШП и проводимости высоким колебаний, трансформаторные пробки обеспечивают достаточное стабильное питание CPU. Также срок службы может в 6,25 раз превышать срок службы обыкновенных жидких пробки.



Tweak Tech



Tweak Tech

Biostar обладает уникальной инновационной своей PWM с низким ЭШП и трансформаторные пробки, предотвращают высокие колебания, чтобы обеспечить достаточное стабильное питание CPU. Та же философия используется для дизайна памяти DDR, чтобы усилить стабильность памяти по напряжению.

Rapid Switch



Rapid Switch

Сложите «клетку» на золотой переключатель питания и переключите материнскую плату. Кнопка питания и переключатель темнее встроены в плату. Это удобно для пользователей-самостоятельно, которые теперь могут использовать плату без коротких замыканий несостыковывающиеся штырьки.

Реклама

TP3502-A7

Участуй в конкурсе
на сайте
www.igromania.ru
и выиграй
ценные призы
от BIOSTAR!

посетит мастер хип-хопа Снупт Дог.

- **T-shirt** — неприлично огромная футболка.
- **Vampire** — шляпа, плащ и сапоги вампира.
- **Wrestling** — набор спортивной формы знаменитых рестлеров.

Декорации:

- **Alien Planet** — кислотные декорации планеты пришельцев.
- **Billiard** — бильярдный стол, отлично подходящий для съемок сцен в барах.
- **Dart Board** — доска для дартса. Подойдет для сцен, где герои отдыхают, метая дротики.
- **Giant Monsters City** — декорации города и гигантских монстров, которые его топчут.
- **Green Bedroom** — спальня в зеленых тонах.
- **Green Library** — зеленая библиотека.
- **Green Fog** — эффект густого зеленого тумана для фильмоуказов.
- **Pirates of Carribean Ship** — корабль из фильма «Пираты Карибского моря».
- **Subway Station** — станция американского метро.
- **Western** — павильон города на Диком Западе для вестернов.

№22. The Sims 2

Что: 4 набора одежды, 2 набора мебели, 10 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Набор старинной одежды

Симы узнают, что такое настоящая роскошь. Лучшие дома моды приготовили для них 100 праздничных платьев в современном и ретро-стиле, 18 изящных шляпок и вуалей для благородных дам и 7 ювелирных украшений — ожерелья, медалионы, сережки. Кроме того, маленькие человечки теперь могут приготовить изысканные деликатесы, отобедать за шикарными столами орехового дерева и прокатиться на коллекционных автомобилях тридцатых годов.

№23. Warcraft 3

Что: 11 карт, 1 кампания
Где брать: рубрика «Игровая зона»
Кампания **Island of Might Legend of Blood Spear** предлагает побывать и сразиться с врагами в темных лесах, заброшенных шахтах, мрачных подземельях и на золотистых пляжах —



Кампания **Island of Might Legend of Blood Spear**

именно в этих местах и проходит девять глав кампании.

Сюжет повествует о молодом, живущем в захолустной деревушке крестьянине, который за свои подвиги получил от короля повышение и, отправившись на армейскую службу, угодили в самый центр драматических событий. В кампании вас ждут толковые диалоги и множество качественных роликов.

Карты:

- **Are You a Retard**
- **Broken Shard High Tech**
- **Conquest of Empires**
- **Derloa**
- **Diablo English**
- **Fast Attack**
- **Gerol Koroleva**
- **Massively Medieval RPG**
- **Puteshestvenniki 2 Poise**

Smerti

- **Tech Tank Wars**
- **TkoK Eastern**

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

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



Карта **Nurgles Infestation**

Модификации:

- **Scourge of Chaos** — множество новых юнитов, исследований и апгрейдов, уникальная механика игры и куда более масштабные сражения.
- **Russian Badge and Banner** — флаги и нашивки с флагом России.

Карты:

- **Ashes**
- **Nebula 54**
- **Necron Cave**
- **Normandy**
- **Nurgles Infestation**
- **Snowy Islands**

№25. Перл — Карбор

Что: 1 кампания, 11 сцен
Где брать: рубрика «Игровая зона»
Главная тема этой подборки — кампания **Hayates Over Manchuria**. Эта полусторическая кампания из 9 миссий рассказывает о последних неделях Второй мировой войны. Вы



Кампания **Hayates Over Manchuria**

выступите в роли японского летчика-истребителя, сражающегося против Красной армии в небе Манчжурии. Бой будет непростым, так как придется справиться с опытным противником, а множество вражеских

штурмовиков, истребителей и бомбардировщиков будут постоянно находиться в небе. Докажите свою преданность императору!

Скины самолетов:

- **Bf-109E3 JG1**
- **Bf-109E7 Schroer**
- **Bf-109K4 Landt**
- **Fw-190D Foster**
- **Fw-190D Red3**
- **Fw-190D Red4**
- **Ki-48 New Guinea**
- **Ki-48 Sumatra**
- **La-7 Chinese**
- **P-47D23 Hawaii**
- **Spitfire MkVIII Hone**.

РЕТРО ЗОНА

Sid Meier's Civilization 3

Что: 4 сценария, пять карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»
Четыре сценария: **Desert Earth, Destroy All Humans, Paragay War, The Moors**.
Пять карт: **Cosmos, Ft Battle, Hexette, Meso Am 2, Republic of China**.



Unreal Tournament 2003

Что: 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»
8 карт: **Bat Country, Compessed, Medieval, Sharpfish Park, Solar Prison, Spade, Tree of Ages, Zahltag2k6**.



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 «ДВД-мании» 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, следуют, 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, самолично отправиться в раздел «Демоблок».

Машина ВРЕМЕНИ

Игры, определившие стандарты жанра стратегий в реальном времени 10 деMOVEDЕРСКИХ



Age of Empires



Command & Conquer



Empire Earth



KKnD: Krush, Kill 'n' Destroy



Majesty: The Fantasy Kingdom Sim



Starcraft

ИГРОМАНИЯ



ИГРОМАНИЯ
Рейтинг игр
Mind for Speed Mind World

ИГРОМАНИЯ
Мировые стратегии
Mind for Speed Mind World

ИГРОМАНИЯ
Видеоигры
Mind for Speed Mind World

ЖИЗНЬ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛАННЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • И В ПЕРВЫЙ РАЗ • РАКОВОДСТВО И ПРОДОЛЖАНИЕ
КИБЕРСЛОТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И КИНОГЛАВРОС

Видеоигры
ТАЙМ ДРАЙВ
ТАЙМ ДРАЙВ
ИГРОМАНИЯ

МАШИНА ВРЕМЕНИ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛАННЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • И В ПЕРВЫЙ РАЗ • РАКОВОДСТВО И ПРОДОЛЖАНИЕ
КИБЕРСЛОТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И КИНОГЛАВРОС

DVD

www.igromania.ru

**ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.**



**Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!**

**Oldi
computers**



HOME

Компьютеры Oldi линии Home — идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечения.



MULTIMEDIA

Компьютеры Oldi линии Multimedia — оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.



OFFICE

Компьютеры Oldi линии Office — головное и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.

ул. Малышева 20
Тел. (495) 105-0700

ул. Трифонокская 45
Тел. (495) 967-1433

ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555

Единая справочная: (495) 221 11 11 www.oldi.ru

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к крупнейшему в России игровому журналу «Игромания». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное и профессиональное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



«THE FIRST STEP IS EVERYTHING...»

ларов и нешуточной организации. На такое вообще мало кто способен.

Сами EA в прошлом уже делали нечто подобное — во время запуска *Command & Conquer: Tiberian Sun* восемь лет назад. Заинтригованы? Тогда вам следует поскорее напечататься в раздел Special этого выпуска «Видеомании» и увидеть все собственными глазами.

Как ни странно, кратковременное пребывание в шкуре солдата времен Второй мировой многое перевернуло в голове. Ведь как мы обычно смотрим на игры? Ну, солдаты... Ну, Вторая мировая... Ну, в самолете... О, крутой взрыв, всех в ключах порвало... Весело! Сейчас приземлимся и всех перестреляем! Но теперь на все это смотреть как-то иначе. Сделав «первый шаг» из настольной С4, пускаяй и на земле; напав на себя все это безумное количество снаряжения; постреляв из настоящего «Томпсона», «Спрингфилда», M1 Garand; полежа в окопах под артиллерией...

Короче, мы с Олегом решили, что обзор на новый Medal of Honor ни я, ни он писать не будем.

Антон Логвинов,
профессор разработки игр
video@igromania.ru

Так уж получилось, что сразу после приезда с Е3 и трехдневного бессонного забега со снайпом «Видеомании», в компании с Олегом Ставицким отправился в Англию на презентацию *Medal of Honor: Airborne*. Честно говоря, сил уже совсем не было и в гробу хотелось видеть все эти Англию, но поворачивать назад было поздно, да и рекламная брошюрка обещала мероприятие редкого размаха. И ведь правдой оказалась — лучшей работы-отдыха от работы представлять не смогу по сей день не могу. И не скоро смогу. Такие презентации в истории игровой индустрии крайне редки. И оно понятно — стоит они сотни тысяч дол-

Смотрите в «Видеомании»

Видеонности

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самые горячие и подробнейшие репортажи со всего света, об играх, разработчиках и игровой индустрии.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейкдейте или Токио — нам всегда найдется, что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света, об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На привалах

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «во что поиграть в этом месяце». Кроме того, ежемесячно мы делаем видеосборы официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладываем ролики выкладываются в высоком разрешении (HD).

Nextgen

Полноформатный мир современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира — то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!

Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на телевидении с 1994 по 1998 год. Сейчас — это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но без исключения всегда — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Pre-portview

Если какая-либо сильно ожидается игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое «pre-release») в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, различные монтажные ролики и многое, многое другое, что проходит по категории «развлекательное видео». Если вы хотите видеть что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!



Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Расскажи-теся с нами!

Шаг 1 Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и свяжитесь с нашим ролик.

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

Шаг 3 Мы оцениваем, смотрим и решаем — пойдет ли на диск или нет. Если ролик нам понравится, то 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.





ВИДЕОКОНКУРС!

PowerColor

«Видеомания» и компания **Powercolor** совместно с **AMD** предлагают вам принять участие в беспрецедентном **ПЕРВОМ ВСЕСОЮЗНОМ ВИДЕОКОНКУРСЕ**, проводимом нашим журналом. Не упустите возможность выиграть наши замечательные призы!

Правила конкурса

Наш «Видеоконкурс» очень похож на хорошо известный многим из вас «Скринкурс» (только все еще интереснее). Правила просты: в разделе «Видеомания» на нашем DVD появляется новая рубрика «Видеоконкурс». В ней расположены **девять игровых видеороликов** из девяти грядущих хитов осени. От вас требуется угадать все девять игр, и прислать нам на почтовый ящик videokontkurs@igromania.ru их названия. Если вы сделаете это раньше и точнее других — то станете обладателем наших замечательных призов.

Внимание! На конкурс принимаются только те письма, в которых указаны *полные и правильно написанные названия игр на английском языке*.

Наши призы

Три участника нашего конкурса, которые раньше и точнее других укажут все девять осенних хитов, получат в качестве приза по новейшей видеокарте **Powercolor HD 2600 PRO**.

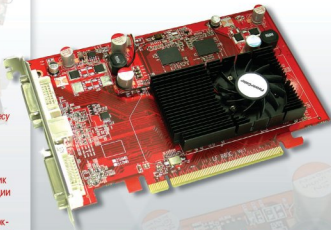
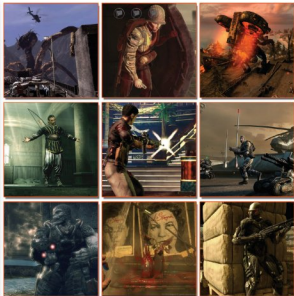
Призы на конкурс предоставлены компанией **Powercolor**, одним из доминирующих производителей графических карт в мире. *Любые подробности о видеокартах компании вы можете узнать по адресу www.powercolor.com.*

Куда посылать ответы?

Ваши ответы на «Видеоконкурс» присылайте на электронный ящик videokontkurs@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Видеоконкурс».

Обратите внимание, что ответы принимаются с 4 сентября по 5 октября 2007 года включительно. Победители будут определены методом жеребьевки из всех участников, раньше других пославших правильные ответы, все дополнительные подробности об участии в наших конкурсах см. в рубрике «Мозговой штурм».

Желаем удачи!



AMD
Smarter Choice
Разумный Выбор

ATI
RADEON
GRAPHICS



Александр Кузьменко, Антон Ловянов, Олег Ставицкий, Игорь Варнавский

E3 2007

«Игромания» посетит город-курорт Санта-Монику, где проходит самая большая выставка электронных развлечений

ЧТО?

Еще одна самая масштабная выставка устройств и области инновационного электронного искусства.

КАК?

Прямой рейс Москва – Лос-Анджелес – один вылета до Сан-Диего, проживание в отеле – второй вылет до Лос-Анджелеса. Три дня в компании лучших компьютерных игр планеты – бесплатно.

Electronic Entertainment Expo (с этого года переименованная в **E3 Media & Business Summit**) — некогда главное место для просмотра компьютерных игр — в этом году впервые стартовала в новом формате. Без оглушающего шоу, без полуголых дев, без диджеев, без несчастных актеров, которым по калифорнийской жаре приходилось наряжаться в умопомрачительно идиотские костюмы. Пнуть новую E3 ногой в этом сезоне сонли неохотимым все — и время не то, и Калифорния не нравится, и аналитикам на мероприятия делать нечего, и по-части бизнеса не вышло...

Всем этим критиканам очень хочется указать на первое слово в новом подзаголовке выставки — «*media*». То есть пресса, сайты, телевидение. Так вот, нам, прессе, на новой E3, мягко говоря, понравилось. Чтобы оценить масштаб перемены, надо примерно представлять себе, как выглядит традиционная выставка

компьютерных достижений. Стоя в каком-нибудь бетонном ящике, вы пытаетесь записать на диктофон слова ослепшего разработчика, который, засунув микрофон себе в рот, в двадцать пятый раз за день кричит что-то вроде: «*Эта игра — потрясающая, невероятная, незабываемый опыт для всех нас! Наши полигоны — самые полигональные полигоны во всем мире!*» В этот момент проходящий мимо рядовой посетитель случайно переворачивает стакан газировки на клавиатуру, диджей громче заводит Фабью Слима, а пятеро подростков устраивают драку за право сфотографироваться с новой Ларой Крофт. Нормальная рабочая обстановка.

Так вот, на E3 2007 все было совершенно по-другому. Индустрия наконец осознала, что формат «Прокричи основные достоинства твоей игры за пять минут» пора менять. Первыми в новом формате выступили Ubisoft с их взрослой размеренной Ubidays

2007, а следом вот E3. В этом году мы спокойно, в назначенное время, приходили в отель, где нас ждали диван, разработчики, демонстрационная версия и холодная вода. Шоу тоже нигде не делось — Microsoft провели свою пресс-конференцию на открытом воздухе и дали натуральный рок-концерт, а Sony вывели презентацию на собственную киностудию. За всеми этими изменениями стоит не просто смена формата и отказ от дополнительных затрат на звезд фриволиозных одетых моделей — сама индустрия, похоже, выросла из своей дошкольной подачи информации. А вместе с индустрией выросли и игры.

Assassin's Creed, которую мы наконец попробовали в деле, претендует на серьезное религиозное высказывание. Шутеры практически полностью отказались от линейного забега через скрипты — о тактической боевой механике говорит каждый второй. На E3 приехал **Джosh Олин**, президент **Academy**

of **Interactive Arts & Sciences**. В общем, выставка на самом деле прекрасно себя чувствует. Ну и еще одна претензия — громкие анонсы вроде как разлопались по частным мероприятиям вроде той же **Ubidays** или **BlizzCon**. Это, возможно, так, но первую в мире hands-on демонстрацию **Assassin's Creed** Ubisoft все-таки провела в Калифорнии.

Так что разговоры о скоростной смерти E3 на самом деле сильно преувеличены — мы провели там три дня, и результативности самой масштабной отчет за всю историю «Игромании» — тридцать с лишним страниц абсолютного, концентрированного эксклюзива. **Fallout 3. Mass Effect. Need for Speed: ProStreet** — это так, первое, что пришло в голову. Поэтому если вы вдруг задумались обещанной паранойе и подсаживались, состоится ли аналогичный репортаж в следующем году, спешим заверить: дальше — только больше.



Большие оверсы парочки собирались на пресс-конференциях: на выступлении главного лица Microsoft собралась самая видная спонсорская пресса.



После смены формата на выставке стало меньше стоковых работ. На фото, из музея, из музея. Стоковые девушки — и те оказались под запретом.

ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!

По нашей старой и всецело доброй традиции на DVD нынешнего номера «Игромания» вас ждет грандиозный фоторепортаж с E3. В про-

грамме: Крис Тейлор и Питер Мольны играют в игру «Сиднейское лицо», член-инициативы атакует левый Санта-Моника, двуметровые негра охранники оберегают покой сотрудницы Microsoft, Антон Ловянов и Олег Ставицкий

совершают контрольную закупку лопачков в лос-анджелесском фастфуде, а также много-много другое.

Ищите фоторепортаж на нашем DVD в разделе «Из первых рук».

Need for Speed ProStreet

ЖАНР.	сравним образом не NFS
ИЗДАТЕЛЬ.	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК.	EA Black Box
ДАТА ВЫХОДА.	31 октября 2007 года

Need for Speed определенно одна из самых главных дойных коров **Electronic Arts**. Это и плохо, и хорошо. С одной стороны, мы имеем высококачественную аркаду с немилым бюджетом, роликми с живыми актерами и прочими производными. С другой — фактически вынуждены ежегодно финансировать вялотекущую эпопею серии. Мы уже привыкли, что хороший NFS появляется раз в два года (**Underground** — хорошо, **Underground 2** — чуть хуже; **Most Wanted** — хорошо, **Carbon** — скучно), и уж совсем забыли, когда нам показывали реально новую игру в рамках серии. **Need for Speed: ProStreet** и есть такой новый NFS.

Впервые со времен **Hot Pursuit 2** разработчики сделали новый графический и физический движок, а также нормальную модель повреждений. Вдоль наигравшихся с оттенками серого, черного, коричневого и — о боже! — розового, разработчики вернули картинке сочные и более естественные цвета. Оказывается, изобрести велосипед заново можно — нужно просто заставить всех несколько лет ез-

дить на самокатах. На **E3 ProStreet** был представлен в виде короткой и, честно говоря, мало о чем говорящей демоверсии. Наспех выдранная трасса с одним режимом игры и одним играбельным автомобилем. Но и этого было достаточно, чтобы понять: перед нами действительно новый NFS с очень большим потенциалом.

Наконец-то гонки проходят на фоне просторных, полных воздуха ландшафтов. Честно говоря, мы настолько подустали от различного рода мегаполисов, что готовы молиться даже на простой пустынный пейзаж. Далее — управляется машина действительно по-другому. В последних играх серии все чаще проскакивало ощущение, что ты водишь какой-то танк, который с трюдом тратится с места и пробирает лобные преграды. Не то чтобы это было плохо, просто теперь все по-другому. Машина в **ProStreet** коркая, хлипкая и, так сказать, легкая на подъем. Стоит совершить хотя бы одну ошибку, и яркий светелополитированный автомобиль начинает куваться в slo-mo, разбрасывая части кузова по округе. Ради этого зрелища, пожалуй, и стоило делать детальную модель повреждений. Конечно, движок **ProStreet** не покажет бесподобные столкновения с замедленной демонстрацией деформации металла, как в **Burnout Paradise**, но эффект сопоставимый.



Любопытно, что после того, как машина взлетает в воздух, уже не предполагается, что она приземлится обратно целой и невредимой. Однако у меня произошло именно так — проделав двойную бонку, автомобиль приземлился на четыре колеса и поехал дальше (глаза разработчика, показывающего нам игру, в этот самый момент увеличились раза в два). В большинстве же случаев неаккуратная езда в **ProStreet** приводит к появлению довольно знакомой по драг-рейсинг режиму надписи «Totalled» и рестарту гонки. Вылет на обочину теперь грозит проигрышем — скорость заметно падает, а она здесь главное. Использование окиси азота приблизительно к реальному — есть ограниченное количество «выстрелов», которые стоит использовать лишь в ситуациях, решающих исход гонки. Машину очень охотно заносит даже от простых маневров на дороге, возможность куваться на ровном

месте, не справившись с управлением, также присутствует. Однако внутри **NFS** по-прежнему остается легкой и доступной аркадой. Это и здорово. Просто правила игры теперь изменились. Нужно очень быстро и не вылетать с трассы.

Визуальной частью удивить нас особо не получится, ведь по соседству показывали **Gran Turismo 5**. Но в целом все весьма и весьма хорошо. Автомобили впечатляют детализацией, трассы радуют дальностью прорисовки и настраивают места мутными текстурками, а модель повреждений как никогда эффертна. Ах да, еще разработчики в каждом интервью и на каждой презентации наигрывают нас особо не получилось, ведь по соседству показывали **Gran Turismo 5**. Но в целом все весьма и весьма хорошо. Автомобили впечатляют детализацией, трассы радуют дальностью прорисовки и настраивают места мутными текстурками, а модель повреждений как никогда эффертна. Ах да, еще разработчики в каждом интервью и на каждой презентации наигрывают нас особо не получилось, ведь по соседству показывали **Gran Turismo 5**. Но в целом все весьма и весьма хорошо. Автомобили впечатляют детализацией, трассы радуют дальностью прорисовки и настраивают места мутными текстурками, а модель повреждений как никогда эффертна. Ах да, еще разработчики в каждом интервью и на каждой презентации наигрывают нас особо не получилось, ведь по соседству показывали **Gran Turismo 5**.

— Антон Логвинюк



Начиная с **Hot Pursuit 2**, все NFS использовали один и тот же движок. Для **ProStreet** наконец-то сделали новую технологию.



Поправить машину стало возможным еще в **Need for Speed Underground 2**, но полноценная модель повреждений появилась лишь сейчас.



ХВАТИТ ПРО АЛИКС

После того как Дэй Ломбарди (главный журналист «человек №1») иррегулярно распространял слухи о скоростной демонстрации

Half-Life 2: Episode Two, мы отвели его в сторону и задали несколько давно интересовавших нас вопросов (оказавшись неспешно в угрозке). Так вот, отдельной игры про Аликс, в кото-

рой давно ходили слухи, пока не действительно не будет, зато будет **Episode Three**, которая параллельно со вторым разрабатывает другая команда.

Fallout 3

ЖАНР:

экспозиция киньля

ИЗДАТЕЛЬ:

Bethesda Softworks

РАЗРАБОТЧИК:

Bethesda Game Studios

ДАТА ВЫХОДА:

осень 2008 года

С презентацией **Fallout 3** вышла очень забавная история. Мы отправились туда вдвоем с Антоном Логвиновым, отсидели в абсолютно темном зале сорок минут, не обменявшись ни словом, после чего вышли с диаметрально противоположными мнениями. Усадив за стол главного геймдизайнера проекта, я поблагодарил его за проделанную работу, задал несколько уточняющих вопросов и убежал на следующую встречу. Антон, как выяснилось, сразу после моего ухода заявил, что дух **Fallout** угроблен, и вообще, все плохо. Результат последовавшей дискуссии можно наблюдать в нынешней «Видеомании».

Если коротко, то у **Bethesda**, похоже, действительно выходит совсем другая игра. При этом все номинальные **Fallout**-признаки вроде бы на месте. Ретро, хрустящий джаз пятидесятых, мятая открыточная Америка, бобинные магнитофоны с магнитной лентой. «Братство стали» опять же. Переваж в полном 3D, мир **Fallout** приобрел множество

необязательных деталей, которых мы раньше не замечали. Какие-то покосившиеся почтовые ящики с нацарапанными на них фамилиями, разбросанные около компьютеров перфораторы, бытовые приборы, собранные из подножного хлама. Вместе с тем окружающая действительность заметно повзрослела. Оригинальный **Fallout** не содержал и половины всех тех технологий, которые обнаружались в третьей части. Программируемые роботы, лазерные винтовки, сервера — это далеко не та постядерная Америка, которую мы ожидали увидеть.

Но самое главное — как только патентованную игровую механику бережно перенесли в 3D и дали нам возможность взглянуть на мир **Fallout** от первого лица, игра тут же изменилась. Камера действительно крутится как угодно — при желании можно симулировать классическую изометрию. Но, поверьте, вы не будете так играть в **Fallout 3**, потому что это совсем совсем другая игра.

Ближайшим ориентиром тут скорее является **S.T.A.L.K.E.R.** Из продемонстрированных нам примерно сорока минут геймплея около тридцати занимал непрерывный охотен. Скорпионы на улице, мутанты в метро, супермутанты на подступах к ключевым точкам — стрельба практически не пре-



кращается. Мало того, на манер любого традиционного шутера в декорациях расставлены машины, которые можно детонировать метким попаданием в бак. Такой усложненный анализ привлек бочек с горючим. Ранница, правда, в том, что все это когда-то работало на атомных двигателях, так что каждый взрыв чреват получением дозы радиации.

Вешать в этих условиях камеру за плечо главному герою или пытаться симулировать оригинальный **Fallout** нет никакого смысла — этот мир придуман и спроектирован, чтобы на него смотрели от первого лица.

Идея ролевого шутера с тактической паузой идеально работает на общий темп игры. Помните, как раздражала в пошаговом режиме необходимость драться с каким-нибудь хромогоним скорпионом, который к тому же брел к вам с дальнего конца карты? Тут, к счастью, все по-другому:

когда главный герой впервые выбирается на выжженную мирным атомом поверхность земли, на него тут же бросаются мутировавшие насекомые, которых он с легкостью разносит в клочья из автомата. Тактики в этом, конечно, никакой, хотя на самом деле результативность каждого выстрела, точность попаданий и прочие параметры бережно подсчитываются согласно вашим RPG-характеристикам. Но в таких вот миниатюрных потасовках думать о том, сколько у вас там осталось очков действия, совершенно не хочется. Хочется просто бабахнуть из шотгана и пойти дальше по своим делам. Так вот, **Fallout 3** эту благословенную возможность предоставляет.

Зато когда вас окружают пять супермутантов, а еще трое спешат им на помощь, **VATS** приходится как нельзя кстати. Для тех, кто только что к нам



Этот скриншот — мизерная иллюстрация геймплея **Fallout 3** по состоянию на лето 2008 года.



Устрашающий мечтательный взор мужика — шериф города, восстановленного из обломков атомного самолета.

ДИЗЕЛЕВЫ ИГРЫ

Миджу показали новый трейлер экзана The Wheelman с трейнером Виллом Дизелем в главной роли. Их ролик однозначно следует разне что фирмен-

ные дизелевские бас и лысины, дополнительное исследование вытисно следуюшим. The Wheelman — это такое постановочное GTA с упором на показательные авторотки: главный герой выдвоянется образом кру-

тит руль и обращается с коробкой переада». Интересно вот что: впервые тут именно игра, а единственный фильм (снимается силами MTV Films и Paramount Pictures) делается по ее мотивам.





Технически Fallout 3 выводит, скажем так, компетентно.



Несмотря на весь обилие выстрелов супермутанты в торе (93%), лучше этого не делать — так, как видите, брешь.

присоединился, поясняем: одной из главных достопримечательностей боевой системы оригинального Fallout была возможность выбирать, в какую конкретно часть вражеского тела вы хотите нанести удар. Вероятность попадания в лоб, торс, руки, плечи и пах выражалась в процентах, так что вы легко могли оценить свои силы на фигурный отстрел уха и принять соответствующее решение. Так вот, эта система применительно к шутеру от первого лица, представьте себе, прескоро работает. Выглядит это примерно так: в любой момент вы, зажав специальную кнопку, ставите бой на паузу. Ходить, понятно, нельзя, зато можно крутить головой. Наведя курсор на каждого из врагов, вы тут же получаете детальную статистику — куда и с какой вероятнос-

тью ему можно попасть. Ну а дальше все просто — оценив свои силы, вы назначаете действие, и вот тут есть два варианта: можно отдать команду на исполнение и посмотреть, что будет, а можно соорудить целую последовательность приказов. Fallout 3 позволяет выстраивать цепочки действий: выстрелить в голову мутанту справа, развернуться, бросить гранату и дать очередь по дальнему монстру. Длина этой последовательности ограничена привычными очками действия, количество которых следует из ваших RPG-характеристик. Такая вот ролевая игра XXI века.

Но главной причиной, по которой все пользовались вышеупомянутой возможностью, служило то, что она значительно увеличивала шансы на так называемый критический удар, от

которого врага натурально разрывало на части. В Fallout 3 такое тоже есть — меткое попадание в голову практически гарантированно приведет к тому, что она полнет как тыква, а мутантов голубые глаза полетят прямо в камеру. Тут есть два замечания. Во-первых, игра стала наглядней, и когда вы попадаете очередному врагу в ногу, он начинает характерно прихрамывать, а не просто помечается какой-нибудь надписью вроде «ранен». Во-вторых, с критическими ударами пока все не очень весело. Одним из беспспорных преимуществ Fallout была его потрясающая анимация. Когда вы расстреливали супермутанта из ручного пулемета, в это безоговорочно верилось, потому что пули вливались в его тело с пугающей достоверностью. Тут же все происходит так: выпущенная пуля попадает во вражеский глаз, после чего он как-то недовольно крикает, проходит где-то секунда, и удар головы разлетается на мелкие куски, как будто в черепной коробке оказалась граната. Выглядит это, мягко говоря, странно — враги утратили консистентность, у них нет веса, плотности, ощущения веса. Мутанты падают на землю gaddoll-мешком с картошкой, взрываются как арбузы, и всему этому как-то не очень верить. Есть, правда, надежда, что с физикой Bethesda еще поработает — времени предостаточно.

При этом называть Fallout 3 «шутером с паузой» язык, конечно, не поворачивается. На ма-

нер все того же S.T.A.L.K.E.R. игра обещана всевозможными нюансами. Встроенное Rip-Voу-радио ловит музыку только в пределах населенных пунктов. От заражения радиацией можно спастись, попив воды из унитаза (!). Если вашего science skill не хватает, чтобы взломать систему защиты компьютера, можно попробовать сыграть в логическую мини-игру — такой местный аналог ручного хака. Оружие, разумеется, подвержено многостажным аггрейдом: вы можете вынимать отдельные запчасти из одного автомата и засовывать их в другой, увеличивая тем самым скорострельность.

Но самые теплые ощущения — это сцена встречи с Братством Стали. Тут Fallout 3 неожиданно оборачивается командным шутером: упакованный в фирменную броню отряд очень ловко несет по вашингтонским развалинам, прятается за ржавые обломки автомобилей, кидает гранаты, дерется и действует настолько слаженно, что периодически происходящее на экране напоминает какой-нибудь SWAT 4. Ну а когда главная героиня скромно подбывает с пола выпавшую ракетницу, которая стреляет небольшим атомными бомбами, и дает залп в сторону супермутанта с жилетиском имени Begemoth (полет ракеты, конечно, демонстрируется в slow), многие претензии к игре как-то застревают в горле. Сколько их (претензий) останется к релизу, мы узнаем через одну осень.

— Олег Ставицкий



СЛЭШЕР С ГОЛОЙ ГРУДЬЮ

На осердней с Darklore: Wrath of War ствде крутился довольно брутальный слэшер Conan от NHless Software (Blitzray: Onist, Wlprek: The Mastriade —

Redemption). Conan, основанный именно на книгах Роберта Говарда (а не на кинофильме, в котором блево гонорарный губернатор Калифорнии показывал голый зад), выглядит как серьезный и многословный эшман

от третьего лица. Conan-варвар разубубает врагов наполовину (внутренности прорезаются), колет их на лыки, насаживает на торчащие куки средневековой арматуры. И вот еще два момента: во-первых, тут можно в ро-

зультате некоторых комбо отпарить и вооружение (с последующей девальвацией). А во-вторых, на уроны была заменена женщина с голой грудью. ESRB не позволяет обратиться на нее свое внимание.



Mass Effect

ЖАНР:

ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft Game Studios

РАЗРАБОТЧИК:

BioWare

ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2007 года

Mass Effect, пожалуй, самая ожидаемая RPG этого года. Пока остальные западные разработчики рисуют пустынные, бескрайние и глухие миры, **Сакагучи** насупит лопит сериал **Blue Dragon** по заказу **Microsoft**, а **Square Enix** увлекается римейками старых **Final Fantasy** для портативных консолей и мобильных... Так вот, в таких условиях **BioWare** остается чуть ли не единственной надеждой всего жанра ролевых игр. Они погружают игрока в проработанную вселенную, окружают его почти живыми персонажами и заставляют играть чувствами. И именно этими моментами была посвящена получасовая презентация на E3 2007, которую вел лично **Грег Эшкар** — президент и один из основателей **BioWare**.

Этот товарищ, как нам казалось, действительно любит все свои игры. Редкое ныне ощущение — видеть при столь большом бюджете искреннюю заинтересованность в проекте главных лиц команды. Казалось, хо-

зяева одной из самых динамично развивающихся канадских компаний давно должны были пропитаться снобизмом, циничностью и, как водится, считать дивиденды. Ан нет — в глазах детский огонь, жажда побыстрее рассказать всем обо всем и доказать, что именно их игра лучшая на свете.

Демки как таковой не было. Нам показывали полную версию игры, первая треть которой к тому времени, как заверил Грег, была приведена в состояние, близкое к финальному. Целью разработчиков было показать не геймплей в целом (про него и так уже известно достаточно), а продемонстрировать влияние на происходящие события одного персонажа и реакции на них других. **Mass Effect** — это именно **Knight of the Old Republic** нового поколения — не только по графике, но и по проработке. Теперь в команде бывают не только ключевые персонажи, но и случайные попутчики, которые могут как войти в партию, так и покинуть ее. Помните, в **KOTOR** некоторые герои встречали своих знакомых в разных местах и это могло локально повлиять на развитие сюжета? В **Mass Effect** это выходит на новый уровень.

Первый показанный фрагмент пришелся на ранние этапы

игры. Главный герой, Шепард, паркует свой корабль «**Нормандия**» в доках местного «**Вавилона 5**», путешествует по станции и общается со всяким сбродом. На его пути встает здоровенный наемник, представитель вымирающей расы, и просят к Шепарду в команду. Завязывается разговор. В диалоговой системе **BioWare** пошли на серьезные изменения. Во-первых, она теперь не предполагает чтение ответной строки диалога (наконец-то!) — игрок только выбирает настроение ответа. Мол, «*Да шел бы ты...»* или «*О, как интересно...*». Во-вторых, теперь можно пребывать персонажем. Да-да, вы не слышали! — нажимаете одну кнопку (на Xbox 360 это A), и Шепард вежливо дожидается, когда собеседник закончит мысль, и лишь после этого вставляет свои две копейки. Нажмете другую (X), и герой просто внезапно переберет собеседника.

Пример варианты ответа появляются уже во время того, как NPC говорят, то есть прямо как в реальной жизни. Ведь, когда мы слушаем кого-то, у нас в голове уже зреет мысль — послать его куда подальше или оставить. Так и в **Mass Effect**.

Персонажи встречаются совершенно разные — кого-то можно расколоть грубостью и напором, кто-то испугается приставленного к затылку пистолета, а кто-то нет. Другой невероятный шаг вперед со стороны **BioWare** — то, как выглядит диалог. Дело не в графике, а именно в постановке. Разговор персонажей в **Mass Effect** больше не напоминает театр двух кино — перед нами настоящее кино с яркими актерами, не стесняющимися выражать эмоции, и постоянной сменой планов камеры.

Следующий показанный фрагмент — уже на борту самой «**Нормандии**», корабля, на котором команда Шепарда путешествует по галактике. Здесь можно, как и в **KOTOR**, ядовито поболтать с персонажами о текущей ситуации и узнать о насущных проблемах каждого. Корабль просто огромный. Три палубы, между которыми нужно перемещаться на лифте, бронетранспортер в трюме — в общем, есть где развернуться.

Далее Грег загружает сейв, записанный несколькими часами ранее. Ситуация такая: специальная команда направилась на отдаленную планету, чтобы уничтожить шахту по добыче некоего редкого материала, но связь с ними была потеряна. Нужно туда слетать и разобраться во всем. Грег переходит на глобальную карту. Первое впечатление — шок. На секунду показалось, что



Эти две темы дискусии вроде бы совпадают, но выглядят так, как будто тетя в белом выставляет оружие на тетю с саманной валидой. Впрочем, такое тоже возможно.

ТЕЙЛОР ПРОДОЛЖАЕТ

Supreme Commander: Forged Alliance, первая игра к масштабной RTS имени Криса Тейлора, выглядит как продукт, рассчитанный

на самых преданных поклонников. Имплапланетная раса сферификов, 110 новых кинтов, слегка подурченный движок (выглядит потрясающе), из достопримечательностей — ги-

гантский подводный паук у сибиря и замкнуто выросшая динамика воздушных боев.



"Итак, нам нужно спасти планетку. Выимуш на голосование следующей план: 1) системы планетки 2) ралло"

я смотрю на звездную карту из какой-нибудь EVE Online. Позже, правда, стало понятно, что доступных миров все-таки не столь много, но... черт, их много. Естественно, далеко не на всех нас ждет увлекательный сюжет и насыщенный геймплей — в некоторых мирах мы можем просто найти какой-нибудь артефакт, а можем и наткнуться на сторонний сюжет длительностью в несколько часов.

Наконец, заключительная часть презентации — команда приземляется в реку на БТР. С корпуса машины невероятно реалистично каплет вода. Поездка на «Мако» — именно так ласково называют БТР в команде Шепарда — довольно важная часть геймплея игры, и поведение машины детально проработано. У «Мако» есть джамп-джеты, пулеметы и большая артиллерийская установка. Это так, для тех, кто задает слишком много вопросов.

Показав немного боевую систему (если коротко — командный экшн от третьего лица с способностями), разработчики загрузили сейв из финальной части квеста. Герои собираются до шахты и узнают, что произошло с командой. Она не смогла выполнить задание, равно как и выбраться с планеты и связаться со штабом. Дело в том, что на шахте добывают редкий минерал, необходимый местному вселенскому злу — расе биомашин, которая собирается уничтожить всю галактику. Они-то и не давали команде вызвать подмогу, оттягивая время до прихода своих основных сил. Казалось, теперь остается дело за малым — нужно простоехать и взорвать шахту, да смяться воясыю. Но нет, в команде Шепарда возникла разногласия — наемник-инопланетин, подобранный нами в начале игры, заявляет, что шахту взрывать нельзя, ибо минерал

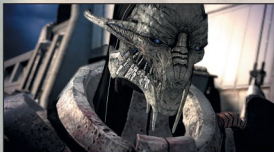
жизненно необходим не только биомашинам, но и его вымирающей расе. Между героями начинается спор. И тут происходит ранее невиданное в жанре. Двое героев наставляют друг на друга пистолеты — прямо в стиле Джона Ву. Включается пауза, и игроку предлагается выбрать — убить своего напарника или согласиться с его требованиями. В то, что происходит дальше, мы журналисты, поверить долго не могли — Грог действительно решает убить персонажа. Шепард двигает инноплатинину по морде, тот падает; подходит, наставляет пистолет и спустя секунду хладнокровно убивает его. Зал в шоке. Остальные персонажи выдают разнообразные оценки действия калитана. По заявлению Рэя Музыки, главы BioWare, действие происходило на десятом часу игры. Вот так, на десятом часу геймплея мы распрощались с одним из членов команды.

Также мы вовсе могли не брать его к себе в команду. Тогда ничего этого просто не было бы. Опять же, боюсь представить себе объем работы, проделанной BioWare в данном направлении.

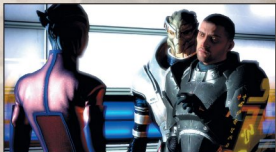
В заключение Рэй Музыка сказал, что ситуация, подобная этой, будут встречаться в игре неоднократно, и это главное, что они хотели сделать в Mass Effect. В качестве аналогии он привел популярный сериал «24», где главному герою Джеку Бауэру постоянно приходится делать тяжелые, но правильные выборы. Если вы не знакомы с этим шедевром американского телевидения, то знайте: Джек отрезает головы свидетелям на допросе, чтобы впоследствии выдираться под прикрытием в лагерь бардентов; убивает в прямом эфире пятилетние детей террористов, чтобы узнать расположение ядерной боеголовки; и заставляет докторов прервать операцию над человеком, который спасу ему жизнь, ради того чтобы продлить на пару секунд жизнь важному, но обреченному на смерть свидетелю... Вот, теперь вы можете представить, чего ждать от Mass Effect.

Интересно, что доброта в Mass Effect — это теперь не абсолютный показатель. То есть у персонажей не одна, а две шкалы: одна — добра, другая — зла. Комментируя это, Рэй Музыка заявил, что в каждом добром человеке есть частичка зла, а в каждом злом — добра. Вот за это мы и любим BioWare — они ломают устои жанра и развивают его. Будем надеяться, порт на ПК не заставит долго ждать. А пока — ждите пре-порты в «Видеомания» и ищите на прилавках книжку-приквел (уже в продаже).

— Антон Логвинюк



BioWare до сих пор издается "Безданные войны", главный злодей уже очень похож на генерала Гринуоу.



"А потрошай?"

СЛЭШЕР НА СТЕРИДАХ

Помимо геймдева симулятора патных мужских облитий нас долго время проходил под кодовым названием «Монстр жрет вагон». Все потому, что DarkSide — это такой гипертермофорированный слэшер. Тут все, включая главеров (который, кстати, один из антагонистов).

нас долгое время проходил под кодовым названием «Монстр жрет вагон». Все потому, что DarkSide — это такой гипертермофорированный слэшер. Тут все, включая главеров (который, кстати, один из антагонистов).



са), врагов и декорации, как будто нарочно горючими. Ну и действие соответствует: герой периодически оказывается во рту (!) у каких-то демонов, которым он руками развивает челюсти, стелки проламывают пе- ганные плодовые расте- ния и покрывает те самые вагоны метро. DarkSide официально анонсирована только для Xbox 360 и PS3, но пресс-игт содержал загадоч- ный скриншот с пометкой «PS».

Space Siege

ЖАНР:

релезная игра

ИЗДАТЕЛЬ:

SEGA

РАЗРАБОТЧИК:

Gas Powered Games

ДАТА ВЫХОДА:

осень 2008 года

После того как Крис Тэйлор (автор Total Annihilation и Supreme Commander, а также хороший друг журнала «Игромания») и его команда Gas Powered Games переметнулись под крыло SEGA, по интернету сразу же попопали слухи о грядущем «втором RPG-опыте Тэйлора». Первым опытом, напоминаем, был сериал Dungeon Siege, который удачно развлекал ндм Diablo и одновременно с этим обладал потрясающей глубиной. Так вот, одним из немногих анонсов на нынешний Е3 как раз и была вторая Тайлор-RPG Space Siege (кто сейчас начнет тыкать пальцем и смеяться над таким «оригинальным» названием, пусть лучше вспомнит про Warcraft и Starcraft).

Как ни странно, друзья, Space Siege — это вовсе не «Dungeon Siege в космосе», как можно сразу подумать. По сюжету на дворе у нас вовсе царит XXII век, и космические корабли, отправившиеся бороздить просторы вселенной, обнаружили на одной из далеких планет древнюю инплан-

нетную расу керак. Собственно, на этом человеческое исследование космоса и закончилось — инопланетяне немедленно атаковали корабль с колонистами, вычислили координаты Земли, и буквально через пару часов их флот уже долта спалил нашу многострадальную планетку. Нам во всем этом мракобесии определяется роль Сета Уокера — капитана второго корабля колонистов, который успел покинуть Землю буквально за пару часов до вторжения. Теперь наша цель — спасти остатки людей и найти новый дом для человечества где-нибудь в тихом уголке галактики. Однако не все так просто: перед самым стартом к кораблю-колонии пристыковался крейсер кераков, и инопланетяне уже рассредоточиваются на борту...

Геймплей местами очень напоминает Dungeon Siege: похожий интерфейс, та же камера с видом сверху-обочу и то же исключительно мышное управление. Всю игру мы проведем во чреве корабля-колонии, рыская по его бесконечным коридорам в поисках заврешисью на борту инопланетян. Напарников нам не положено, так что в основном предстоит прокачивать Сета. Развитие происходит так. Хотите научиться таскать тяжелый пулемет? Можете не прокачивать силу — просто замените вашу



обычную руку на титановый киберпротез. Не пытайтесь учиться метче стрелять — лучше вырезайте собственный глаз и вживляйте на его место электронно-навигационный имплантат. Фишка в том, что чем меньше в Сете будет оставаться человеческого, тем круче начнет меняться сюжет и, соответственно, потенциальная концовка игры. Сам Крис Тэйлор описывает идею Space Siege как «спаси человечество, пусть даже ценой собственной человеческой сущности». Шкала «человечности» главгероя — это, по сути, регулятор уровня сложности игры: вы можете относительно легко проскакать всю игру, превратив Сета в терминатора, а можете долго мучиться, но прийти к финалу «почти» человеком.

А теперь о грустном. Внешне Space Siege выглядит, прямо скажем, весьма посредственно. Такое ощущение, что Gas Powered как будто вычеркнули из своей биографии все технологически-визуальные достижения Supreme Commander и оттапили планку на пару лет назад — во времена вто-

рой части Dungeon Siege. На Е3 мы наблюдали несколько боевых сцен, в которых Сет и его ручная андроид отстреливались от «первоуровневых» инопланетян. Унылые серо-коричневые коридоры космического корабля, какие-то невнятные пауучи-мутанты, тусклые спецэффекты — все это явно не приносит Space Siege дополнительных очков. С другой стороны, Тайлор товарищи призывает не спешить с оценками и помнить, что до выхода игры есть еще как минимум год, а также обещают населить финальную версию игры более интересными локациями (шуршащие искусственным ветром гидрофонические сады, гигантские прозрачные купола с видом на звезды и прочий футуризм), а также более колоритными инопланетянами.

Так или иначе, сейчас проект выглядит как минимум любопытно. А превратиться ли это «любимство» во что-то более существенное, мы узнаем уже в самом скором времени. Следите за нашими новостями.

— Александр Кузьменко



Взрывен элементный осколки из Dungeon Siege в этой игре нам будут показывать не менее заметные элементы тараканов-мутантов.



Больше всего в Space Siege нравится график. Опа... ну, сами видите какая.

БОРН БЕЗ АМНЕЗИИ

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy на Е3 был представлен интерактивным геймплей-роллингом и разработчиками High Moon Studio. Выяснилось, что игра будет

посвящена двенадцатипятилетнему периоду Борна, то есть пока еще не прояснил и не понял, что случилось ЦРУ после. Так что мы будем в основном заняты службой Вашингтону и выполнением грязных оперативных заданий.

Геймплей ожидаемо строится на эшкене — стрельба будет, но мало. Джозел Борн, как известно, способен с помощью нескольких орудий принадлежности уложить роту солдат. Вот и здас, нажав в нужный момент опци-



онную клавишу, вы активируете кинетический трюк, вроде отскока от стены или убийства с помощью первой руки.

Half-Life 2: Episode Two

Orange Box

ЖАНР:

шутер от первого лица Half-Life 2

ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:

Valve

ДАТА ВЫХОДА:

ноября 2007 года

Valve в своей излюбленной манере скармливают про **Half-Life 2: Episode Two** по три грамма информации в день. Игра выходит в октябре, а они все секретничают. На E3 показывали один-единственный уровень, из которого, впрочем, можно составить некоторое представление о том, чего от Episode Two можно ожидать.

Плохие новости для тех, кто ждет какой-то серьезной жанровой революции. Valve делают классический, традиционный Half-Life 2, без откровений. Есть и хорошие новости: каждый миллиметр, каждый кирпич выверен, продуман и стоит на своем месте не потому, что левел-дизайнеру его некуда было припрятать, а потому, что он там служит одновременно темпу, атмосфере и механике.

Структурно Episode Two — это будет такой road movie. Предстоит много ездить по открытым

пространствам, периодически паркуя новую автомобиль (подозрительно похож на старый, но в Valve настаивают) около сюжетно-важных точек и выполняя там различные манипуляции. Геймплей, как обычно, разделен на стрельбу и головоломки, причем последние, кажется, усложнились. Мы своими глазами увидели довольно нестыдную задачку, где необходимо было в нужной последовательности воткнуть несколько штекеров в розетки. Пазл не то чтобы пришел из *Myst*, но по сравнению с бинарными (верно-неверно) головоломками из предыдущих частей — явный прогресс.

Экшен, вопреки нашим ожиданиям, не прибавил в тактичности, зато ускорился благодаря новым соперникам раза в два. Речь, конечно, о загадочных охотниках (Hunters) — двуногих приматоидных не то роботах, не то животных, которые вроде как состоят в родственных отношениях со страйперами. Так вот, охотники скачут по крышам, ярко крутят головой и вообще перемещаются примерно в три раза быстрее, чем любой другой монстр Half-Life 2. Кроме того,



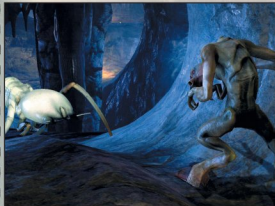
они еще и успешно уходят из-под огня, выбегают на улицу, прыгают там на крышу и бомбардируют вас ракетками по затылку. И если с мышкой в руке уследить за ними еще как-то можно, то вот владельцам Xbox 360 мы не увидим. После смерти охотники разбрызгивают вокруг себя какую-то малоприятную бирюзовую слизь, о происхождении которой в Valve скромно умолчали. Как и о сюжете в целом. На сегодня известно вот что: G-Man возвращается, и Episode Two раскроет какую-то важную связь между ним и Аликс. Кто-то из главных персонажей совершенно точно погибнет, но его личность, конечно, не раскрывается. Вот в общем-то и все. На прохождение Episode Two потребуется 8-9 часов, поэтому готовьтесь к тому, что все опять закончится на самом интересном месте.

Ну и пара слов о *Portal*, рабочая версия которого крутилась по соседству. Это, безусловно, главное оправдание для существова-

ния всего Orange Box. Неожиданно красивый, идеально спроектированный арт-хаус от первого лица. Мы в свое время сатовали, что Prey, мол, содержит массу заманчивых идей, но ни одну из них не использует. Так вот, *Portal* — это одна сплошная заманчивая идея. Концепт, напомним, следующий: вам на руки выдается некое экспериментальное оружие, с помощью которого вы можете создавать порталы. Первый выстрел создает вход, второй — выход. Из этой идеи приглашенная группа студентов под чутким руководством Valve соорудила настолько походягический шутер, что у некоторых на демонстрации закружилась голова. Ну и информации о том, что *Portal* сюжетно связан со всемогущей Half-Life, подтвердилось.

Релиз совершенно точно состоится 20 октября, в Orange Box войдет сам Episode Two, *Portal* и Team Fortress 2, который живую опять не показывали.

— Олег Ставицкий



Episode Two также обещает нам демонстрацию ипотичной жизни муравьями-львом, в котором кто-то предается спускаться.



Portal пока что только претендует на звание анда-антура жиды, который, конечно, никакой уже не анда (разработка финансируется Valve).



ДИСКРИМИНАЦИЯ ПО DirectX-ПРИЗНАКУ

Vivendi продемонстрировали девельоператорскую кампанию World in Conflict в DirectX 10-версии. Самая

поражительная новость состоит в том, что деформируемый ландшафт, похоже, ставит эксклюзивной особенностью DX10-аппарата. Это особенно удивительно, учитывая, что закрытая бе-

та-версия, которую мы тестировали летом, прерочно деформировала все что угодно с помощью DirectX 9.

Fable 2

ЖАНР:

симулятор героя

ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК:

Lionhead

ДАТА ВЫХОДА:

весенняя 2010 год

Питер Молинье, человек, который вот уже пятнадцать лет с завидным постоянством выпускает исключительно культовые игры, очень гордится тем, что после длительного творческого отпуска в титрах **Fable 2** он снова числится в должности главного дизайнера. «Наконец-то я нашел достойный выход для всех своих безумных идей», — говорит Молинье перед началом показа, и аудиторий блаженно вздыхает, в игровосе он почитается чуть ли не как святой.

Питер выбрал хитрую тактику показывать Fable 2 по кусочкам. Основано X06 в Барселоне он рассказывал, что, если вашим главным героем будет женщина, то во время беременности ей будет крайне затруднительно ходить на квесты и валить боссов. Весной на GDC он уже показывал всем домашнюю собаку главероя и на ее примере описывал неординарный искусственный интеллект. Наконец, сейчас, на E3, Питер

наконец-то дошел до главного и продемонстрировал боевую систему.

Как известно, Молинье без иноваций — это как свадьба без драки, но на этот раз его основная идея как раз наоборот: вернуться глубоко к историческим корням. В те светлые времена, когда любая, даже самая сложная компьютерная игра управлялась двумя кнопками. В Fable 2 он так и вовсе замахнулся на святое: сделать файтинг полностью завязанным на одной кнопке, создать такой геймплей, который «вы будете не осознавать мозгами, а буквально ощущать на уровне инстинктов».

В подтверждение своих слов прямо на середине демонстрации Питер берет в руки геймпад от Xbox 360 и протигивает его автору этих строк: «Вот видишь кнопку? Когда на экране появятся бандиты, дави на нее как душа подскажет». Я и не успеваю пинуть «а как ставить блок?», как на демонстрационном мониторе начинает происходить страшное. На protagonista со всех сторон буквально сваливаются brutального вида мужчины со сверкающими топорами. Давлю на кнопку, еще раз, еще... И вот же удивительное дело — персонаж на экране в это время выполняет практически все то, чего я от него потенциально хо-



чу: бодро машет мечом, где надо — ставит блоки, совершает выпады — короче, ведет себя неожиданно умно.

В ближайшие несколько минут неожиданно приходит озарение: управление полностью контекстное, то есть от того, как и в какой ситуации вы нажмете кнопку, зависит то, что вы в ту же секунду увидите на экране. Туго захмете кнопку, когда перед лицом замахивается дубиной бандит, — главерой тут же поставит блок. Будете резко и отрывисто стучать — начнет делать быстрые, но слабые выпады мечом. Ну а

если забарабаните по кнопке, прижав гада к стене — protagonist схватит того за волосы и будет стучать головой прямо по кирпичной кладке (одно нажатие — один удар). И так здесь во всем. Герой творит на экране трюки не хуже, чем Альтари из **Assassin's Creed**, только для их воплощения вам не нужно заучивать безумные комбинации клавиш — достаточно лишь включить интуицию и научиться нажимать одну единственную кнопку.

Еще из интересных наблюдений: камера — вечный бич всех экшенов от третьего ли-



Различные выпады на заднем плане — это последняя ластовая попытка интерактивности.



Не дайте позади этой картинке себя обмануть, на самом деле вечерок на улицах Борнхартмана опаснее чем в Южном Бутто.

ПУСТЬ ГОВОРЯТ

Несмотря на то, что лучшей игрой выставки, по общему мнению прессы, стал Spore, в чутура в основном обсуждали, как все-таки пре-

красен Assassin's Creed. Больше того, подтвердилось, похоже, информация о том, что Devil May Cry очень плоб девочкам. Так, автор этих строк своими глазами наблюдал модельных проло-

ций деву, которая живописно рассказывала, да чего просто и интересно играть в Devil May Cry 4.



ца — ведет себя в Fable 2 на редкость разумно, если не сказать больше. Во время драки она стремительно настраивается на самые удобные и зрелищные углы, а в критические моменты быстро прижимается к земле, включает замедленную съемку и демонстрирует почтенной публике самые сочные кадры. Вот главгерой наотмашь бьет злодея ногой — тот картинно подлетает в воздух и падает на базарный прилавок: трещат доски, во все стороны разлетаются тыквы и помидоры, а на голову врага падает слетевший откуда-то сверху жестяной поднос. (Да, и кругом — честная физика, никаких скриптов!).

Вот уже в другой сцене наш персонаж зажимает гада в тулупе, хватая его за шкуру и начинает буквально полировать его лицом окрестные стены — от шлема во все стороны летят искры, гад истонно верещит, а на вашем лице проявляется какое-то неестественно зверское выражение. Или вот последняя сцена: герой бежит навстречу двум бандитам, совершает неожиданный рывок и, оказавшись за их спинами, одним ударом сбрубает сразу две головы. Фонтан крови в slow-motion брызжет в воздух, а адриналин внутри вырывается с такой силой, что аж отдаст в висках. Это правда очень круто, друзья, и главное — все на одной кнопке! (Если со сдачей этого номера журнала у нас сложится все хорошо, разлетающиеся

помидоры и головы вы увидите в следующем выпуске «Видео-мании»).

Кроме одноюпючного файтинга, Молинье так больше ничего толком и не показал, зато по своей традиции рассказал немало чего интересного. В Fable 2, ко всему прочему, еще и самая оригинальная на сегодняшний день система смерти. Если в лютном бою вашего героя вдруг повалили на землю и забили огромными секирами, то перед игроком встает выбор. Если хотите как ни в чем не бывало возродиться в предыдущей точке сохранения, то вынимайте из карманов некоторое количество золота. В противном случае вы, конечно, тоже возродитесь, но злые гады будут пинать и катать вас по тротуарам до тех пор, пока на лице героя не появится шрам, с которым он проходит до конца игры. Если постоянно жадничать и не платить за реинкарнацию, то со временем ваш персонаж станет вылитым Фредди Крюгером, с которым, по словам Молинье, не то дружить — даже разговаривать никто не захочет.

Далее: превращаясь на секунду от батальных сцен, Молинье провел небольшую экскурсию по окрестностям локального городка под названием Буозрстоун. Этот городок, напминающийся одновременно почти все европейские городки века эдак XIV-го, при ближайшем рассмотрении оказался каким-то ультра-интерактивным поселением. Буквально в каждый дом можно



Со временем первой части игра стала мрачнее и, конечно, «голдичнее».

свободно войти (кстати, не факт, что этому будут рады хозяева), каждое помещение снабжено чуть ли не уникальной отделкой интерьера, ну и вообще.

Мало того, практически любое здание в игре можно купить, и не просто для того, чтобы складировать внутри сундуки с награбленным и развешивать по стенам трофеи, а чтобы организовать на базе утлой лачуги малое предприятие! То есть, скажем, купил склад и получишь в придачу конную упряжку, вы можете организовать такой локальный филиал DHL и отправить экипаж за деньги выполнять курьерские поручения горожан. Вернется через месяц — соберете выручку. А ведь в городе, помимо складов, есть еще кузницы, мельницы, гончарные мастерские, овчарни, таверны и чуть ли не VIP-сауны с масса-

жными салонами — словом, есть все, что может потенциально попасть в сферу интересов юного предпринимателя. Да, и вы помните, что по жанру Fable 2 все еще официально обозначается как ролевая игра?

Несмотря на то что игра до сих пор ходит в эксклюзиве для Xbox 360, есть практически стопроцентные шансы увидеть Fable 2 и на нашей с вами платформе. И хотя никакие официальные лица — даже сам Молинье — этого пока не подтвердят, мы в этом уверены (в конце концов, по Gears of War и Lost Planet на PC «Игромания» тоже говорила еще сами помните с каких времен). В общем, как только мы узнаем на этот счет какие-нибудь подробности, то сообщим вам в ту же секунду.

— Александр Кузьменко



Старые наблюдатели обычно отписывают эти сражения как «дрочим скетчи "Братства"», а ему как раз! а друимо с размером как два-а!



Кстати, мы еще не показали вам о нескольких десятках городков с уникальной архитектурой? Так вот — описали.

ГОЛОДРАНЦЫ НАСТУПАЮТ

Идеи-разработки обрели на Е3 свой персональный закуток. Вдоль дальней стены Walker Nandaz (по иронии судьбы — новодельку от Rome 3) были выставлены



кажется, все прекрасные сумасшедшие Америки. Взоросые женщины в больших древнеримских бусах показывали чудные эксперименты. Например, And Yet It Moved — пространственно головоломку, как будто собранную

из бумажных акциентов. Или вот Night Juggler — промерный хаос от первого лица, сценарий для которого делали голуптерные видеодонжани. Но самое удивительное, что там выставилась рабочая версия 8 —

официально замороженного проекта Tale of Tales, бельгийских экспериментаторов, интрерно с которыми было опубликовано в прошлом номере «Игромания».

Assassin's Creed

ЖАНР:

Фэнтезийский экшен

ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft Entertainment

РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Montreal

ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2007 года

Assassin's Creed, в отличие от большинства блокбастеров, демонстрировалась безо всяких отвлекающих маневров. На пути к игре вас не встречали, как это принято, вывески, развалили сувенирной продукции, улыбающиеся менеджеры, столики с сандаичами и ростовые фигуры. Вместо этого **Ubisoft Entertainment** отделил одному из самых интригующих своих проектов небольшую отдельную комнату без опознавательных знаков. Внутри — восемь демонстрадов, к каждому из которых приставлено по одному представителю **Ubisoft Montreal**.

Причины такого презентационного аскетизма становились понятны, как только вы оказывались в помещении. Там, сгрудившись около консолей, стояли натурально сотни журналистов, желающих поиграть (это, кстати, была первая в мире возможность самостоятельно потрогать игру). Не по профессиональной, как это обычно бывает, надобности, а потому что очень хочется

Автор этих строк вообще редко берет на выставках джойстик или клавиатуру в руки — я предпочитаю смотреть и делать пометки в блокноте. Но от **Assassin's Creed** отказаться было невозможно. Потому что все ниже сказанное — не транскрипция видеосъемки и не расшифровка диктофонных записей, а прямая трансляция с подковыри.

Итак, что такое **Assassin's Creed** во плоти? Если коротко, это очень сложный и куда более взрослый **Prince of Persia: The Sands of Time**. Взрослый не только и не столько в смысле сложенности, сколько в смысле сюжетного устройства. Сюжет религиозного сюжета (игра открывается предупреждением, что, мол, данный проект сделан многонациональной командой, члены которой имеют самые разные религиозные убеждения и никого, в общем, не хотели обидеть). **Assassin's Creed** обладает чуть ли не самым комплексным и разнообразным геймплеем, который мы вообще видели на выставке. Таким, если честно, хочется видеть будущее электронных развлечений.

Смысл примерно следующий: в продемонстрированном нам уровне Альтаир оказался на крыше одного из иерусалимских домов, имея единственную цель — уничтожить местного работювца. Как это сделать —



решать исключительно нам. А варианты, как выясняется, масса. Иерусалим живет своей богатой жизнью: ведется торговля, курсирует стража, играют вполне гравдоподобные трехмерные дети. Среди всей этой массовки имеется, конечно, несколько ключевых точек, вроде группы монахов, к которой можно примкнуть и, накинув капюшон, пройти мимо стражи в нужную часть города. И тут начинается чистый **Hitman**: чтобы пил с монахами сработал, вам надо провернуть целую подготовительную операцию — спланировать потасовку, отвлекающую охрану, и совершить еще целый ряд телодвижений.

Но главная прелесть **Assassin's Creed** — не в этих заранее продуманных и заточенных геймдизайнерами моментах, а в неограниченной, ясно осязаемой свободе. Альтаир действительно залезает и прыгает на практически любую поверхность,

на которую вообще способен взобраться хорошо натренированный человек. То есть в местной акробатике нет ничего фантастического (вроде обезьяньих отскоков Принца от стены), а есть, наоборот, теоретически исполнимые трюки. Попытки проверить окружающую действительность на прочность дали положительный результат — Иерусалим живет и функционирует согласно понятной бытовой логике. То есть если вы вдруг начнете посреди людной площади карабкаться на отвесную стену, стража практически наверняка запустит вам стрелу в мягкие ткани. Но это не значит, что взобраться нельзя! Наоборот, **Assassin's Creed** всячески поощряет неуставное поведение и использование городской географии. Альтаир плывет на крыши, скачет через проемы, прыгает в перулах, крутит шею и сбрасывает врагов



Крыши в **Assassin's Creed**, кстати, нет — **Ubisoft**, похоже, не стал в реалити-Теев (см. 13 стр.)



Для многих с вами робота по Иерусалиму в самых неожиданных местах расставлены балки, с помощью которых можно обходить врага.

НАМ НЕ СТРАШНО

F.E.A.R.: *Penelope* Mandak, второй аддон к **F.E.A.R.** за авторством **TimeGate Studios**, пугает — честно говоря, не тем, чем хотелось бы. Там, где у **Moridin** какие-



то необъяснимые детали вроде не вовремя заработавшего флима заставляли взывать, **TimeGate** расставляет бивальные моргающие офисные лампы и думает, что этого достаточно. Все остальное — дизайн уровней.

монстры — находится на уровне фантастического мода. Единственная причина, по которой *Penelope Mandak* вообще стоит запустить, — удивная механика, придуманная **Moridin** и исправно работающая даже сегодня.

с крыш. Но самое прекрасное, что надо всем этим вы имевте полный контроль.

Система управления Assassin's Creed — это самое сложное и захватывающее, что было придумано со времен The Sands of Time. Абсолютно все, что происходит на экране, случается не автоматически после пары нажатий на нужные кнопки — вы контролируете буквально каждое движение. При этом акробатика как раз сведена к минимуму — Альтаир взбегает на уступы, карабкается и даже перепрыгивает с крыши на крышу автоматически. Для этого вам просто нужно нажать одновременно две клавиши: одна отвечает за бег, а другая — за активацию скалолазания. Это, без преувеличения, гениальное изобретение — когда за вами, переворачивая корзины с фруктами, несется по городу стража, неутомно размакивая мечи над головой, последнее, о чем хочется думать, это вовремя ли ты нажал кнопку для прыжка. То есть во время преследования или, наоборот, побега вы заняты тем, что думаете куда бежать, а не как это сделать. Учитывая, что практически любой окружающий вас объект интерактивен, речь идет о молниеносном принятии правильных решений.

А вот с эшменом все с точностью наоборот. «*Button mashing doesn't work*» («Лихорадочное нажатие кнопок тут не работает») — ласково заметил сотрудник Ubisoft Montreal, увидев, как Альтаира под моим управлением

вот уже третий раз подряд позорно избивают до смерти три жалких охранника. И это чистая правда. Тактика, основанная на высокоскоростном нажатии кнопок, тут категорически неприменима. Ubisoft Montreal сочинили механику, основанную на позиционном реагировании. Это значит, что каждую секунду боя вы полностью контролируете происходящее с вашим телом. Выглядит это примерно следующим образом: во время спарринга Альтаир может находиться в двух состояниях — защитном и нападающем. В зависимости от того, какой из триггеров зажат (мы тестировали версию для PS3), всем кнопкам на геймпаде назначаются совершенно разные функции. Скажем, клавиша, отвечающая за вашу свободную руку, в защитном режиме позволяет оттолкнуть врага, а в нападающем — наоборот, схватить его. Аналогично с ударом — в том случае, если зажат «оборонительный» триггер, вы можете провести контратаку, нажав нужную клавишу в нужный момент.

Чувствуете, да? Рядовая схватка в Assassin's Creed — это примерно пятьдесят принятых вами решений в секунду. Пальцы носятся по геймпаду с космической скоростью, но каждое из этих нажатий должно быть продумано, иначе ничего не выйдет (страшно, кстати говоря, предстать, как это все будет управляться с помощью клавиатуры). Зато когда вы наконец разберетесь с вымышленными возможнос-

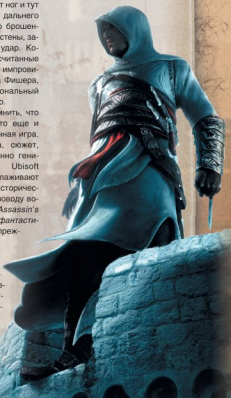
ти, случается натуральное перерождение. Альтаир под вашим управлением превращается в такого Джейсона Борна образца XII века. Точнее, продуманные движения, ничего лишнего. Кто-то попадаете на контрударе, кто-то оказывается сбит ног и тут же привождег мечом. Дальнего лучника убивает метко брошенный кинжал. Отскок от стены, захват, бросок, толчок, удар. Короткие, холодные, просчитанные движения. Это даже не импровизационный вальс Сэмю Фишера, а ледяной профессиональный расчет. Ничего лишнего.

При этом надо помнить, что Assassin's Creed — это еще и очень, очень кинематографичная игра. Операторская работа, сюжет, интрига — к совершенно гениальному геймплее Ubisoft Montreal аккуратно прикладывают чуть ли не социально-исторический комментарий. По поводу вопроса: «Есть ли в Assassin's Creed место научной фантастике?» — французы по-прежнему делают отсутствующее лицо, хотя по экрану регулярно пробегает характерная рыба, а враги периодически покрываются цифровыми иероглифами, как в «Матрице» (подробнее на эту тему см. наш «Центр внимания» — «Игромания» №7-2007).

В общем, если коротко, то

шансы Assassin's Creed оказаться игрой года как-то драматически увеличиваются. Релиз на трех главных платформах (PC, Xbox 360 и PS3) состоится в ноябре.

— Олег Ставицкий



Таким вот образом прототип вытерпел максимум два-три раза, после чего возникла вымышленная оптимизация.



Полная (равно как и побег) — это фактически игра в игре. Совершенно отдельное развлечение.



МЫ ЖДЕМ ПЕРЕМЕН

Silent Hill: Origins для PSP, которую в Колумби делают уже несколько лет, оказалась какой-то волшебной спящей на броне. Это

самый обильный Silent Hill, где не изменилось ничего. Оружие, головоломки, эшмен — все это найдется на уровне первой части. Заменяется в каждой органический полиэтилен

материю ботине, честно говоря, не лужай.

Unreal Tournament 3

ЖАНР:
стрельный Unreal Tournament

ИЗДАТЕЛЬ:
Midway

РАЗРАБОТЧИК:
Epic Games

ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2007 года

Unreal Tournament 3, по поводу которой Epic Games меняла показания прямо по ходу выставки (то она вдруг объявила PS3-эксклюзивом, то мультиплатформой, то выясняется, что PS3 и PC-версии точно выйдут в 2007 году, а Xbox 360 — в 2008-

м), оказалась самым впечатляющим многопользовательским шутером Е3. Какой уж там Enemy Territory: Quake Wars.

Unreal Tournament всегда была самым доступным и необременительным мультиплеер-снарядом, но теперь в привычном уже блокбастер-формате Epic Games расказывают настоящий эпос. Во-первых, появилась настоящая однопользовательская кампания — с сюжетом, заданиями и прочим. Вообще, вынятый сценарий в мультиплеерных шутерах — это новый тренд (см. на эту же тему Frontlines: Fuel of



War). Во-вторых, ключевой характеристикой Unreal Tournament является разнообразие. Так в общем-то было всегда, но к третьей части Epic Games основательно перетрясли всю игру. Чтобы перечислить все, что там уже есть, понадобится примерно половина нашего Е3-отчета, поэтому мы выделили самые выдающиеся геймдизайнерские достижения.

Для начала в игре появилась новая техника. В UT3 можно прокатиться на шагающем роботе, какой-то механической каракатице с щупальцами, светящемся шаре, инoplanетном истребителе. Во-вторых, эта самая техника может трансформироваться самым кардинальным образом. Скажем, шарообразная конструкция на складных ногах умеет не только ходить, но и кататься по полу, сбивая всех подвнувшихся с ног. Или вот, например, машина, умеющая в любом месте устанавливать полупрозрачный

желеобразный куб (!), который замедляет все, что в него попадет (включая других игроков и выпущенные пули/ракеты).

При этом надо помнить, что UT3 делают люди, которые создали Unreal Engine 3, поэтому визуальная игра выглядит роскошно. Когда ракеты влетают в этот самый желеобразный куб и там, полаякая спецэффектами, медленно ползут в вашу сторону, можно забыть вернуться. К тому же тут совершенно потрясающий арт-дирекшн: многоэтажная архитектура, какие-то японские пагоды вперемешку с готическими сводами и межгалактическими станциями смотрятся гипнотическим образом.

Ну и, наконец, лучшее нововведение, которое могла придумать, кажется, только женщина-продюсер (UT, кстати, традиционно считается самым женским многопользовательским шутером). В UT3 можно притвориться мертвым. То есть герой натурально ложится на землю и принимает бездыханный вид. Настоящий труп от поддельного отличается лежачим рядом оружием. Если его нет — значит притворяется. Вообще, Unreal Tournament содержит несколько очень понятных и логичных деталей. Например, персонаж, спрыгнувший с большой высоты, не падает как вколпанный на две ноги, а сплывается, падает и, соответственно, тратит время на то, чтобы встать. Все это согласно законам физики, то есть каждое падение уникально.

Unreal Tournament 3 — многопользовательский шутер, какими их всегда хотелось видеть. С человеческим то есть лицом: большой, красивый, яркий, разнообразный и простой. Вы здесь скорее встретите вашу коллегу по работе, чем какую-нибудь киберспортивную звезду. И это, пожалуй, руку на сердце, к лучшему.

— Олег Ставицкий



В третьей части разработчики Unreal Tournament впервые могут превращаться лет этаким железным шаром.



Это, конечно, фантастический скакунот, но примерно так все и выглядит.



ЖЕЛЕЗНЫЙ МУЖЧИНА

Среди сотен проектов по кинофильмам, которые на сегодня экранизируют сплыва в одну среднестатистическую массу, и отличить их

друг от друга можно разве что по логотипам, примененным эшкен Iron Man (выходит вместе с одноклассным блокбастером по соответствующему комиксу). Главный герой — замаскированный

высокотехнологичную броню мужчины, умеет летать, стрелять из ладони лазером и, главное, поить пушечные в него риньяль и выкрутить их обратно. Вот за последние возможность уважам.

Stranglehold

ЖАНР:
шутеры от первого лица

ИЗДАТЕЛЬ:
Midway

РАЗРАБОТЧИК:
Midway Studios Chicago

ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

of the Three Kingdoms. В 1992-м этот же самый Чоу Юнь-Фат снялся в главной роли в самом грандиозном фильме Дюна Ву — «Круто сваренные». Stranglehold (англ. «мертвая хватка») — его прямое продолжение.

В главной роли задействован все тот же инспектор с алкогольным прозвищем Текила. Его жену, которая по совместительству оказывается дочкой главы мафиозного клана «Драконий коготь», не без помощи русской мафии покидают конкурирующая группировка «Золотой тростник». Незадолго инспектору вольей-неволей приходится влезть в это дело.

Stranglehold похож на Max Payne не только сюжетом (напомним, что Max Payne начался с убийства семьи Макса), но и тем, как это играется. Инспектор Текила отличается завидным здоровьем, но врагов так много и они так назойливы, что приходится прибегать к замедлению. Основные приемы те же, что и у Макса: slow motion и прыжок в ралиде. Кроме того, предусмотрено несколько спецефектов, открывающихся по мере прохождения. Neal планирует вернуться в 2008 году в Гонконг и снять вместе с Чоу Юнь-Фатом фильм The Battle of Red Cliff по мотивам древнекитайского эпика Romance



Precision, оно же Bullet of Death, дает возможность поражать противников в определенные участки тела: голову, горло, конечности и даже в пах. В последнем случае анимация будет особенно забавной. При активации умения Barrage Текила входит в такой раж, что косит бандитов панчами, но сам при этом остается неуязвимым. Во время действия Spin главный герой преследует за югу и убивает всех вокруг. И, наконец, Stands Off: главный герой замедляет на месте и, уклоняясь от пуль, словно Нео, поочередно расстреливает сразу несколько врагов, ведущих огонь по нему чуть ли не со всех сторон.

Если учесть еще и значительную разрушаемость окружения, то впрямую прыгать от счастья. Но так хорошо все выглядит только на бумаге. В действительности, когда начинаешь играть в Stranglehold, сразу понимаешь, что с игрой что-то не то. Ну да, замедления, да, камера с выкрутасами, да, все вокруг

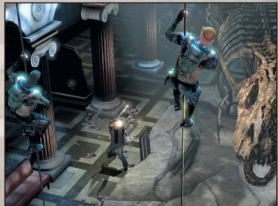
разлетается на куски, осколки и щепки — но душу это как-то не греет. По ощущениям Stranglehold напоминает классические консольные шутеры в их классическом наихудшем виде: плохая обратная связь, какие-то картонные враги, выбегающие отовсюду до поспинания, пока не сработает триггер. Той градики, что была в раликах, в живой версии тоже почем-то не наблюдается (мы играли на Xbox 360, но это ничего не меняет).

Окончательный вывод о том, что получилось из Stranglehold, можно будет сделать только после ознакомления с финалкой, но в данный момент игра выглядит так, что вообще не очень понятно, куда вообще \$30-35 млн бюджета. Ирония судьбы: фильм, на который равнялся Max Payne, породил игру, которая равняется на Max Payne, но без особого успеха. Впрочем, надежда, как и алиен из известной поговорки, умирает последней.

— Игорь Варнаевский



В фильме «Круто сваренные» насчитали 307 трупов. Stranglehold, видимо, легко побьет это число.



Классическая версия игры для PS2 будет комплектоваться бонусным Blu-ray с HD-версией «Круто сваренные».

ТУРЕЦКИЙ МАРШ

На Е3 мы никак не могли угадать случая собственными руками пощупать занимательную игру Turk, самый крутой близнец от Deusu. В этой игре нам предстоит роль некоего дикого



мужчины, охотника за драгоценностями, который буквально с одним ножом в зубах борется на тирозанозавров, ломя палят из автоматического оружия по птеродактилям и окружает пылающими сферами дрипдоками. Играется все это на редкость не-

ожиданно: геймплей сочетает в себе как престрелки, так и рукопашные схватки. Если из-за кустов неожиданно напад дикоавар и успел наполовину проглотить гладиатора, выжиwai некоторые комбинации прыжков, комбата Самсона, свалить тварь

за галст и буквально вывернуть ее наизнанку. Причем выглядит это примерно так же жутко, как звучит. Релиз Turk на консолях запланирован уже на эту осень, про версию же для PC пока нет никаких подробностей.

Но фигурное издевательство над вражескими костями — это только начало. Воспользовавшись дарами НТР, Monolith сделали абсолютно все окружение интерактивным. То есть, схватив кого-нибудь за шею, вы можете впечатать его головой в телевизор, разбить лицо о ближайшую батарею или засунуть в мусорный бак. Ограничений никаких — людям тут ломают спину ногой, бросают на шкафы (которые тут же падают, рассыпая содержимое), бьют дверями по голове, ну и так далее. Интерактивное окружение — это не только разлетающиеся телевизоры и столы. Теперь любой окружающий вас объект можно схватить и запустить им в противника. Враги хватают телевизоры и радостно одевают их вам на голову. В ход идут стулья, бутылки, кирпичи и вообще все что можно. При этом степень детализации фантастическая: залупив обрезком арматуры кому-нибудь в ногу, вы тут же увидите результат — человек споткнется или начнет хромать. Противники визжат, хватаются за разбитое лицо, хромают, падают и разве что не ползут в вашу сторону. При этом каждая драка совершенно не заскриптована — AI в состоянии распознать вокруг себя интерактивные объекты и не стесняется ими пользоваться. Запущенный кусок трубы гарантированно полетит обратно в вашу сторону, если только враг не найдет под рукой что-нибудь поинтересней.

Ну и, наконец, оружие. Кроме огнестрельного (как и в оригинале, оно тут присутствует дублировано), есть кое-что получше. Например, уже знакомый нам электрошокер, с помощью которого можно выполнять трюки следующего характера: сначала вы бросаете во врага бутылку с алкоголем (например, ром), а следом пускаете заряд отчего облитый персонаж тут же воспламеняется. Где-то на этом месте, заведив, как джоггеру, врагу сворачивают шею, зал покинула последняя женщина.

Осознав, насколько непредсказуемая и разнообразная механика у них вышла, Monolith прикрутили к Condemned 2 специальный режим, который называется Fight Club. Вас просто запирают на заднем дворе с группой противников, предлагая им продолжать как можно больше. При этом враги регулярно дерутся между собой, да и вообще, это действие прекрасно обходится без

вашего участия — достаточно вбросить на ринг несколько интерактивных объектов и штурмовать AI-ботов. Дальнейший результат совершенно непредсказуем. Кому-то тут же ломают шею ближайшим телевизором. Кого-то долго, с характерным чвакающим звуком забивают обрезком трубы. Двое мужчин увлеченно лупят друг друга осколками деревянной мебели. В общем, нормальный, культурный, мужской отдых.

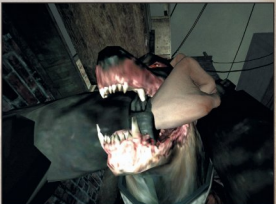
Возня с уликами и вообще будни криминалиста остались на месте, но подверглись некоторым изменениям. Теперь это такой мини-квест на манер CSI: исследуя каждую конкретную улику, нужно будет проделать что-то вроде теста. Например, по поводу дырки от пули игра тут же спросит у вас: «Эта рана: а) сквозная; б) закрытая или с) рикошетная». Чем больше правильных ответов, тем выше общий рейтинг расследования. Но тут есть сюрприз: ваши успехи как криминалиста самым прямым образом влияют на эк-

шен-систему: Итан теперь подвержен агриду. За заработанные очки приобретаются кастеты, печатки, обувь с коваными носками и (тут продюсер делает театральную паузу)... ботинки с шипами. Результат обретения последних страшно, честно говоря, представить.

При этом вместе со всем гиперпроформированым насилием в Condemned 2 совершенно неожиданно появился черный, как деготь, юмор. Персонажи постоянно перекидываются idiotскими шутками, швыряя в вас телевизором, обязательно приговаривают что-нибудь вроде «Чо, хочешь на ТВ попасть?», падая в мусорку, комично получают крышкой по голове, ну и так далее. Юмор, очевидно, главный контраргумент, который Monolith планируют предьявить ESRB в ответ на претензии (нашре, безусловно, будут) по нас резонный вопрос «Как вы это все планируете продавать?», а также, смею вас заметить: «Ну, мы же несерьезно!».

Насколько такой ответ удовлетворит цензоров, станет известно зимой 2008 года. Официально Condemned 2: Bloodshot анонсирована только для Xbox 360 и PS 3, но причин для волнения, как нам кажется, нет. Во-первых, ни один из последних шутеров Monolith еще не обошел PC стороной. Во-вторых, первая часть, напомним, вообще подавалась как 360-эксклюзив. В итоге оказалась на седьмом месте в нашей ежегодной двадцатке.

— Олег Ставицкий



Судить о перспективе можно будет измерять ради апреликов, которые она принесит.

Напомним, что является оружейником для ESRB и Monolith пока значится «ну, мы же это несерьезно!».

ТЕРРИТОРИЯ ДРУГА
 На E3 редакция «Игромания» заглянула на презентацию грядущего онлайн-шутера Eternity Territory: Quake Wars. Так вот, да, то время, что мы не виделись с

этой игрой, в ней практически ничего не изменилось. Работочники снова показывали бойкие перестрелки, красивую графику и огромные шагающие дредноуты, а также рассказывали о том, что Quake Wars — это самая

дружелюбная и мультиплатформенная игра в мире: к выпуску планируются не только версии для PC, Xbox 360 и PS3, но также специальные издания под Mac и, даже страшно сказать, Linux! Заводно стоит добавить, что

на сегодняшний день это крупнейший игровой проект для Linux-оперативки, и в стане поклонников «вольной ОС» должен провидеть большой праздник.

Legendary

The Box

ЖАНР

шутер с грифонами

ИЗДАТЕЛЬ

Gamecock Media Group

РАЗРАБОТЧИК

Spark Unlimited

ДАТА ВЫХОДА

весна 2008 года

Legendary: The Box — единственный проект в линейке лево-радикального издателя **Gamecock Media Group**, который мы там совершенно не ожидали увидеть. **Spark Unlimited**, составленная из бывших разработчиков **Metal of Honor**, занята разработкой игры, описание которой неизменно сводится к пересказу в жанре «Али как прыгнул!». В отличие от ближнему представленных на E3 шутеров, **Legendary** не сулит вообще никаких геймдизайнерских инноваций. С виду это выполненный по ГОСТу ладный постановочный экшен имени игрока.

История следующая. Главный герой, Чарльз Декард, сходит из

всеми дорогостоящими историческими артефактами, пробирается в нью-йоркский музей и, как ему кажется, по собственной воле открывает там Ящик Пандоры (тог самый The Box). То, что происходит дальше, несколько не входит в чарльзовы планы. В небо над городом раскрывается неуютная воронка, откуда на головы обывателям градом валятся все известные науке мифологические существа. Грифоны и оборотни приземляются на Пятую авеню и устраивают там показательный апокалипсис. Тут важно заметить, что следующее описание — не пассивная заставка, а самая что ни на есть интерактивная игра. Лишенный лобного намекна на оружие, Чарльз под нашими чутким руководством несет через Нью-Йорк, наблюдая страшно оказать что. Вот гигантский грифон приземляется рядом с вами на крышу желтого такси, буквально выкусывает оттуда водителя и улетает обратно наверх. Вот оборотень



хватает Mini Cooper и швыряет его в ближайшую газетную лавку. Жителей мегаполиса пожирают, клюют, раздирают на части, давят колоннами и уносят в неизвестном направлении. Все это особенно впечатляет, учитывая масштаб, — тысячи автомобилей взмывают вверх, в воздухе кружат сотни грифонов, по стенам бегут стаи оборотней. В общем, такой **Box** в антураже XXI века.

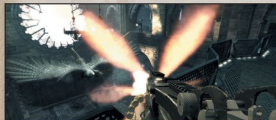
Масштаб — одна из главных характеристик **Legendary**. Вы очень редко оказываетесь один на один с монстрами и самим собой. Тут постоянно что-то происходит вокруг. Люди спасаются бегством, полиция в истерике разряжает табельное оружие в оборотней, прибывший спецназ что-то такое кричит в мегафон. Все, в общем, при деле. И вот тут **Spark Unlimited** аккуратно замечают, что половина всех этих событий не заскриптована. Эта информация кардинальным образом меняет все увиденное. «AI — вот, как нам кажется, главная проблема нынешних шутеров. — говорит в **Spark** — Можно прикрутить к игре все современные технологии, но что толку, если пользоваться ими обучен только игрок? У нас все по-другому». Функцио-

нирующий на **Unreal Engine 3.0**, **Legendary** содержит полный обязательный набор возможностей: разрушаемые декорации и корректную физику всех окружающих объектов. А теперь представьте, что в традиционное шутерное пространство выброшены огромные монстры, которые знают, что машину рядом можно поднять и бросить в вашу сторону.

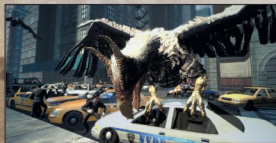
В то, что все последующая демонстрация не спланирована заранее, верится с трудом. Гигантский витраж собора разлетается вдребезги, и по стенам располагаются сотни оборотней. Окружающий вас спецназ открывает по ним огонь, и дальше происходит совершенно удивительные вещи. Вервольфы отрывають соборные скамьи и кидаются ими в солдат. Влетевшие в образовавшийся проем грифоны крушат стеклянные заграждения и заклеивают спрятавшихся там посетителей. И все это — здесь и сейчас, в следующий раз в этом же соборе случится совсем другой бой.

Изменив единственную шутерную составляющую, **Legendary** меняет вообще все привычные правила. Играть, двигаться и думать тут надо совершенно по-другому.

— Олег Ставицкий



Legendary напоминает «Metal of Honor с грифонами» только внешне. Но механизм это совсем другая игра.



Игра, которая продемонстрирует нам, как мифические грифоны поведут себя в реальном мире, тем самым позволив нам увидеть несколько больше.



Вот что бы такое, если начать кормить мифических грифонов, общающихся с нами.

ПРЕДАТЕЛЬ И УБИЙЦА

С сальмондидным и зловонным любимым нашей редакцией **Kyle & Lynch** на E3 случилась небольшая разношерстная. Помимо всего того, что мы уже видели в этой игре

(знаменитая перестрелка на диске и в урне со всеми топовыми небоскребами), представители **EA** показывали каких-то геть жалких илзет нового геммелет. Нормного побойдота за тем, как **Кэйн** и **Линч** бегут по ули-

це, стреляют по полицейским машинам и влетут граната прямо в толпу, мы взяли с разработчиков клеветное обещание показать, что-то действительно новое на гридней **Gamecock** **Sony** и **Лейпциге**. Они, если что,

обещали, так что ждите подробностей уже в нашем следующем номере.





BlackSite: Area 51

ЖАНР:
тактический экшен

ИЗДАТЕЛЬ:
Midway

РАЗРАБОТЧИК:
Midway Studios Austin

ДАТА ВЫХОДА:
конец октября 2007 года

В последние годы народилась новая категория игр: хорошие, но бесцветные блокбастеры. Это игры, сделанные профессионалами своего дела, но не теми, что выставляются в палате мер и весов, а теми, кто воспринимает свое занятие и место в истории предельно щепетливо, не питает иллюзий по поводу того, что в свои проекты надо вкладывать душу, и прочих благотупостей. **BlackSite: Area 51** сделана как раз такими людьми.

ми. В первой **Area 51** все это тоже чувствовалось, но в **BlackSite** (эти термины в США обозначают закрытые объекты, существование которых не признается правительством, вроде титульной «Зоны-51») чувствуется намного сильнее.

Вторая часть презентует нам нового героя, Аарона Пирса. Как и Итан Коул (протагонист первой части), он тоже служит в спецназе. В составе контингента «чистильщиков» его отряжают в Неваду, в маленький городок Рэчел, где буйствуют монстры, расплодившиеся по окрестностям с территории «Зоны-51». Городок этот можно увидеть в деме, которая появилась на Xbox Live (игра, согласно нынешней моде, выходит на PC, Xbox 360 и PS3) еще в мае, а на E3 показывали два

других уровня. А в августе те же самые уровни показывали на **Moscow Midway Summit**. Так что мы их изучили основательно.

Первая мысль была очень похожа вертолетные уровни из **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2**. Мы у турели, по земле ползает конюша — его нужно прикрывать. Противники не заставляют себя ждать и появляются уже через несколько секунд. Враги на джихах и пехотинцы исполнили главным образом роль фона, потому что угрозы от них не было никакой. Вылезавшие из земли черви пулялись чем-то взрывоопасным, но тоже без особого энтузиазма — их снаряды расстреливались еще издалека. Миссия длилась всего 7-10 минут, после чего вертолет приземлился на территории маленького поселения, и начался пеший этап — такой же короткий.

По механике геймплея игра похожа на **Halo 2**. Удар прикладом, самовосстанавливающееся здоровье — все при делах. Явное отличие только одно — если в **Halo 2** за нами иногда таскались товарищи по оружию, но внимания к себе не требовали, то здесь ими нужно управлять. К счастью, это просто. Указываем десницей на алиена — подчиненные толкуют это как «расстрелять». Тычем пальцем в дверь — значит, ее надо открыть.

Еще в Midway уверяют, что солдаты способны оценивать наши действия. Если вы лопнетесь вперед, живота своего не жалея, они тоже постараются не отставать. Если же вы пречетесь за их спинами, то и подчиненные особого рвения проявлять не будут.

Несмотря на то, что **BlackSite** сделана на Unreal Engine 3.0 (той же модификации, что используется в **Stranglehold**), по картинке этого

не скажешь. Художникам не откажешь в чувстве стиля: особенно названию игра выполнена в иссиня-черных оттенках. Но при этом здесь есть дурацкие блескучие текстуры, знакомые еще по первому **Halo**, какие-то белые оропы вокруг моделей, да и вообще до уровня **Unreal Tournament 3** весьма далеко.

BlackSite появится в магазинах в конце октября, и, по-видимому, это будет хороший, но проходной экшен. Из тех, знаете, которые пройти и сразу забыть.

Судя по тому, что слово «Area 51» использовано в качестве подзаголовка, общим названием для серии станет **BlackSite** (на манер того, как сериал **No One Lives Forever** хотели выпускать под общим брендом **The Operative**). То есть сейчас мы разберемся с «Зоней-51», а в следующий раз познакомимся с другими местами подобного рода. Или будет раскрываться последствия инцидента в «Зоне-51», но уже в глобальном масштабе.

— Игорь Варнавский



Вот этот уровень мы видели в демо, но только с воздуха. Кажется все так, что... а впрочем, увидите в реалье.



Поскольку игра эта все-таки больше комедия, вряд ли стариканки будут с веревкой на шнурке выискивать: дернуть рукоятку геймпада по вверх, но вниз выскочит как буднично утомительно.



ЧЕЛОВЕК В ТРУСАХ

Утром второго дня Эз Онегу Стапанскому была выдана портативная видеокамера и фотоаппарат. Тем же вечером во время редакционной летучки выяснилось, что

Онег за весь день не сделал ни одного кадра и записал только двадцать минут видео. Изучив эту пленку, эксперты «Видеомания» обнаружили сцену, в которой некий мужчина, сидя в трусах на кровати в гостиничном

номере, уличенно рассказывает Онегу об интригах мира лесбиянок. Мужичка, как котик выяснилось, оказался бывшим сотрудником LucasArts, а ныне директором Sinsploit Software Мэтьюм Лезанком.

Call of Duty 4

Modern Warfare

ЖАНР

шутеры

ИЗДАТЕЛЬ

Activision

РАЗРАБОТЧИК

Infinity Ward

ДАТА ВЫХОДА

ноябрь 2007 года

В истории обожаемого нами сериала **Call of Duty** есть один достаточно странный эпизод под названием «А где, собственно, третья часть?». Прошлогодний **Call of Duty 3** «случайным образом» вдруг проскочил мимо РС, появившись только на консолях последнего поколения. Начальник **Infinity Ward** (компания, которая изначально стоит у истоков сериала) объясняют это тем, что третья часть разрабатывали не они, а наемные люди из **Treyarch**, так что она вроде как и не настоящая.

Тем же временем «настоящий» **Call of Duty** все это время кардинально менял концепцию, переводился на новые высокотехнологичные рельсы и без ус-

тали пичкался доселе невиданными для сериала идеями. Для начала волевым решением время действия с фронтов Второй мировой было перенесено «приблизительно в наши дни» (отсюда и подзаголовок **Modern Warfare**). Затем на смену бесвязным зарисовкам с полнейшими сражениями пришел единый сюжет. В игре появились более-менее вменяемые персонажи, стелс-элементы, приборы ночного видения и пр.

Относительно **Call of Duty 4** прогрессивнее всего волновал вопрос «А это правда, что русские огульно плохие?». С этим, друзья, все сложно. С одной стороны, наши вроде как и плохие, но с другой — не все, а только некоторые. Согласно сюжету однажды некий злобный восточный диктатор вошел в политический спор с крупными русскими националистами, мечтающими ни много ни мало восстановить Советский Союз. Новоиспеченная организация получила чудесное имя

«Четыре всадника апокалипсиса» и поставила своей целью внеочередное переустройство картины мира. Националисты пытаются захватить власть в России, войска диктатора вторгаются в ближайшую среднеазиатскую республику, ну и, конечно же, в этот самый момент в дело вмешиваются войска НАТО...

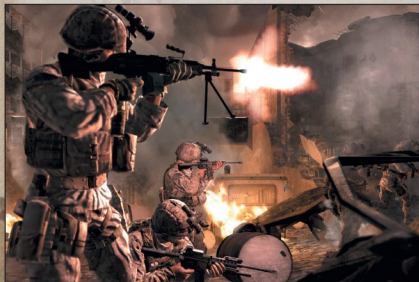
Вот что удивительно — в качестве основных источников вдохновения для этого бреда авторы называют вовсе не очередной параноидальный роман бесмертного **Тома Клэнси**, а совершенно неожиданно приводят в пример сериалы вроде «**Остаться в живых**» и «**24**». То есть намечается как минимум не пустопорожний экшен-сюжетец про

то, как хорошие бьют плохих, а что-то более глубокое и интересное со всевозможными закрученными интригами, интерактивными флэшбеками в прошлое и прочим драматизмом.

По задумке вам не сразу же будут вываливать на голову весь сюжет, а начнут постепенно нагонять сабсенс и постоянно держать в напряжении относительно того, что же там будет дальше. В **Call of Duty 4** не будет двух нескольких кампаний, как в предыдущих частях. Вместо этого нам обещают два параллельных сюжета: один про приключения десанта США в некой незазванной стране на Ближнем Востоке, а второй — о подрывных действиях морпехов британской армии в нашей с вами Российской Федерации. Сюжеты будут развиваться независимо друг от друга, но в определенный момент сойдутся и приведут к некоему драматическому финалу.

Modern Warfare показывали буквально в ста метрах от океанского пляжа, в одной из комнат главного ЕЗ-отеля Fairmont. В течение получасовой презентации мы от начала и до конца прошли один из уровней, который мельком показывали еще в официальном трейлере. Итак, представьте себе: Черное море, ужасный шторм, одинокий вертолет, который бросает по волнам, и одинокий вертолет в небе с английским десантом на борту. Наша задача — взять живьем предводителя русских националистов.

В последующие 15 минут на экране происходит, извините, адская феерия — безумная ритуальная ялкса в честь какого-то очень древнего и страшного бога войны. Вертолет выбрасывает тросы, и десантники прыга-



По сравнению с третьей частью **Call of Duty 4** резко прибавила в качестве графики.

ИСКУССТВО В МАССЫ

Чудною инициативу устроила Academy of Interactive Arts & Sciences — они организовали экспозицию из арбузов, скетчей, рендеров и

прочих окологуманных произведений, которые повсюду в ход работы над игрой. Сейчас все работы можно посмотреть на официальном сайте выставки www.ifa2007.com.



ют на борт. Начинается стрельба — в эфир то и дело пробиваются крики и обрывки русских фраз. Мы вместе с компьютерными напарниками мчимся куда-то вперед, выламываем двери, бросаем световые гранаты и угасаем прикладом в челюсть случайно подвернувшегося под руку патриота. Вокруг, не переставая, хлещет дождь, под ногами ходит кодуно палуба, а откуда-то сверху дружелюбный вертолет уничтожает из пулемета стекла в капитанской рубке.

Несмотря на свежий антураж, классический геймплей узнается с полувзгляда. Все самые лучшие моменты всех предыдущих Call of Duty наблюдаются и в четвертой части: динамичный и крайне агрессивный экшен, короткие и яростные перестрелки, а также общий убыстренный темп действия — все это на месте. Никуда не делась даже фирменная эпичность: например, все тот же эпизод на Черном море заканчивается бесподобной сценой, в которой десантники пытаются сбежать из трюма тонущего корабля. Траулер медленно заваливается на бок, а мы по колено в воде что есть мочи бежим по наклоняющейся палубе. Наши напарники уже прыгают в вертолет, на секунду зависший возле борта. Мы бежим изо всех сил, прыгаем, цепляемся за трап зависающего вертолета, скользим вниз, быстро сучим руками, пытаемся хоть как-нибудь удержаться, взгляд уходит куда-то под ноги — как вдруг откуда-

то сверху нас за шкуру крепко хватает рука усатого боевого товарища. И если в кино подобные эпизоды уже давно именуются словом «клише», то в играх такие сцены все еще могут по-настоящему впечатлять.

Современное оружие заметно освежило проверенный CoD-геймплей. Отныне никаких винтовок (за исключением снайперской) — у каждого из ваших героев есть весьма неплохой арсенал автоматического стрелкового оружия, начиная с современной образцов армий НАТО и кончая старым добрым «калашниковым», которым вооружены практически все противники в игре — что русские, что арабы. Кроме того, не забывайте, что со Второй мировой на вооружении армии появились такие полезные вещи, как портативные гранатометы, лазерные прицелы, глушители, приборы ночного видения и скорострельные авиационные пулеметы.

Понятно, что такое разнообразие совсем неспроста: в Call of Duty 4 появилось немало неизданных до этих пор развлечений. Так, например, совершенно неожиданно вылез стелс-элемент. В некоторых миссиях на стороне британских SAS вы будете совершать вечерние диверсии в глубоком тылу врага. А там — чтобы случайно не навлечь на свою голову собою другую вражескую солдат — вам то и дело придется припадать к земле, отскакивать в кустах и учиться стрелять в голову пат-



Вы будете смеяться, но в Call of Duty 4 тоже фигурирует Притяго. Не иначе как сбавила под впечатлением от S.T.A.L.K.E.R.

рульным из пистолета с глушителем и делать еще много не менее интересных вещей. Примерно похожим образом обстоит дело и с прибором ночного видения — в Modern Warfare ожидаются сцены в темных подвалах, ночных аллеях и прочих слабоосвещенных местах. По заведенной еще во второй части традиции аптечки и линейки жизни снова нет; в Call of Duty 4, как и в большинстве современных шутеров, во время попадания перед вашими глазами начинает что-то краснеть и пульсировать, а так продолжается до тех пор, пока вы либо не спрячетесь в укрытие, либо скорострельно не протрянете ноги.

Что же касается общих ощу-

щений от игры, то привычные эмоции из предыдущих частей и здесь на месте: пульс, учащенный по сравнению с нормой раз эдак в пять, стремительный, нервный, адреналиновый геймплей, бесконечная карусель из скриптовых взрывов, танковых атак, снайперских дуэлей... Infinity Ward как никто другой понимают, почему так любят их игры, и делают по большому счету святое дело — не ломают то, что и так хорошо работает. Несмотря ни на какие кардинальные изменения в концепции, Modern Warfare — это в первую очередь все тот же старый добрый Call of Duty. Хотите вы того или нет, но придется играть.

— Александр Кузьменко



Мы сами, мы только мир построим!



Call of Duty никогда не жаловалась на оригинальность, но в этот раз разработчики привнесли свою собственную идею.

ДОРОЖНОЙ ПАТРУЛЬ

В первый же день пробивания в США редакция всевозможного журнала «Играманья» попала в ДТП на одном из шоссе Лео-Анджелеса. В редакционной «Крайслер-



на полном ходу выехала машина, за рулем которой сидел — вы не поверите! — сотрудник местного департамента полиции. В отличие от нашей страны, где такое событие можно привести к сильнейшему непродуктивному по-

следствию, в Америке решение всех проблем заняло минут пять и свелось к общему телефонному страховочному консилию. Олег Ставицкий, сидевший в тот злополучный момент за рулем с тех пор надтреснутым, отказывается при-

ближаться к кайюам и авто-страдам больше чем на километр.

Crysis

ЖАНР:
эпический PC-шутер

ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:
Crytek

ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

С точки зрения геймплей-подробностей демонстрацию **Crysis** можно считать полным разочарованием. Все, что показывали на Е3, мы обстоятельно разбирали на части после нашего мартовского визита в **Crytek**. Нанокостюм, джунгли, многовариантность, голливудский реализм и вал корабельных пальм — все это мы уже видели. Ожидаемой демонстрации прижельцев не случилось — **Crytek** привезли почти тот же самый уровень, который демонстрировался у них в офисе. С одной лишь поправкой — он работал на DirectX 10. Это, конечно, сущий обман, и ни одна другая игра так выглядеть не будет, но после показа **Crysis** в DX10-версии очень хочется забыть про все тяготы и невзгоды и поставить такую **Windows Vista**. Потому что так гадкого культурного шока от графички автор этих строк не испытывал уже, наверное, лет пять. Это, казалось бы, пошлое удовольствие — забраться в джунгли и пальты из автомата по пальмам, глядя, как солнце бликует среди опадающих листьев, но именно этим я занимался первые минут десять.

То, что происходит на экране, — настоящий, заворающий *next-gen*, так в индустрии делают не умеет больше никто. И дело даже не в спецэффектах, не во взрывах, а в том, как **Crytek** работают со светом. DX10 позволит, наконец, избавиться от пластмассовых текстур и осветить декорации так, что верить каждому высокополигональному листу. Тут появилось почти физическое ощущение пространства — воздуха, температуры, времени суток. Чуть ли не впервые благодаря технологиям тут можно забыть, что на экране, вообще говоря, происходит игра. Плюс феноменальное количество анимации в кадре. Все эти подбирания оружия с земли, какие-то необязательные жесты, который главный герой постоянно исполняет, испуганные лица корейцев, мелькающие в кадре. Детализация за предельная.

И вот еще что: местная вода. Когда автор этих строк в качестве эксперимента прыгнул с приставки в море, окружающие журналисты выдохнули — фантастика! В тепле воды кружит какой-то планктон, семечки стайки рыб, вынырывают водоросли, растут кораллы. Всего этого за время прохождения можно и не увидеть, но хотя бы один раз нырнуть под воду в **Crysis** просто необходимо. Уже только **E3 Electronic Arts** объявили точную дату пришествия счастья. 16 ноября 2007 года.

— Олег Ставицкий



На один скриншот не в состоянии передать, как потрясающе выглядят DX10-Crysis в действии.

Gears of War

ЖАНР:
эпический экшен

ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft

РАЗРАБОТЧИК:
Epic Games

ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

Итак, друзья, то, о чем «Игромания» твердила еще с прошлой осени, наконец-то подтверждено официально. Одна из главных новостей Е3 для всех обладателей ПК: **Gears of War**, главный экшен на Xbox 360 (до наступления эры **Halo 3**), наконец-то официально выходит на нашей платформе. Причем выходит (слава богу!) сразу и под **Windows Vista**, и под **XP**, с кучей дополнительных материалов, расширенным сюжетом и всеми теми идеями, которые **Epic Games** со слезами вырезали из финальной 360-версии (иначе они рисковали серьезно оттянуть дату релиза и подпортить планы игрового подразделения **Microsoft**).

Если вы вдруг ойкас первый раз держите в руках журнал «Игромания» и не знаете, что такое **Gears of War**, то поясняем. Это такой эпический экшен про то, как четверо охуластных мужчан на протяжении нескольких часов кровожадно расстреливают и раздвигают на кюки бензопилами полчища алиенов, именуемых Саранной. Более подробно про 360-версию вы можете почитать в нашем февральском номере, а мы пока остановимся на основных отличиях PC-версии.

Первые приятные новости на персонажах игре выглядят чуть ли

не на голову выше своей консольной версии. Детальные текстуры, отсутствие пресловутого *next-gen* шума на экране (его, впрочем, можно выключить), высокие разрешения, еще более объемные текстуры и прочие чудеса **DirectX 10**. С достаточно специфическим управлением, как выяснилось, при переносе тоже не возникло проблем. Практически всю игру вам придется вести позиционные перестрелки, прыгать за стенами, клубами и колоннами, бесконечно перекачываясь от одного укрытия к другому, стремительно подниматься во весь рост для одного выстрела — и тут же прятаться. Все эти прятки на клавиатуре управляются предельно легко: «пробел» закрепляет глаголера за укрытием, правая кнопка мыши позволяет на секунду вынуть из-за него нос, а левая отвечает за стрельбу.

Ну и конечно же, **Gears of War** выйдет на PC в расширенной режиссерской версии. В истории появятся несколько дополнительных сюжетных линий, сценарий наконец-то избавится от больших пятен, а игроки ждут новые уровни и испытания. Так, на **E3 Клифф Блехински** (главди-зайнер проекта) самолично пообщался с одним из новых боецов по имени Брумак. Огромная туша ростом в полтора экрана несколько минут тремела цепями и шути забрызавшая наших бойцов огромными куланицами. Надо сказать, друзья, что впечатление от такой встречи — из разряда самых незабываемых.

— Александр Кузьменко



Миллер Брумак вам покажет, как игра в самых первых релизах, правда его дебют бы отложен до октября версии для PC.

MM... LOOT

Еще одна удачная отличительная черта новой Е3 — почти полное отсутствие сувенирной продукции. Еще год назад мы уходили с выставок, нагруженные абсо-

лютно безразличными хламком: безразмерными футболками, авторскими поздравками для мышек. В этот раз сувениры или отсутствовали вообще (к счастью), или были действительно полезными. Например, стильный блокнот



Halo 3 оценит бы любой журналист, который знает, как выглядит записная книжка, утешая во время пресс-конференции. Среди прочего приобретен — ручка в виде шприца с кровью (рекламирует новую **Tylenol** **Seneca**).

New Blood и значок «Голо-суите за броненосца!» (**Hail to the Champ**).

Hellgate London

ЖАНР:
Diablo в боевом

ИЗДАТЕЛИ:
Konami Soudal, Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:
Flagship Studios

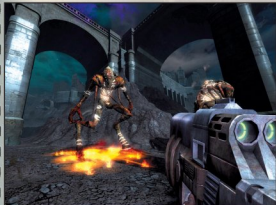
ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

Про **Hellgate: London** мы столько писали в течение ее многолетней истории, что сейчас что-то добавить уже трудно. Кроме, разве что, того факта, что игра все-таки выйдет этой осенью. На E3 демонстрировалась предельно зная бета, а **Flagship Studios** на голубом глазу уверили, что теперь заняты исключительно балансом — все остальное уже готово. Так вот, в случае с **Hellgate** баланс — это, мягко говоря, немало. Потому что краткое описание проекта звучит так: «Научно-фантастический **Diablo** от первого лица. Про демонов в Лондоне». То есть механика, темп и вообще идеология игры на самом деле полностью повторяют **Diablo**, только в шутерном формате (при желании камеру можно повесить за плечо). Классы, прокачка, артефакты, магия, уровни, боссы — все это аккуратно перенесено на привычные шутерные рель-

сы. Во **Flagship Studios** (которая, напомним, составлена из **Blizzard**-выходцев) честно отвечают: «Ответ на большинство ваших вопросов звучит так: «Как в **Diablo**». Прокачка? Как в **Diablo**. Магическая система? Как в **Diablo**. Структура? Как в **Diablo**. Главное — чтобы играть было так же интересно, как в **Diablo**.

В последнем тезисе практически нет никаких сомнений, если только вы сможете смириться с позавчерашней графикой. Из-за затнувшейся разработки игра, безусловно, устарела. Причем не так, как, скажем, **S.T.A.L.K.E.R.**, а гораздо сильнее. Спецэффекты, детализация, модели — все это находится на уровне 2005 года. С другой стороны, **Diablo** никогда не была технологически совершенной игрой, зато ее арт-дирекция и безупречный стиль сегодня срисовывают миллионы художников по всему миру. Неизменно, приключится ли то же самое с **Hellgate**, но визуальная узнаваемость и игры идеальна. В любом случае, одним характерным PC-проектом (а релиз состоится только на нашей платформе) в этом году станет больше.

— Олег Ставицкий



Главным оправданием этой картинке является колоссальная глубина геймплея **Hellgate**.

TimeShift

ЖАНР:
классический русский шутер

ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games

РАЗРАБОТЧИК:
Saber Interactive

ДАТА ВЫХОДА:
ноябрь 2007 года

Рабочую версию **TimeShift** очень хочется прямо сейчас записать на DVD и разослать всем российским разработчикам, которые заняты производством шутеров от первого лица. Потому что это русский народный шутер, который выглядит, играется и вообще по совокупности параметров смотрится как крепкая, конкурентоспособная игра, а не как намерк на нее.

После демонстрации **TimeShift** на стенде **Vivendi** стало понятно, чего нашим шутерам не хватает, чтобы выйти из второй лиги. Не хватает двух моментов: вкуса и продюсирования. И то, и другое **Saber Interactive** обеспечивает задарно издатель: они написали сценарий, пригласили **Майкла Айронсайда** для озвучки и вообще отвечают за всю лирику. **Saber** делают собственно игру, и в **Vivendi** о них отзываться исключительно как об «очень талантливой студии из России».

TimeShift, напомним, это шутер, в котором вы можете управлять временем. Не просто замедлить его, а ставить на паузу и даже откатывать назад. При ближайшем рассмотрении выясняет-

ся, что **TimeShift** — довольно линейная игра, и фокусы со временем тут поставлены большей частью для вашего развлечения. Так вот, в смысле развлечения тут есть где развешаться. Любимый прием американского продюсера игры — поставить время на паузу, аккуратно собрать у всех противников оружие и снова нажать на Play. Дальше происходит сцена монти-пайтоновского размаха: после секундного размышления вражеский спецназ замечает, что автоматы пропали, удивленно крикает и разбегается кто куда.

Но самым впечатляющим приемом является именно перематка назад. Дело в том, что, пока время и, соответственно, болятия, идут в обратную сторону, вы продолжаете двигаться вперед. Так что тут случаются эпизоды какого-то библейского толпа: главный герой уверенной поступью шагает по взорванному мосту, который на глазах собирается у него под ногами. Ну и, конечно, нельзя язвовать себе в мирских удовольствиях вроде наблюдения в дупа, или воды, которая затекает обратно в водосточную трубу.

В общем, получается очень крепкая игра в жанре «Шутер со способностями». Никакой революции **TimeShift** не совершит, но это определенно проект, на который всем отечественным игрозаповодникам надо брать равнение.

— Олег Ставицкий



TimeShift, кстати, относится к тому редкому виду шутеров, которые на собственном опыте выясняют хуже, чем в жизни.

КАК СТАТЬ СУПЕРЗВЕЗДОЙ

Так как E3 в этом году проходила в Санта-Монике, на берегу океана, то видеозвездочки мы записывали прямо там, присев на песок

и проговаривая все, что можно, пока не село солнце. В первые же пять минут во круг докладывающего обилие толпы окружающих, которые козыряли прищипанными губами и рабскими се-

лечками, проносили автограф и интересовались, когда выйдет следующий альбом. Мы представляли неизвестным российским фотографам, журналистам и авторам не два дня.

Frontlines

Fuel of War

ЖАНР

стратегическая война

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

РАЗРАБОТЧИК

Kaos Studios

ДАТА ВЫХОДА

ноябрь 2008 года

Frontlines: Fuel of War оказалась одной из самых приятных игр выставки сразу по нескольким причинам. Во-первых, это чуть ли не единственный мультиплатформенный проект (появится одновременно на Xbox 360 и PS3), который авторы радостно показывали на PC. Во-вторых, структурно **Frontlines** выглядит такой более осмысленной и упорядоченной версией **Battlefield 2142**. То есть это, по сути, мультиплеер-ориентированный проект, на чьей презентации показывали одиночную кампанию. И не потому, что многопользовательская еще не готова — в Barker Hangar неподалеку проводились чуть ли не чемпионаты. Просто главное достоинство

Frontlines состоит в том, что она переносит драйв и масштаб комплексных мультиплеер-снарядов на однопользовательскую почву. То есть это игра, в которую можно и нужно играть одному.

Сделать такое гораздо сложнее, чем может показаться. Неудачные прецеденты с приложением сюжета к многопользовательской механике уже были (см. **Tribes: Vengeance**), а запустить в привлекательное пространство ботов и сделать вид, что так и надо, не получается — одному в таких условиях делать совершенно нечего. Нужна другая структура, специфический дизайн-уровней, специальный AI и вообще все другое. Так вот, во **Frontlines** присутствуют и дизайн, и AI. И результат, признаться, завораживает. Это настоящий, сложный, многослойный, *гигантский* боевик «про войну». Именно что боевик, а не реалистичная симуляция на манер **Operation Flashpoint**. То есть долго и достоверно трясется в VAZe, чтобы потом еще несколько минут вре-



сти через низкополигональный кустарник и получить пулю от снайпера с соседней горы — это не про **Frontlines**. Ее колоссальные уровни очень органично разбиты на логические этапы, на каждом из которых присутствует понятный набор задач. Типичная миссия тут выглядит примерно так: через несколько реальных километров натуральной пустыни пробиться к подступам к базе, сломать оборону, проникнуть во внутренний периметр, оттуда — в подземный комплекс и там подорвать какой-то особо ценный компьютер.

Привычно, казалось бы, шутерные будни, но только не в случае с **Fuel of War**. Потому что описанное выше — это примерно три разных игры в одной. Для начала — тот самый путь ко входу на базу состоит из восстановочного боя с помощью различной техни-

ки. Вот вы прыгаете в танк, даёте несколько залпов, укрываетесь за какими-то камнями, седлаёте вертолёт, прикрываете команду минаров, катапультируетесь, добиваетесь до поля боя на дымчатых джипе, вываливаетесь из него за пару секунд до взрыва и пробегаете в удачно подорванные ворота. Вокруг при этом царит такой высокотехнологичный апокалипсис. С вами бок о бок перемещаются огромное количество дружественных солдат, и все заняты решением поставленных задач. AI динамически меняет решения в зависимости от ситуации. То есть, если вы не смогли отбить мотужо-чужо стратегическую точку и не обеспечили должноекрытие минарам, сбавает некий «план Б». Борьба на открытом пространстве с легкостью может продолжаться двадцать, тридцать, сорок минут — стратегические посты будут отбиваться, захватываться, геополитическая карта динамически изменяться, нужный отряд сидеть под обстрелом. Война, в общем.

Но стоит вам миновать, наконец, заспаченные ворота и оказаться во внутреннем периметре, как игра меняет показания и оборачивается такой заметно усовершенствованной версией **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Все трещит и рушится, солдаты перемещаются от одного здания к другому, ломаются стены, кидаются гранаты. И тут игра обнаруживает не то что второе, а сразу третье и четвертое дно в лице сумасшедшего hi-end арсенала всевозможных приспособлений. Главным фаворитом являются, безусловно, радиоуправляемые дроны. Это вот, если у вас никак не получается лично взять очередную пост, можно достать из рюкзака раскладной истребитель размером где-то с полпуки, запустить его в воздух и быстро включить пульт. Ну а дальше происходит какой-то сюр: втяги-



Сюжет **Frontlines** вовсе не нужно пересказывать: нам опять что-то про политику, заговор и дурь Тома Клякса.

МЫ С ТАМАРОЙ

Крупные игровые выставки вообще и E3 в частности — традиционное место самых ошеломительных перепалок и самых горячих схваток

между издателями. На недавнем E3 братанье между собой Sony Online Entertainment и онлайн-мастером NCSoft. Во время пресс-конференции Sony было объявлено, что NCSoft

осорудит несколько эксклюзивных пролетов для PS3 и PSP. Игры эти, по-видимому, будут оригинальными и в статусе эксклюзивов пробудут недолго. Их на PC их версия подтверждает.



Обратите внимание, на переднем плане — огромнейший дрон.



вая голову и периодически присе-
дая от гремящих взрывов, вы ве-
дете посреди поля боя радиоуп-
равляемый, представьте, самолет
в сторону врагов. И там его, во
зможности, взрываете. Есть
еще какое-то радиоуправляемое
подобие лунохода, которое умеет
минировать стены, и мини-танк,
который можно засунуть в венти-
ляционную решетку, завести на
другой конец карты и там очень
нехотая для врага подорвать.
Здесь же — радиоуправляемые
ракеты, техника, вертолеты, апа-
надары, с легкостью разносящие
пол-уровня, но вот эти маленькие
игрушечные дроны, чувствуется,
совершат в жанре какую-то ло-
кальную революцию.

Завиде, как автор этих строк
вытирает платком глаза и чуть ли

не хрюкает от удовольствия, в
Kaos Studios сообщили, что дро-
ны, между прочим, не просто так
придуманы, а списаны с реаль-
ных образцов, состоящих в во-
оружении армии США. Ну что тут
скажешь, прелесть, а не игра.

В общем, ключевыми харак-
теристиками Frontlines являются
два существенных: «масштаб» и
«разнообразие». Каждый уровень
очень легко может занять у вас
два часа (!). И это без учета
наступленного планирования и
брифинга. Два часа интенсив-
ных, колоссальных боевых дей-
ствий с участием техники, дро-
нов, разрушаемых декораций,
ньютоновской физики и спецэф-
фектов. И все это в рамках одно-
пользовательской, напомним,
компании. Frontlines, безуслов-

но, имеет серьезные и обосно-
ванные мультиплеер-амбиции,
но это понятно и объяснимо. А
вот откуда в игре взялся такой
продуманный, глубокий и разно-
образный сингл — большая тай-
на. Каждый уровень Frontlines —
это такой очень талантливый ци-
татник из самых удачных шутер-
ных моментов последней глитче-
тки. Это Halo, Tom Clancy's
Ghost Recon и сериал
Battlefield внятые все вместе и
загнанные в гигантский
геймдизайнерский blender.

При этом тут имеется стан-
дартный набор необходимых ат-
рибутов — классы, в рамках ко-
торых есть ранги, четкая разбивка
на специализации, поддержка ко-
оперативного прохождения одно-
пользовательских миссий, много-

страничный список техники, кото-
рый тут совсем не хочется приво-
дить. Потому что Frontlines берет
вовсе не этим вот набором воз-
можностей, прочтает которые вы
должны представить, как в нее,
должно быть, будет интересно иг-
рать. Это игра, которую лучше
всего пережить в ощущениях —
залезть на вертолете, бабахнуть
по смотровой вышке, оказа-
ться, наконец, в здании, у кото-
рого очень неуютно отвалилась
стена как раз в тот момент, когда
вы почти закатили заминирован-
ный дрон во вражеский штаб.
Frontlines пульсирует настоящей,
неподдельной, неспланированной
военной жизнью. Тут, честно го-
воря, приятная, но совершенно не
впечатляющая картинка, угловатые
модели, и вообще — **Unreal
Tournament 3**, безусловно, краси-
вей. Но если UT 3 при всем его
визионерстве делается холодным
расчетом, то Frontlines, кажется,
создается с горячим сердцем и
теплыми руками.

— Олег Ставицкий



Подобный масштаб — это во Frontlines так, миниатюрная зарисовка.



Главным на сегодня подвигам Fuel of War предельно считать ее крайне обаятельную картинку.

О ПОЛЬЗЕ ВОСПИТАНИЯ

Поучительную историю рас-
сказал профессор CompEtelnet
2. Вообще-то в ответ на наш
вопрос о том, как же они бу-
дут показывать игру ESRB:
«Несколько лет назад в сто-

в магазине и вижу, как роди-
тель берет с полки Tom
Clancy's Ghost Recon и несет
ее на кассу, чтобы купить де-
дитативному сыну. Ну, я под-
хожу и вежливо говорю, что,
мол, извините, но я сам де-
лаю игры, и эта — явно не



для моего сына. На что он
мне: «Fuck you! Мой дед, что
хочу, то и покупаю!» Я пожал
плечами, в сам думаю: ну,
потом меня на обложке, когда
твой сын пойдет стрелять по
школьникам из автомата!»

Mercenaries 2

World in Flames

ЖАНР:	GTA open world
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2007 года

Идеальное описание для **Mercenaries 2: World in Flames** уже придумано — его можно прочитать в графе «жанр». Это действительно «GTA про войну», точнее не придумаете. С той лишь разницей, что Grand Theft Auto — это удачная сумма довольно скверных слагаемых, а в **Mercenaries** каждая составляющая ее многослойного геймплея отлично реализована. Вот, скажем, привычная уже процедура захвата чужого транспортного средства тут оставлена в виде ритмической мини-игры, в которой нужно вовремя нажимать загоравшиеся на экране клавиши. Причем чем важнее транспорт (а тут представлено все — от легковых машин и джипов до боевых вертолетов и танков), тем сложнее мини-игра.

Структура **Mercenaries 2** — точная копия GTA. Огромный остров вместо города, ключевые точки, торговля оружием, сюжетные и побочные миссии. В общем, залупаться сложно. Но по качеству исполнения, выделка и трюки совсем дру-

гие. Во-первых, тут можно сронуть с земли практически любое здание. **Pandemic**, большой мастера выводить на монитор широкомасштабные взрывы (см. **Full Spectrum Warrior**), в **World in Flames**, чувствуются, отвели душу. Построек в **Mercenaries 2** много, и каждая из них радостно взлетает на воздух от одного-двух залпов из ракетницы. Причем не просто взрывается, а серьезно, по-голлиевски; с синхронно вылетающими стеклами, складывающимися этажами, клубами оседающей пыли, гигантскими обломками. Вообще, практически любая городская перестрелка в **Mercenaries 2** превращается в релативно алокалилсиа. Главной герой выбрасывает какого-нибудь несчастного боевика из джипа, кидает гранату (минус пара домов), газует, на ходу выпрыгивает из машины прямо на танк (можно и такое), взбегает по дугу, устраивает короткую потасовку с водителем, дает несколько залпов по окрестным домам, захватывает вовремя прилетевший вертолет и скрывается в неизвестном направлении.

Кстати, о вертолетах и воздушной технике вообще. Главный герой, помимо прочего, наделен специальным крючком, который позволяет ему цепляться за вертолетные края, подтягиваться и учинять драку

в воздухе (с последующим сбрасыванием несчастного пилота вниз). Так вот, после того, как вы захватите, наконец, вертолет, вынситесь, что воздушное пространство также контролируют вражеские кланы и они совершенно не против устроить несколько дуэлей среди небоскребов. Надо ли объяснять, во что это выливается, учитывая тотальную разрушаемость? Здесь же — профилактическое оповещение левспаломом и подрыв целых поселений с помощью точных ракетных ударов.

Pandemic не спешит рассказывать, что там у игры с сюжетом, разнообразием, врагами и прочими мирскими вещами, но они охотно дают понять, что в **Mercenaries 2** можно будет прекрасно развлечь себя самостоятельно. Вот, например, благо-

словенная возможность зацепить на специальный грузовой трос любое тексредство и отвезти его на вертолетную кула вздуемата. А около местных заправок регулярно обнаруживаются огромные бензовозы. Дальше объяснять, наверное, не нужно. Когда гигантский тягач с цистерной бензина упал на нефтяную вышку, а следом туда отправилось несколько ракет, все журналисты вокруг разразились аплодисментами.

Про **Mercenaries 2** пока понятно вот что: даже если там вообще не будет сценария, голливудской озвучки, роликов и вообще всего, что мы привыкли видеть в компьютерных играх, с ней можно будет прекрасно провести время. Это особенно приятно, учитывая, что озвучка, сюжет и все прочее все-таки будут.

— Олег Ставицкий



Так **Mercenaries 2** выводит большую часть арсенала.



К врагам можно неожиданно подкрадываться со спины, но кто этим будет заниматься — неизвестно.

ОН НЕ КРОПАЕТ, ОН ПРОДОСИРУЕТ!

Во время внутриредакционного обсуждения зашел разговор про **Stalker**. Рассуждали мы по соседству, Олега Ставицкого до глубины души возмутила фраза «Стивен Силбергер кро-



плет на лару с EA для проекта», неосторожно брошенная Игорем Варнаковым. В заплывчивости он выдал такое, что хоть в фронте сплывай. «Он не кропает, он продосирует!» Крамолу в итоге убрали, но что же все-таки кропает/продосирует Силбергер? Две и-

ды, одну для Wii, другую — для PS3, Xbox 360 и PC. Первая пройдет под кодовым **PCRS** и представляет собой газл, основанный на предельно короткой истории. Вторая отказывается на такое же малопонятное буквоисонотание **LMNO**, и вот она уже куда

интереснее. Это будет значимая история с группой людей, тесно связанных друг с другом... и на этом все доступная информация исчерпывается. **PCRS** выйдет в марте следующего года. В отношении **LMNO** не называется даже примерная дата.

Star Wars

The Force Unleashed

ЖАНР:	
Видео-игра	
ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК:	LucasArts
ДАТА ВЫХОДА:	возможно в 2008 году

Увы, увы — на прошедшей E3 все ждали от LucasArts душещипательных подробностей относительно их главного проекта ближайшего года **Star Wars: The Force Unleashed**, но сенсации не состоялось. В наглухо запечатанной комнате в подвале отеля Fairmont показывали единственный трейлер (см. его в прошлой «Видеомани») и раскрывали какие-то базовые вещи на примере очень ранней версии игры. Всего-то.

Тем не менее вот основные факты. The Force Unleashed — это не просто еще одна игра по «Звездным войнам», а официальный сюжетный эпизод, написанный самим Лукасом и впервые анонсированный им много ни мало на телевидении США. Действие игры происходит в промежутке между классической и новой трилогией «Звездных войн». По законам классической сагабарбары выясняется, что все эти двадцать лет Дарт Вейдер тайно тренировал некоего ученика, который добился ошеломительных результатов (в том же трейлере он одним взмахом руки останавливал целый имперский крейсер).

Кто этот юный падаван, откуда он взялся и куда пропал в классической трилогии — никто, естественно, не говорит, и официальные подробности появятся позже. Однако уже сейчас в интернете ведется дискуссия на тему того, с чего это вдруг на скриншотах тайный ученик Вейдера уничтожает имперских штурмовиков и что это за странное устройство на его запястье. Уж не контролирует ли кто его волю и разум? Также по ходу игры нам, как и положено, предстоит посетить дикое число классических достопримечательностей. Пока лишь достоверно известно, что в игре будет миссия на родине Чубакки (планете Кашиник), а один из эпизодов пройдет на Фелиции (планете, населенной разумными прямоходящими грибами).

По геймплею игра будет, скорее всего, похожа на сериал **Jedi Knight**. То есть ожидается экшен, где основной упор сделан на битвах со световыми мечами, а также использовании всевозможных джедайских сил. Нам обещают показать буквально все, что когда-либо появлялось в фильме: десятиметровые прыжки, швыряние гадов до потолка одним взмахом руки, пускание молний из пальцев и, конечно же, фирменное медленное удущение хрипящего и хватающегося за горло противника.



Еще из интересного: в The Force Unleashed нам обещают не только по последней моде насадить игру достоверной физикой, но и «рассказать» о ней искусственному интеллекту. То есть ваши противники будут обучены быстро оценивать окружающую обстановку и стремительно реагировать на изменение ситуации. Простой пример: если вы мощным взмахом руки отбросите высоко в воздух нескольких штурмовиков, они не просто полетят как тряпичные куклы, а будут всячески применять интеллект. Кто-то из них попытается зацепиться руками за стоящий на земле ящик, кто-то — ухватиться в полете за ногу срующего товарища, а кто-то и вовсе излохотится и лишний раз пухнет в юного падавана из бластера. Кроме того, будет еще много и «стандартной» физики: скажем, на уровне внутри имперского крейсера можно живо воссоздать знаменитую сцену из фильма «Вспомнить все». Поднив в воздух уси-

лием воли какой-нибудь ящик, ученик Вейдера может швырнуть его в гигантский иллюминатор и, давильский хохоча, наблюдать, как штурмовики, крича и размахивая руками, улетают через разбитое стекло в безвоздушное пространство.

Налоследок еще одна важная деталь. На сегодняшний день The Force Unleashed анонсирована для всех возможных консолей (даже для уже дряхлой PS2 и портативных Nintendo DS и PSP), но почему-то нигде нет упоминания версии для PC. Самі сотрудники LucasArts отвечают на вопросы относительно ПК-версии как-то вяло и предельно расплывчато, так что мы даже не знаем что и думать. С одной стороны, на волне поднявшегося хайпа про нашу с вами платформу могут случайно забыть, с другой — The Force Unleashed это идеологический наследник чисто пишущей серии Jedi Knight, так что могли бы и уважить.

— Александр Кузьменко



Адреса ученика Дарта Вейдера против солдат Империи пока никак не обмолвятся. Неужели Скайвокер-старший замыкает персонаж?



Если такое и вправду возможно в игре, мы хотим прямо сейчас съехать свои служебные выхлобышки.



ДОРОГУ БРОНОСЦУ

Nail to the Champ, один из самых первых проектов, анонсированных Gamescom. Media Group выйдет, к сожалению, только на PC. Это особенно

печально, учитывая, что игра прекрасная. Там, в частности, можно сватать осьминога за штурвалом, разгнать из кая следов и намотать катушку на буй бронноса на голову. В перерыве между сватками

прямое включение с предельно быстрой зверской гоним ведет пилотажа в космос. Детилит все это счастье. Ubisoft Games, бывшие соратники Bungie и авторы Shovel the Zombie in Rebel Without a Pulse.

Halo 3

ЖАНР:	стреляльный шутер
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Bungie
ДАТА ВЫХОДА:	как только, так сразу

Великий, могучий, проданный чуть ли ни миллиардными тиражами шутерный сериал **Halo**, похоже, вышел на финишную прямую. Наверное, 90% всей пиар-шумихи со стороны **Microsoft** на нынешней E3 было именно по поводу **Halo 3** — наиболее свежей части сериала о вечной борьбе человека (человека ли?) по имени Мастер Чиф с пришельцами.

В Санта-Монике этим летом в наглухо запечатанном зале с белыми пуфиками журналистам показывали достаточно массивный кусок живого геймплея. Ну что тут

сказать... С одной стороны, Halo он и в Африке Halo — даже если вы вдруг видели первые две части только на картинках, то все равно поймете, что это Halo 3, секунд за пять. Все эти суровые бронированные космодесантники, которые стреляют фиолетовыми лучами в комично лицащих инопланетян, полоска энергетического щита, которая издает характерные звуки, когда начинает заканчиваться, и, конечно же, фирменное обилие цветастых дискошетных спецэффектов. В общем, не узнать эту игру просто нельзя.

С другой же стороны, если вы в свое время прошли с Мастером Чифом огонь и воду, раскрыв все интриги ковенов и настроив в общей сложности пару тысяч комичных инопланетян, то Halo 3 вряд ли вас чем-то серьезно удивит. То есть если говорить совсем уж условно, то третья

часть — это примерно то же самое, что и предыдущие две, но с перламутровыми пуговицами. Пуговицы в нашем случае — nextgen-технологии и графика, пусть и не самая технологичная на Земле, но очень даже на уровне.

Хардкорные Halo-фанаты, впрочем, утверждают, что геймплей стал более динамичным и активным, но, по большому счету, суть осталась все та же. На E3 нам показывали уровень, действие которого происходило в кишащих ковенами джунглях, и со стороны все выглядело примерно так. Раз! Вы выбегаете из-за пальмы и три секунды стреляете в ковенов. Два! Те отчаянно напрягают весь свой искусственный интеллект: бодро прыгают из стороны в сторону, активно пытаются укрыться за каминами-бульбами-липами, а сами меж тем пытаются обойти вас со спины. Три! Вы ловите несколько ответных зарядов, прыгаете в кустах и отчаянно наблюдаете, когда задерется полоска энергосцита... Ну

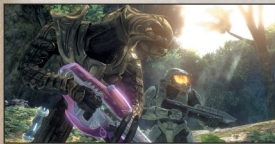
а потом в течение следующих десяти минут повторяете «раз», «два» и «три» ровно столько раз, сколько нужно для измора всех ковенов в окрестностях.

Вообще, складывается такое ощущение, что авторы как будто нарочно не захотели привнести в Halo 3 что-нибудь кардинально новое. Во время той двадцатиминутной миссии, что люди из **Bungie** показательно проходили на E3, мы увидели как минимум три типа ковенов, несколько разновидностей оружия и пародругую единицу техники, которые буквально один в один перекочевали из второй части. Хотя, может быть, нам просто так «повезло» с уровнем или же разработчики разумно припасли самые интересные детали до выхода.

Однако Bungie как минимум держат марку, что, несомненно, радует. В Halo 3 буквально чувствуется мощь всех вложенных в эту игру миллионов: звук и музыка — выше всяких похвал, энергетика и адреналиновость геймплея — вполне на уровне, дизайн и всяческие спецэффекты — как обычно на твердый «от».

Сейчас по старой доброй традиции Halo 3 анонсирован как полный и окончательный эксклюзив для Xbox 360. Но мы-то с вами помним, что тот же самый трюк в свое время Microsoft проделывала и с предыдущими частями, — поэтому PC-релиз будет совершенно точно. Другой вопрос — когда. Консольный вариант появится в продаже уже в конце сентября, и есть версия, что с третьей частью повторится история, как с **Geors of War**, и она появится на компьютерах уже к осени следующего года. Но это лишь наша версия, и ничего больше.

— Александр Кузьменко



Арбитр и Мастер Чиф, похоже, стали закадровыми друзьями.



В Halo 3 впервые доводится более-менее правдоподобный дес (по не вронка Стрэйв, конечно). Раньше это было возможно из-за несовершенства технологий.

ПОКОЙСЯ С МИРОМ, E3

Новый формат E3 (когда каждое издательство показывает игры в своем отеле и между этими отелями надо бегать всюду) явно мало кому понравился. Недовольство

выражает как журналисты, так и издатели с разработчиками. Дальше всего пошло хулиганское издательство Gaijinsoft — оно устроило импровизированные походы E3. Подобные фокусы люди из этого издательства уст-

ривают уже не впервые. В 2009 году Mike Wilson, сооснователь Gaijinsoft, разгуливал по E3 (той еще, старшей версии), переодетый стэндисткой



Halo Wars

ЖАНР:	тактика стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Ensemble Studios
ДАТА ВЫХОДА:	конец мая, 2008

Когда мы шли смотреть Halo Wars, то как и остальные 90% входящих в комнату, специально арендованную Microsoft в отеле Viceroy, были уверены, что увидим эдакий Age of Halo. То есть поимте нас правильно: компания Ensemble Studios до сего дня кормилась исключительно компьютерным игровирисалом Age of Empires и всеми его производными, а тут нате — консольно-ориентированная RTS, да еще и во вселенной консольно-ориентированного шутера Halo! И что самое интересное, совсем не похожая на пресловутый AoE!

Halo Wars впервые показывали живьем на этой E3, и после приватной демонстрации мы до сих пор остаемся в некотором приятном шоке — это оказалась очень красивая, скрупулезная и крайне уютная стратегия. Если в Halo 2 вдруг взять и поднять камеру высоко над головой Мастера Чифа, то получится что-то примерно похожее на эту игру. Каждая деталь обдумывания космодеятелей, каждый мерзкий ковенант, каждый изгиб четырехколенного багги — все это в Halo Wars выгидит в точности как в игре-прототипе. Отличается лишь масштабом.

О геймплее судить пока рано. Все, что мы видели, это несколько стычек с пехотой ковенантов и

расправу над гигантским жукоподобным боссом. С последним все получилось как-то особенно просто и быстро: не успело огромное фиолетовое нечто с щупальцами высунуться из-под земли и сорвать пару багги земли, как с воздуха в лучших традициях Command & Conquer вдруг ударили гигантский луч, который в какие-то пять секунд даже не поджарил, а буквально расщепил бедного босса на молекулы.

Также в Halo Wars ожидается хороший сюжет. Действие игры происходит за 20 лет до событий первого Halo, и весь сюжет крутится вокруг одного маленького десантного космодорожка, который чуть ли не в космосе давит в дальнейшем осознанию инопланетного агрессора. По ходу действия ожидалось неожиданные сюжетные повороты, эпические сражения, коварные интриги — короче, весь классический набор современной игродраматургии.

Что же касается выхода Halo Wars на PC (пока игра анонсирована только на Xbox 360), то с этим все сложно. С одной стороны, добрая половина E3-показа была посвящена тому, как Ensemble в очередной раз попыталась придумать удобный интерфейс для того, чтобы играть в RTS при помощи геймпада (все равно пока не чувствуешь сам, ничего толком не поймешь). И в то же время, с другой стороны, нужно не забывать, что это, во-первых, игра из серии Halo, во-вторых, от Ensemble и, в третьих, от щедрой в последнее на мультиплатформенные релизы Microsoft. Вообщем, должно случиться.

— Александр Кузьменко

Fracture

ЖАНР:	шутер с терраморфингом
ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК:	Bag 1 Studios
ДАТА ВЫХОДА:	в 2008 году

Анонсированный еще этой весной шутер Fracture оказался чуть ли не одной из самых инновационных игр E3. Буквально весь местный геймплэй держится на физике и терраморфинге. И если в стратегиях воронками от взрывов никого не удивишь, то в экшене это воспринимается скорее как божество.

Для начала небольшая вводная. Сюжет Fracture паразитирует на модной нынче теме глобального потепления. По мнению сценаристов LucasArts, через 150 лет уровень воды на Земле поднимется настолько, что затопит большую часть Северной Америки (другое полушарие, как ни странно, пострадает значительно меньше) и расколет США на два разных государства: Восточную и Западную Америку. Вспыхнувшая между двумя странами вторая гражданская война плавно перетекает в Третью мировую. Западная Америка войдет в альянс с Европой, а Восточная объединится с русско-китайской коалицией — и на Земле начнется черт знает что. Ядерные бомбы, однако, не полетят, и выяснять друг с другом отношения в основном будут боевые мобильные группировки, вооруженные ультрасовременным террорифическим оружием. И тут мы плавно и подходим к главной теме...

С виду Fracture похож на типичный экшен от третьего лица вроде Lost Planet. Лаггерой без усталости скачет по холмам, камера болтается где-то за спиной, в перерыв лицом маячит прицел, в который периодически попадают гадские гады. Помимо обычного оружия, в нашем арсенале есть и кое-что поинтереснее — гранаты, которые, говоря умными словами, «изменяют геологическую структуру земли в ограниченном пространстве». Метнув один такой гостинчик в противника, вы увидите, как земля натуральным образом разверзается у них под ногами. Бросите другой тип гранаты, все случится ровно наоборот — из-под земли вырастут миниатюрные скалы, за которыми можно укрыться от вражеского огня. Наконец, еще третий тип гранат образует в пространстве воронку, поднимающую в воздух все окрестные камни и обрушивающую их на вражьи головы. А теперь поможите все это на полную разрушаемость окружающего среды и на выходе получите ни с чем не сравнимые ощущения. Впрочем, вопрос о том, смогут ли разработчики сделать на основе всего этого терраморфинга более-менее внятный геймплея, пока остается открытым.

На сегодняшний день игра анонсирована только для консоли последнего поколения и выход на PC все еще под вопросом, но даже при самом благоприятном развитии событий ПК-версия все равно появится не ранее чем к концу следующего года.

— Александр Кузьменко



При живой демонстрации Halo Wars выяснять всего обильный восторг: это великий, стопроцентный Halo, только с задринной в небеса камерой.



Сначала люди думали дело об глобальном потопе, а потом продолжили своим изобретениями толкание пот изобретениями способами.

MARATHON: DURAND! ПЕРЕЗАГРУЗКА

На Xbox Live Arcade (онлайн-магазин Microsoft) по продаже казуальных и ретро-игр для Xbox 360 появи-

се Marathon: Durand! — очередной слэповый шутер Bungie, вышедший на «Маках» в 1996 году. В 1996-м его выпустить и на PC, но тогда игру как-то не заметили, хотя для тех времен это было о-



того что такое. Так что теперь есть шанс наверстать упущенное.

Company of Heroes

Opposing Fronts

ЖАНР:

Company of Heroes как игра

ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

РАЗРАБОТЧИК:

Relic

ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2007 года

В том, что касается дополнений к собственным произведениям, Relic всегда была образцово-показательной компанией. С каждым аддоном их игры изменяются самым драматичным образом. А Company of Heroes — самой дорогой, красивой и бесстыдной игре Relic — явно есть куда расти.

Так вот, продемонстрированный expansion pack, который мы увидели буквально случайно, ожидая, пока освободится стенд с Frontlines: Fuel of War, дает все основания полагать, что в Company of Heroes мы еще, кажется, повсюду. Практически все претензии, которые автор этих строк предъявлял к оригинальной игре, к Company of Heroes оказываются неприменимыми. Для тех, кто не в курсе, далее краткое пояснение. Первое дополнение к WW2-стратегии Relic содержит две игравые стороны: британскую армию и (впервые) немцев. С немцами все, кажется,

хорошо — у них вообще не планируются строительства. У Panzer Elite есть, конечно, штаб-квартира, но и та передвижная — на манер «периметровских» фреймов, ее можно в любой момент свернуть и отвезти на другой конец карты. Немцы в основном полагаются на тяжелую технику: юнгов на каждую миссию выдвигается немного и поддержку ждать особенно неоткуда.

У британцев формально имеются какие-то постройки, но, судя по тому, что мы видели, Company of Heroes делает серьезный шаг в сторону взавраждающей, неподдельной тактики. Куда-то делась идиотские здания, которые невозможно разрушить и которые сводили на нет всю тактическую свободу. Карты довольно просторные и абсолютное все на них можно сровнять с землей. Плюс у британцев имеется своя система накопления опыта: его набирают не все, а только офицеры — такой местный аналог героев.

Вообще, Company of Heroes заметно прибавила в темпе. Строительство сведено к минимуму, карты перестали напоминать уровни для Call of Duty, баланс как-то выправился. Даже графические красоты стали наконец служить геймплею, а не



рисовать под курсором никому не нужные тысячи полигонов. Так, перед началом каждой миссии можно выбрать, в какое время вы планируете ее выполнять. И соответствующим образом скорректировать тактику — ночью, например, хуже видно и можно проводить диверсионные операции. При этом солнце не стоит на месте, и если вы замешкаетесь, то во время реализации вашего партизанского плана может предательски рассвететь.

Ну и, наконец, самое главное — игра, похоже, избавилась от тотального засилья скритпов и перестала напоминать расписанный по минутам утренник имени вас. Во время демонстрации произошла, в частности, следующая сцена: заказанный самолет с подкреплением как-то неудачно приземлился, снес полсараю, потерял крыло, но все-таки не взорвался: из него выпрыгнули солдаты и побежали в бой. Я тут же нахмурился: опять, говорю, скритпы повсюду? На что геймдизайнер Opposing Fronts на голубом глазу говорит: «Да

нет, это они так приземлились неудачно, бывает». И в доказательство заказал еще одно укрепление, указав линию приземления уязво через какой-то дом. Прилетевший через несколько секунд самолет потаранил здание, перевернулся, взехал во вражеский танк и благополучно взорвался вместе с пехотой. «Бывает», — пожал плечами в Relic и продолжили демонстрацию.

Но эта незапланированная миниатюра радикально изменила все наше отношение к игре. Вся эта нарочитая, запланированная постановочность, которая так раздражала в оригинале, тут, похоже, заменена на настоящую, непрогнозируемую войну. Взрывы, неудачные высадки десанта и не вовремя наступившие рассветы создаются здесь и сейчас — в следующий раз партия может сложиться совершенно по-другому. И это, безусловно, прекрасно — именно такой Company of Heroes хотелось видеть с самого начала.

— Олег Ставицкий



В дополнении есть, кстати, можно будет выбирать не только время суток, но и погоду во время предстоящего сражения.



Скритпами, конечно, опять демонстрируются штурмовые захваты, но не придется смотреть на эти вещи на протяжении всей игры, будет достаточно взгляда.

ВЕСЕННИЙ ПОЗЫВ

Relic гордо, можно даже сказать пламенно (следующего Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, который при удачном стечении обстоя-

тельств может появиться и на PC (подробнее об этом см. в рубрике «Новостной меридиан»), в очередной раз переименовал — теперь на март-2008. С одной стороны, это плохо: опять надо ждать,



С другой стороны — хорошо: мынашей осенью нам и так будет чем заняться. Ну а пока можете в 100% в раз посмотреть. Единственный трейлер MGS4 — очень уж он хорош.

Universe at War

Earth Assault

ЖАНР.	стратегия с тактическими рубками
ИЗДАТЕЛЬ.	SEGA
DECA.	SEGA
РАЗРАБОТЧИК.	Petroglyph
ДАТА ВЫХОДА.	конец 2008 года

Universe at War: Earth Assault (от, напомним, Petroglyph, бывших сотрудников Westwood Studios, на чьем счету *Star Wars: Empire at War*) при ближайшем рассмотрении оказалась самой разнообразной стратегией выставки. Тут нет ни одной по-настоящему прорывной RTS-идеи, но Universe at War снабжена таким количеством нюансов, что глаза разбегаются.

Это чуть ли не первый в истории новейших научно-фантастических RTS проект, где нет фракции «человечество». То есть поиграть за людей, конечно, дадут, но буквально в самом начале, в качестве ознакомительного пролога. После чего на Землю, согласно сценарию, прибывает сразу три инопланетных расы и история различных прямоходящих белковых соединений на планете быстро заканчивается. Несколько месяцев (см. «Игроманию» №6/2007) назад мы уже разбирали Иерархию (Hierarchy), единственную анисированную

народность Universe at War, а на ЕЗ, наконец, стали известны все остальные.

Про Иерархию, в первую очередь, было известно две интригующих подробности. Во-первых, они используют абсолютно все объекты на карте в качестве ресурсов. То есть понятий «шахта» или «стратегическая точка» больше не существует: специальные юниты перерабатывают в энергию все — дома, машины, коров (!), выживших людей, обломки своей и чужой техники. Вторая немаловажная подробность относительно Иерархии звучала так: они содержат на вооружении гигантских шагающих роботов. Не человекоподобных, к сожалению. Так вот, мы видели роботов живьем — и это, надо сказать, нечто. Гигантские... нет, даже так — ГИГАНТСКИЕ юниты, снося дома, заборы, деревья и прочий человеческий быт, медленно переставляют ноги, шагая по карте и поливая все любое топким лазерным лучом. Мало того, у роботов есть специальные слоты, в которые вы волны инсталлируют различное оружие. Соответственно, при контакте можно указать, какую конкретно роботу часть надлежит отстрелить ему в первую очередь. Очень актуально.

Второй анисированной расой оказались высокотехно-



логичные Novus (Novus). По их поводу известно вот что: они обладают единой энергетической системой для всей базы, совсем как в «Периметре». То есть, если разрушить специальную сеть, соединяющую отдельное здание со всеми прочими, оно выйдет из строя. И наоборот — Novus умеют подключать чужие строения к своей энергосистеме. Фокус также в том, что по проложенным линиям энергопередач можно телепортировать свои юниты. Разумеется, если какую-то часть вашей базы (которые Novus плетут по всей карте) предумышленно отрезали от энергоснабжения, фокус не выйдет.

И, наконец, Масари (Masari), раса, представляющая собой комбинацию из всех «теорий по-сева» сразу. Визуально Масари выглядят эдакой помесью ацтеков и прочих народов, которые якобы прилетели на Землю с других планет. Масари умеют, в первую очередь, подрывать собственные

здания раньше времени, уничтожая и чужие, и свои. Во-вторых, их армия существует в двух режимах — светом и темном. Переключать отдельных юнитов нельзя, можно только дернуть рубильник для всех сразу, после чего функционал и солдат, и зданий изменится до неузнаваемости (например, летающие юниты превращаются в наземные).

Визуально Universe at War выглядит удивительным образом лучше, чем собственные скриншоты. В действии все это искрит спецэффектами, ломается, бликует, шипит и, разумеется, взрывается. Про Earth Assault уже сейчас понятно, что она вряд ли заложит тренд и станет объектом копирования. Это, как и Empire at War, очень добротная, красивая и детализованная стратегия, которую не признают в качестве многопользовательского снаряда и не производят в конкуренты Starcraft 2. Честно говоря, и не надо.

— Олег Ставицкий



Содержимое слотов в силовых людских юнитах Иерархия может меняться прямо на поле боя.



В отличие от Иерархия, Масари используют для получения энергии генераторы, которые сами и строят.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОК ГОЛЛИВУД

Еще одно наследие id собирается переработать на киноэкране — на этот раз речь идет о Medal of Honor. Wolfenstein, появившейся на

свет силами Gray Matter и Nerve Software. Проект по-прежнему не слишком удачной — киноверсия DOOM не оправдала финансовых надежд продюсеров. Однако на этот раз за проект взялись более маститые киноманы.

Продюсером картины будет Сэмюэл А. Хадда, уже работавший над тремя частями Resident Evil и Silent Hill. А будущему сценаристу и режиссеру Роджеру Эверсу, тоже трудившемуся над Silent Hill, доказывать ничего не надо —

красноречивее всего говорит «Оскар», полученный им за «Криминальный мент». Сам Роджер признался, что был поклонником еще Wolfenstein 3D и уже давно мечтал снять фильм о приключениях в фашистском замке.



Insecticide

ЖАНР:	Игра-квест про жуков
ИЗДАТЕЛЬ:	Gamescock Media Group
РАЗРАБОТЧИК:	Crescent Entertainment
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2008 года

Демонстрация инди-издателя **Gamescock Media Group** больше всего напомнила специфическое студенческое развлечение, когда вы, после особо тщательной подготовки к сессии у друзей в общежитии, путаете нужную комнату с чужой, тут же знакомитесь со всеми ее обитателями и быстро засыпаете на чей-то кровати. С Gamescock вышло примерно то же самое: вызвав за руку PR-менеджера компании аккуратно провел автора этих строк по отелю, в каждом номере которого заселился какой-нибудь разработчик с проектом. В одной из таких комнат, сидя на большой двуспальной кровати, обнаружился **Майк Левайн** — человек, причастный к важнейшим квестам **LucasArts**, начиная с **Sam & Max: Hit the Road** и заканчивая **Full Throttle**. Мы, конечно, тут же разговорились о том, как **LucasArts** отказываются отдавать права на **Monkey Island** (к которому Левайн тоже причастен), как он принимал на работу в **LucasArts** половину нынешних сотрудников **Telltale Games** (авторов трехмерного **Sam & Max: Season 1**) и почему с квестами в последнее время все так плохо. Так бы мы вдвоем и проговорили до конца выставки, если бы Левайн после получасовой беседы не предложил скромно:

«Ну что, а на игру-то поглядим?».

Игрой оказалась **Insecticide** — такая удивительная смесь классического платформера и квеста. Подозрительно похожая к тому же на **Psychonauts**, проект еще одного выходя из **LucasArts**, **Тима Шэфера**. У «Психонавтов» и **Insecticide**, как выяснилось, один на двоих арт-директор по имени **Питер Чан**. Помимо этого, Левайн тут же заметил: «Многие считают, что **Psychonauts** и **Full Throttle** — заслуга **Тима Шэфера**. Но на самом деле без **Питера Full Throttle** была бы просто игрой про быстрое движение в космосах. Именно **Чан** придумал все эти левитирующие автомобили и вообще весь sci-fi».

По форме **Insecticide** — классическая **LucasArts**-игра. Это такая очень ловко стилизованная под телевизионные поидетивные история, в которой главные роли исполняют... насекомые. Человечество не то окончательно исчезло, не то каким-то странным образом мутировало — не уточняется. Но теперь Землю населяют пряможащие жуки, тараканы и бабочки. Все это было бы не так смешно, если бы не ювелирная, очень меткая подмена персонажей. **Insecticide** больше всего напоминает детективы про **Майка Хаммера**, если его самого заменить тараканом в плаще с поднятым воротом, а вечно орущего начальника полицейского участка — на какого-нибудь жука-навозника. То есть герои ходят, говорят и одеваются так, как будто у них с головы не свисают все эти усики, рожки и что там еще бывает у насекомых.

По содержанию **Insecticide** — помесь традиционного квеста и платформера. Аркадная часть больше всего напоминает **Psychonauts** в миниатюре и с куда более скромным бюджетом. Главная героиня в основном скачет по выступам, стреляет в кого-то своими секреторными отделами — в общем, делает

все, что положено в таких случаях жанром. Квест тоже без откровенной — диалоги, инвентарь, пазлы. Во всем этом в первую очередь греет очень узнаваемая, теплая забота о каждом кадре, об атмосфере.

Левайн практически не задерживается на геймплее («да ладно, что вы там не видели?») и не спешит показать очередную кат-сцену или ролик. А там главная героиня под залихватским сафсоном семенист всеми своими

шестью лапами, стреляет куда-то в темноту и, заведя зеленое платно, вскрикивает: «Кровь!» **Insecticide** — это такое маленькое уютное утрачение в стиле, приятная ностальгическая вещь, у которой все, надеемся, будет хорошо. Игра выходит также на Nintendo DS, а на PC будет распространяться цифровым образом, на манер все тех же **Sam & Max**. Ну что тут скажешь — святые люди, удачи им всем.

— Олег Ставицкий



Красношурдые стартуют с сафсоном — это, вообще говоря, местный фольклорный мотив.



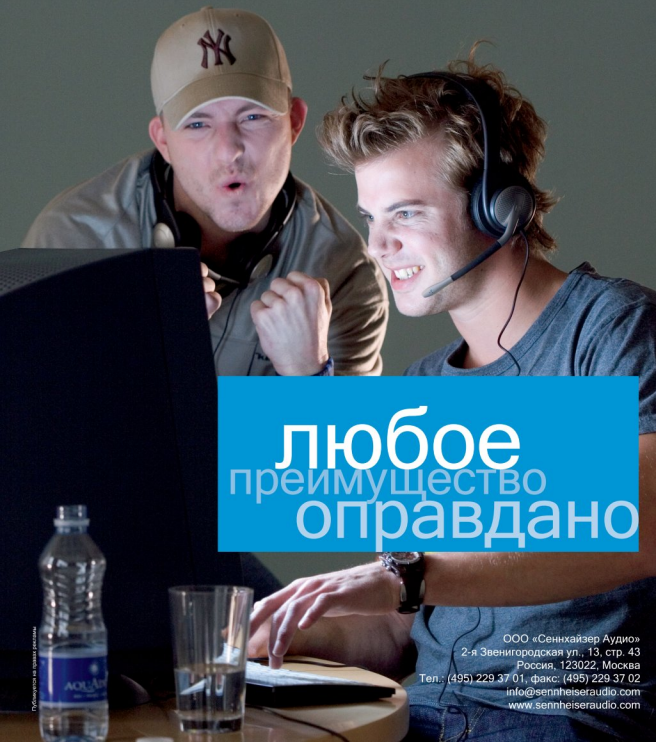
Insecticide также содержит элементы платформерного квеста — с отроками жуков и, надеюсь, пятаком с мощью паука.

ЕЗ: ПРОЧЬ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА!

По всей видимости, в этом году Лос-Анджелес примет ЕЗ в последний раз — то, как была организована выставка, почти никому не

понравилось, да и место это не слишком подходит. Но у организаторов в любом случае не было выбора — у них были свои обязательства перед руководством города. Но теперь жуки у них развазаны, так что в следую-

щим году ЕЗ может перебраться в Лас-Вегас или даже Нью-Йорк. Переезд в Лас-Вегас был бы очень символическим: ЕЗ выросла из выставки CES, которая именно в Лас-Вегасе и проводится.



любое
преимущество
оправдано

ООО «Сеннхайзер Аудио»
2-я Звенигородская ул., 13, стр. 43
Россия, 123022, Москва
Тел.: (495) 229 37 01, факс: (495) 229 37 02
info@sennheiseraudio.com
www.sennheiseraudio.com



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

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

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

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

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

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

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

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

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

5-6 (СРЕДНО)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая поступила по дороге Баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не требуется 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
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

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

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

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

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



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

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



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

СУПЕР ГРАФИКА

Такому медалью получают только те игры, на которые стоит выделить в их графиках просто поразжающее воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

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



EARTH NO MORE



Earth No More — главная «темная лошадка» минувшей Е3. О ней на выставке не сказали ни слова, зато мы кое-что пронюхали самостоятельно. Это второй после **Max Payne** совместный проект **3D Realms** и новобразованной финской студии **Recoll Games** (создана выходцами из **Remedy** и расположена чуть ли не в том же офисе, где когда-то делался сам **Max Payne**).

Так вот, **Recoll Games** уверены, что игры могут и должны быть гораздо глубже кинематографа, на который они равняются свою свою историю и который, кажется, почти догнали. По крайней мере, в том, что касается выразительных средств. **Earth No More**, дебютная работа **Recoll Games**, должна положить начало целой линейке проектов, объединенных общим названием «киноигры» (cinemagames — этот термин придумали сами разработчики, а его расшифровка находится прямо на главной странице их сайта). Эти игры включают в себя полный спектр человеческих эмоций (любовь, ненависть, счастье, горе и т. д.).

Наиболее полно подобные эмоции можно испытать в экстремальных условиях. Таких как, например, природный катаклизм. Именно поэтому авторы отказались от маловероятного

вторжения инопланетян или атомной войны ради большего, что называется, натурализма.

Главный герой Уильям Форсит становится пленником маленького городка в Новой Англии, который закрывают на карантин. Причина, по которой из города нельзя выехать, — разрыв в округе красной плещи, напоминающий удобрение инопланетян из «**Войны миров**». Хотя слово «напоминающий» не совсем уместно. Точнее будет сказать — «творчески позаимствованный».

Earth No More находится в разработке всего ничего, но в набросках невооруженным взглядом видны цитаты из культовых произведений научной фантастики. На стенах офиса **Recoll Games** висят постеры «**Чужих**» и «**Терминатора**», а сами разработчики много раз пересмотрели упомянутую уже «**Войну миров**», «**Нечто**», «**28 дней спустя**» и все прочие фильмы на тему исчезновения Земли в ее привычном виде.

Помимо апокалиптических декораций, для выживания из нас с вами сильные эмоции используются яркие персонажи. Сложно испытать какие-то чувства, когда ты один и все, чем тебе предлагают заняться, это стрельба. Ситуация становится

гораздо провокационной, когда героев несколько и они не мисные машины, а обычные люди, со своими слабостями и недостатками. Способные к тому же переживать. Для самого насыщенного контакта между NPC разработчики обратились к схеме «3 мальчика и 2 девочки» (вероятно, именно они изображены на одном из артов). Так что готовьтесь испытать всю гамму человеческих эмоций, включая ревность.

Геймплей будет основан на тесном взаимодействии между членами отряда, но вместо обычных помощников NPC являются собой полноценные личности, у которых имеются собственные убеждения, взгляды и, может быть, тайны. Каждое принятое вами решение отразится на отношении спутников, а ведь герою часто придется сталкиваться с моральной дилеммой и делать нелегкий выбор (это все мы, правда, не раз слышали).

Воевать в одиночку в **Earth No More** не получится, потому что почти все виды оружия предусматривают так называемое совместное использование. Скажем, оружие под названием **Linker** («Соединитель») работает как протонный бластер из «**Охотников за призрачными**». Если вам это мало о чем говорит,

- **Издатель** 3D Realms
- **Разработчик** Recoll Games
- **Платформа**
 - Half-Life 2
 - Freedom Fighters
- **Мультиплеер** Без ограничений
- **Сайт игры** www.recollgames.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Культурные ориентиры у **Recoll** самые верные.

повсюду: речь идет о том, что для победы над противником все герои должны одновременно скрестить лучи своих бластеров, поймав между ними врага.

О графике пока говорить рано (**Recoll** не опубликовали ни одного скриншота), но известно, что разработчики лицензировали **Unreal Engine 3**. Как он будет выглядеть через два года (игра запланирована на 2009 год), сказать, конечно, сложно.



Но мы готовы подождать. Как бы ни старались некоторые разработчики, игр с качественной драмой и сложноструктурной режиссурой все еще очень мало (на ум приходит разве что наша прелесть, **Fahrenheit**). Поэтому каждый подобный проект на вес золота. И тут есть все основания надеяться, что у **Recoll Games** все получится. Послушную список у них короткий, но слишком уж выдающийся. ■



Фильм «Дитя человеческое» как-то неожиданно вошел в список цитируемых кинопроизведений.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Настоящая драма» — не пустые слова, если их произносят авторы **Max Payne**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%



DEATH TRACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Культовый автодорожный боевик **DeathTrack**, выпущенный совместными усилиями **Activision/Dynamix** еще в 1989 году, возрождается в России силами воронежской **SkyFallen Entertainment** — авторов, наверное, лучшей (и уж точно самой красивой) российской action/RPG «Магия крови».

Оригинальный **DeathTrack** стал первым автомобильным симулятором с ярко выраженным деструктивным уклоном. Концепция была проста: пережить ядерный апокалипсис Америка сказала решительное «нет» демократическим ценностям. В конституции теперь два пункта: хлеба и зрелищ. Соответственно, привычные спортивные игры сданы в утиль. В том числе и классические гоночные соревнования, на смену которым пришли brutальные гонки на выживание.

Ошалевшему игроку вручили две вещи: бронированную,

начиненную смертельным оружием машину и краткую инструкцию — забудь о правилах, помни о бортовой ракетнице. Бойня на дороге хорошо оплачивалась: выжившие получали деньги на обновление оружейного арсенала и апгрейд машины. Все это безобразно подавалось с помощью приличного сюжета (в автогонке!) и шикарной по тем временам тремерной графике.

Все ждали сиквела. Но шли годы, а игры все не было и не было. В итоге получилось как у Дюма: почти 20 лет спустя, когда выросло целое поколение, не знакомое с оригиналом, словно черт из табакерки, объявился неожиданный наследник.

Activision и вообще люди, ответственные за классический **DeathTrack**, к новой игре никакого отношения не имеют. «1С» хитро добавили в знакомое название бренд — и вот, пожалуйста, получился «**Death Track: Возрождение**».

Движок **TheEngine**, на котором сегодня чего только не делают, снова пригодился. Да-да, вы не ослышались: brutальный гоночный симулятор работает на технологии, которая вот еще недавно служила ролевой игре. Разработчики уверили нас, что под новый проект движок никак не обтесывался, так как он успешно справляется с поставленными задачами. Единственное «но»: в **TheEngine** андерли технология **FastCar**, которая считается одной из лучших по части моделирования физики поведения автомобилей в виртуальной реальности. Физика позволяет прямым ракетным попаданием подбрасывать конкурентов в воздух, деформировать кузова машин и даже разрушать целые здания. Ну и, конечно, совершать трюки и прыжки. Никогда не делись и привычные бонусы вроде ремонта, ускорения и щита.

Автопарк и оружейный арсенал тоже узнаваемы: 10 бронированных авто со слотами под разнообразные пулеметы, ракеты и лазеры. Обещаны также мины-терминаторы и даже боевые роботы. Машины можно утюжить и подвергать художественному тонюгу на свой вкус.

- **Категория** TC
- **Разработчик** SkyFallen Entertainment
- **Популярность** DeathTrack
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** www.games.1c.ru/death-track

ДАТА ВЫХОДА

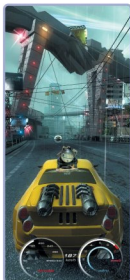
Начало 2008 года



Бонусы и **DeathTrack** практически неразлучны.



Примерно такие же взрывы постоянно красовались на экране во время игры в оригинальный **DeathTrack**.



«**Death Track: Возрождение**» пока что внушает оптимизма. Особенно учитывая основательность подхода: как выяснила «Игромания», разработка началась еще в период работы над «Магией крови». При этом, приехавшие еще две студии: **TriHorn Productions** лстудит музыку и звуковое озвучение роликов, а **Gaijin Sound** занимается звуковым дизайном игры. С ними же воронежцы работали над своим весьма удачным дебютом, поэтому будем надеяться, что и здесь все получится. Как именно — проверим в начале следующего года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возрожденный **DeathTrack** с неизменно способными, носяй графикой и возможностью похвастаться по полупрозрачным стопкам мери.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

HP рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

ИГРАЙ В СВОЕЙ ВСЕЛЕННОЙ.



КОМПЬЮТЕР СТАЛ ВНОВЬ ПЕРСОНАЛЬНЫМ.

Больше игр. Больше драйва.

Всё будет по-товому с новым настольным ПК HP Pavilion a6190.ru! Мощная процессорная технология Intel® ViiV™ и подлинная ОС Windows Vista® Home Premium выжимают максимум из любой игры.

Графическая карта NVIDIA® GeForce™ 8600GT с технологией PureVideo и выделенной памятью 512 Мб, а также широкоформатный экран высокого разрешения перенесут тебя на новый уровень графического реализма.

Надоело хранить информацию на дисках? На жестком диске в 500 Гб всегда найдется место для твоих фильмов, фотографий и музыки.

Для того чтобы отдохнуть, тебе пригодятся 2 DVD-привода, ТВ-тюнер и пульт дистанционного управления, которые легко превратят этот ПК в киноцентр.

Зайдите на сайт hp.ru или позвоните по телефону: 797 3 797, 8 800 200 3 500.



HP.RU



©2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel ViiV, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками или являются зарегистрированными торговыми знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Владельцы товарных знаков Microsoft, Windows, Windows Vista, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцев авторских прав на их дизайны являются корпорацией Microsoft. Для использования некоторых функций Windows Vista требуется расширенное или дополнительное оборудование. Подробнее см. www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarecheckup.aspx и www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.aspx. Программа Windows Vista Upgrade Advisor поможет определить, какие функции Windows Vista будут работать на вашем компьютере. Для загрузки программы используйте ссылку www.windowsvista.com/upgradeadvisor. За доставку и транзакции по кредитным картам может взиматься дополнительное плато. Продажи на фотографиях могут не всегда соответствовать описанию. Группы Core2 Duo являются частью обозначенной группы HP. Подразделение Core2 Duo в Великобритании является дочерним предприятием Hewlett-Packard, в настоящее время осуществляется процесс интеграции. На правах рекламы.



DEAD ISLAND



Во время нашего весеннего визита к польской Techland мы на самом деле рассчитывали увидеть живьем сразу две игры — Warhound и Dead Island, внушающий надежду зомби-шутер, построенный на технологии Chrome Engine 3. На тот момент в интернете уже имелись кое-какие скриншоты (преимущественно зомби, которым стреляли крупной дробью в лицо) и информация о том, что Techland вроде как делают первый в истории PC экшн от первого лица про зомби, в который можно будет играть не морщась. Так вот,

по прибытию в город Вроцлав выяснилось, что полки радикальным образом поменяли все — концепцию, технологию, механику, оставив только название. Поэтому на момент нашего визита игра началась делаться с чистого листа. Мы посовали на отсутствие артов и скриншотов и принялись смотреть Warhound, взяв с Techland обещание, что «Игромания» окажется первым журналом, которому они пришлют графические материалы об игре.

Полжи не обманули. Опубликованные здесь эскизы на мо-

мент написания этих строк являются абсолютным эксклюзивом. Кроме того, мы теперь можем с чистой совестью рассказать о том, что Techland задумали со своим зомби-шутером.

Dead Island по состоянию на лето-2007 — это экшен от первого лица с открытой, как принято сейчас говорить, структурой. То есть вместо нарезанных миссий вас выбрасывают на огромный остров и предлагают решать свои проблемы самостоятельно. А проблем предостаточно — в результате авиакатастрофы главный герой и его возлюбленная оказываются на гигантском курорте, который в результате неудачного эксперимента с научной генетикой оказался заселен толпами гниющих зомби. Кроме них, тут также орудут конкурирующие фракции — ученые, армия и чуть ли не ромеровские бандиты на мотоциклах. Девушку, конечно, тут же утаскивают в окрестные кусты, и вы отправляетесь на ее поиски.

Главная характеристика нового Dead Island — интерактивность. Techland планируют смоделировать рукопашные схватки с пожирателями мозгов, причем в качестве оружия можно использовать практически все, что плохо лежит (совсем как в **Condemned 2: Bloodshot**). Но вместе с корректной физикой декораций (у любого стула можно оторвать ножку и вонзать ее в чью-нибудь подгнившую грудь) здесь также планируется умопомрачительная скелетная анимация. Techland настроены на революцию: вы можете перебивать зомби ноги, и они тут же поползут в вашу сторону, заребав руками; вы можете ломать им ребра — оттуда вывалятся внутренности; вы, наконец, можете отстрелить им все конечности, и они, на манер мантилайтоновского черного



В «Ритц Карлтон», похоже, опять аншлаг.



Скриншоты Dead Island пока нет, хотя работающую игру обещают показать в Лейпциге.

- Разреш
- Не объявлен
- Разработчик
- Techland
- Платформа
- Warhound
- Left 4 Dead
- Мультиплеер
- Не объявлен
- Сайт игры
- <http://deadislandgame.com>

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

рыцаря, попытаются укусить вас уцелевшей головой. Или вот еще занятная подробность: Techland внедряют в Dead Island физику жидкостей, газа (!) и электрических разрядов. Так что тут можно будет, скажем, поджечь целый дом или заманить очередного зомби в лужу, после чего пустить в нее электрический ток.

Все это происходит в живописном курортном раю — пока вы ищете пропавшую подружку, на ближайшем пляже зомби доедают туристов, с лодок по ним стреляют немногие выжившие, а в небе носятся военные вертолеты. То есть Dead Island — это тактич, извините за сравнение, Xenos с зомби. Минус RPG-система и управляемая экосистема: фракции воюют между собой, отбивают друг у друга территорию и ведут себя примерно как кланы в S.T.A.L.K.E.R.



Амбиции у Techland самые здоровые. **Dead Rising** на Xbox 360 убедительно продемонстрировал, как должен выглядеть серьезный экшен про зомби, а мы вот уже который год молимся на **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse**. Задуманная полками концепция выглядит достаточно интересно, а их последние шутерные успехи вселяют некоторую надежду.

Ближайшее свидание с Dead Island у нас назначено в Лейпциге, на **Games Convention 2007**, куда Techland обещают привезти первую рабочую версию проекта. О встрече мы уже договорились, так что подробности будут в следующем номере. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый зомби-шутер от авторов Call of Juarez сменил концепцию и сохранил только название. В новой программе: огромный открытый для изучения остров, построенная на физике боевая система и возможность отстрелить зомби любой конечностью, включая пусадоро.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

ACTION

Акелла

Знакомьтесь, Лоренс Бэллтроп.
Жестокий и кровавый от природы, этот пират опасен как никогда:
удачливо его главное сокровище – любимая женщина.

Отрубите каждую руку, что посмеет её коснуться, и пусть все Кариббы узнают цену Вашей мести!
Масштабное дополнение к игре «Корсары 3» – свежая кровь в мире знаковых приключений.

Корсары III

Сундук Мертвеца



Шрейтий не лишитий – новый герой и новая история
Свежая порция приключений для знаковых персонажей
Две авторские сюжетные линии за торговцев и пиратов
Ещё более опасные и жестокие противники
Набор побочных квестов



10 новых локаций в Карибском архипелаге
Реалистичный суточный цикл
Правдоподобные погодные эффекты
Переработанная боевая система

www.akella.com

Настройка!
СЕРВИС

XBIT ZONA

М.видео



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тел. поддержки: (495) 363-4212. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.obzavoz.ru. Оттиски продаж: Москва, (495) 363-40-14, latvia@obzavoz.ru; Санкт-Петербург, (812) 232-46-41, akella@obzavoz.ru; Ростов-на-Дону, (863) 230-78-42, akella@obzavoz.ru; Новосибирск, (383) 227-24-64, akella@akella.com; Екатеринбург, (343) 237-38-42, akella@obzavoz.ru. Представитель на Украине: "Мультитрек", www.multitrack.com.ua. Филиал ООО "Талант Навигатора" в Санкт-Петербурге: дистрибуторское подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 253-49-45.



Акелла



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL: PUBLISHING@GIGAMILLARU

ЖАНР Шутер

- Идентификация
- Phantom EFX
- Разработчик
8Monkey Labs
- Платформа
- Team Samsonov
- Мультиплеер
- Без модификаций
- Сайт игры
www.darkestofdays.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



DARKEST OF DAYS

Генерал Феткулов

Darkest of Days было очень просто пропустить на E3. Демонстрируемый в дальнем загоне шутер от безвестных разработчиков, снабженный к тому же диковиной картинкой, — мигло говоря, не та причина, по которой вы можете остановиться по пути на, скажем, живую демонстрацию **Assassin's Creed**. Вот и мы не остановились.

Зато по приезде связались с разработчиками и выспросили у них все, что нам (и вам) необходимо знать об этом, как выяснилось, довольно занимательном проекте.

На деньги обывателей

Если начать знакомство с посвящения официального издателя **Darkest of Days**, компании **Phantom EFX**, то случится забавная вещь. Глав может показаться, что у браузера отказал блокировщик нежелательных объявлений: экран запестрит изображениями карт, игральных костей и зеленых столов, а среди них где-то внизу можно будет разглядеть скромную картинку с надписью «**Darkest of Days**».

Вся эта игральная атрибутика, как выяснилось, не реклам-

ные баннеры, а собственно сайт. **Phantom EFX** — компания, всю сознательную жизнь занятая выпуском компьютерных симуляторов казино. Заработав состояние на игорном бизнесе, они неожиданно решили заняться прекрасным. То есть профинансировать художественную компьютерную игру. Замысел появился вроде бы еще давно, но денег все не хватало, а теперь вот настал час: **Phantom EFX** наняли квалифицированных разработчиков, которые вошли в состав студии **8Monkey Labs** и приступили к разработке.

Спасение истории

Darkest of Days посвящена очевидной, но отчего-то слабо использованной шутерами теме путешествий во времени. Главным героем — солдат Александр Морис, участник Гражданской войны в США. Во время кровопролитной битвы (не за безымянный мост, а важной, исторической) он становится свидетелем удивительного происшествия: в воздухе открывается портал, откуда неожиданно выходит некто. В пылу перестрелки незнакомец

успевает втолкнуть главного героя в пространственную дыру, но сам погибает.

Так Морис оказывается в будущем, где выясняется, что некая организация занята любимым делом всех теоретиков времени: воздействует на настоящее, изменяя ключевые моменты прошлого. Корпорация не ограничивается убийством отдельных личностей, а стирает целые события мировой истории. Именно с этой организацией придется столкнуться Морису, которому в будущем, оказывается, предreshено основать целую династию. Так что гибель его спасителя была ненасправной.

Нам придется схватиться с членами таинственной организации на полях сражений разных эпох. Удивительно, но, без сомнения, «главная» битва всех времен и народов, случившаяся 6 июня 1944 года на пляже Омаха, пока не заявлена!

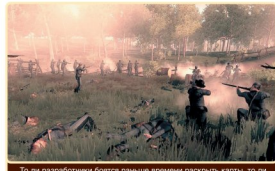
На данный момент известны три локации, где герою доведется побывать: 16 сентября 1862 года он окажется в Антиетаме, американском городе, в котором сошлись войска северян под командованием генерала Макк-

лана и южане-конфедераты под предводительством генерала Ли. 20 августа 1914 года его занесет в немецкий Танненберг, в место, где российская армия потеряла тяжелейшее поражение в Первой мировой войне (после этой битвы было сорвано удачное наступление русских на Северо-Западном фронте, а 2-я армия оказалась практически уничтоженной, из-за чего командующий генерал Самсонов застрелился. Интересно, сможет ли герой повлиять на эти драматические для нашей страны события?). Наконец, 24 августа 79 года н. э. Морис посетит утопающий в лаве древнеримский город Помпеи (это место, если кто забыл, вместе с соседним Геркуланумом было погребено под толстым слоем пепла во время извержения вулкана Везувий).

Еще две локации пока не объявлены, но одна из них, по идее, должна проиллюстрировать название игры (дословно можно перевести как «Черный день»), и тут у нас есть несколько версий. Какой день называют самым черным для Америки? Вспоминается Перл-Харбор, день убийства Кеннеди или, мо-



Пользуясь случаем, передаем привет телеканалу History Channel и его кассовый **Civil War: Nation Divided**



То ли разработчики боится раньше времени раскрыть карты, то ли просто стесняются, но, кроме панорам Гражданской войны в США, ничего больше публике не показывают.



Несмотря на обещания авторов, это не то чтобы похоже на толпы врагов в кадре, правда?



Тут, конечно, нельзя удержаться от какого-нибудь каламбура вроде «Генерал Пили».

жет быть, 11 сентября 2001 года? Возможно, правда, речь идет не о Соединенных Штатах, а чем-то более глобальном (на постере игры изображено солнечное затмение)?

Ну а последнее местоположение героя совершенно неизвестно — есть шанс, что мы все-таки сможем принять участие в D-Day, лаля по ближайшим джотам из бластера.

Оружие будущего просто необходимо даже во время поездок в прошлое, потому как ваши враги не преминут им воспользоваться. Но тут важно понимать, что пространственно-временной континуум (звоните!) не должен быть нарушен. Это значит, что часто придется пользоваться оружием прошлых лет, дабы не внести неразбериху в историю. Пока что объявлено оружие времен Гражданской войны в США: винтовки Генри, Спрингфилда, Моргана Джеймса и, конечно, револьвер Колта. Ваши враги также будут одеты по моде той эпохи, куда вы перенесетесь, поэтому определить их будет не так-то просто. Только открытое столкновение

вынудит неприятелей проявить свою истинную сущность.

Чтобы баланс сил остался прежним, герой будет вмешиваться в дела обеих сторон исторического конфликта и помогать то одним, то другим. Например, жители Помпеи верят в грозных богов, а уж когда с неба ляется огонь, до человека со странным оружием просто нет дела, поэтому ваше появление не покажется обывателям чем-то сверхъестественным. Кроме того, им всем суждено умереть, поэтому можно особенно не прятаться. Такая вот негуманистическая логика.

Боевой дух

Помимо оригинальной концепции, Darkest of Days может похвастаться собственным движком **Marmoset**, который пока не поражает детализацией, зато выдает огромное количество моделей в кадре. Поскольку нам предстоит принять участие в важнейших битвах человеческой истории, народу на полях сражений должно быть очень, очень много. Так вот, с

этой задачей технология явно справляется.

Важно, что каждый солдат будет обладать моралью, которая зависит от множества параметров. Если, например, вы в одиночку сталкиваетесь с группой вооруженных южан, они будут действовать слаженно. Но когда вам удастся убить нескольких противников, то в их действиях уже не будет прежней уверенности, а если на помощь подоспеют солдаты дружелюбной армии, врагов охватит паника.

Согласованные действия персонажей всегда были важной частью любого шутера, но если речь заходит о войнах прошлого (в частности, о Гражданской войне между Севером и Югом), то тут все заиграет по-новому. Солдаты тех времен стреляли и перезаряжали очень слаженно, по команде, иначе сложно было в кого-то попасть. Если ввести в действия отряда сумятицу, то можно будет наблюдать хорошо режиссированный хаос. Параметры морали задаются заново после каждой загрузки, поэтому струсивший солдат может неожиданно дать вам отпор во

время нового прохождения того же самого уровня.

В игре предусмотрено взаимодействие с NPC, но командовать большим отрядом не дадут. Цель некоторых миссий — спасение важной исторической личности. Ему можно будет давать простые команды вроде «следуй за мной», «стой», «спрячься».



О Darkest of Days уже известно довольно много, но еще больше хотелось бы узнать. Разработчики умело поддерживают интерес к своему проекту, аккуратно дозируют информацию и дразнят игроков. На сайте появились отрывки из дневника главного героя, есть описание некоторых видов вооружения и исторических событий, но специально оставлены пустые места для новых сведений. Главный секрет — некая таинственная особенность геймплея, о которой пока что умалчивают. Наверняка она будет связана с изменением пространства и времени. В любом случае об интересной мы уже договорились, так что все тайное скоро станет явным. ■

От палицы до матрицы

В невероятно далеком 1996 году случился экшен **Time Commando**, который мы тут же вспомнили в связи с Darkest of Days. Игра повествовала о том, как в будущем была создана специальная программа, имитирующая битвы всех эпох человеческой истории. Неожиданно в программу пробрался вирус, и мир оказался в смертельной опасности. Чтобы устранить угрозу, герой проникает в систему, проходя через девять различных исторических эпох, а потом разбирается с главным врагом.

Time Commando в свое время поражала разнообразием локаций. Даже сегодня при всем развитии технологий

сложно найти настолько непохожие между собой уровни. Каждый этап передавал колорит эпохи с помощью декораций, врагов и способов сражения. В доисторический период герой дрался с саблезубыми тиграми и пещерными млекопитающими. В Древнем Риме сражался на арене Колизея с гладиаторами и львами, в Средневековье воевал с рыцарями и так далее. Завершающими этапами были Третья мировая война и мир будущего.

Каждой эпохе соответствовали свои виды оружия, начиная от огромной дубины и заостренных камней, заканчивая бластерами и футуристическим мечом, напоминающим игрушку Йо-Йо.



Помимо всего прочего, **Time Commando** славилась отменной картинкой (трехмерные персонажи на заранее отрисованном фоне тогда еще казались в новинку). Сегодня про игру как-то подавали и она не то чтобы входит в золотой фонд компьютерных игр. А зря.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Концептуальный шутер от издателя интерактивных кассет. Про путешествия во времени к Тому же.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

- **Картель**
LucasArts
- **Разработчик**
Frontier Development
- **Платформа**
■ Thrillville
■ RollerCoaster Tycoon 3
- **Мультиплеер**
Net—eat
- **Сайт игры**
www.lucasarts.com/
games.thrillvilleofftherails.com/

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2007 года



THRILLVILLE

OFF THE RAILS

Илья Янович

Экономическая стратегия (проще говоря, тайкун) — это, как всегда казалось, не тот жанр, в котором вообще возможно вершить революции. Можно сколько душе угодно переносить место действия в самые экзотические места (**Prison Tycoon**, **School Tycoon**), скреплять игру с программами для киномонтажа (**The Movies**) и даже превращать ее в мыльную оперу (**Hospital Tycoon**). Но сам геймплей все равно будет функционировать на общезвестных геймдизайнерских идеях — вот вам пустое помещение (поле/участок/парк), зная сумму долларов (рублей/евро/драхам) и отсечке нагуглите построить процветающую империю парков развлечений (больниц/тюрем/киностудий). Изобрести принципиально новую экономическую стратегию — примерно то же самое, что создать принципиально новый холодильник. То есть можно построить в него точилку для карандашей и бетономешалку, но суть останется прежней. Так вот, **Thrillville** — это такой, как ранее думалось, недостижимый, инновационный холоди-

лик от мира тайкунов. Продукты, правда, не охлаждает совсем, зато все остальное выполнит с радостью.

Жанр /off

Чем же этот самый Thrillville, вообще говоря, уникален? Ответим. Это не экономическая стратегия и даже не пародия на нее, не отдаленное подобие, это вообще очень, очень странный проект. Thrillville — воплощение одного из самых удивительных геймплейных экспериментов, которые нам вообще доводилось встречать. Это тайкун без всего, что должно быть в тайкуне.

Оригинальная игра вышла на PS2 еще несколько лет назад и взорвала хоть и небольшую, локальную, но все же бомбу. Плюс продалась каким-то фантастическим для тайкуна тиражом. **Off the Rails**, о котором у нас сегодня и идет речь, — это сиквел, который на этот раз заглянет на PC. А заодно на Nintendo DS, Wii, PSP, Xbox 360 и PS2.

Концепция Thrillville проста и сумасбродна одновременно.

Вам предлагается стандартными тайкуновскими методами построить парк, как в таких случаях принято говорить, своей мечты. То есть, потратив неделю своей драгоценной жизни, возвести идеально спроектированный развлекательный комплекс, куда ежеминутно приходят тысячи посетителей. Есть и другой вариант: за первые двадцать минут взломать на вверенный участок все доступные строения, по-

терять все деньги и всячески глумиться над случайно зашедшими в гости клиентами (любимый трюк: «А не забаррикадировать ли беднягу туалетами со всех сторон?»).

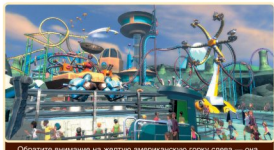
Геймплейно Off the Rails находится где-то между двумя вышеозначенными подходами: баловаться с законами экономической стратегии можно сколько угодно, только вот деньги от этого все равно не закончатся. По-



Это, если кто-то еще не догадался, чихуахуа дает в пах бобрам. В экономической стратегии, да.



О содержании и уместности данной мини-игры в тайкуне мы можем только догадываться.



Обратите внимание на жапугу американскую горку слева — она обрывается прямо в воздухе. Вид ли вы увидите что-то подобное в парке вашего города.

Город родной

Thrillville — это вовсе не цельный парк развлечений, как вы могли бы подумать. Он делится на 15 небольших тематических городков, 4 из которых основные. К сожалению, на данный момент недоступны скриншоты по каждому из главных городов, зато уже имеются кое-какие подробности, касающиеся того, что в них будет располагаться.

Battleville

Аджик боевой полигон, изобилующий аттракционами соответствующей тематики. Посетителям можно будет полетать на военном самолете, пострелять по мишеням и даже примерить военное обмундирование. Упоминутая в статье мини-игра про танк, к слову, происходит именно здесь. Также есть подозрение, что именно тут и будет расположен ринг с роботами-боксерами.



Winterville

Классическая заснеженная избушка. Людишки смогут здесь поиграть в не западную зимнюю игру «Снежный ангел», а также перебраться парой другой снежков. Американские горки здесь особенно опасные — количество дыр в рельсах достигает невероятных масштабов. Насчет мини-игр в этой области пока ничего не известно.

Spaceville

Один из редких видов городков, где посетителям нужно больше наблюдать, нежели участвовать.

Созерцать искусственные звезды, планеты и прочие странные и навороченные неоновые конструкции, приклеенные к потолку.

Впрочем, скучать здесь наверняка не придется — обещающие покатушки на космических челноках.

Aeroville

Городок, где все связано с небом и самолетами. Главной достопримечательностью предлагается считать совершенно безумную (как, впрочем, и все в этой игре) 2D-эриду про самолеты, похожую на продукцию, регулярно выходящую в 80-х годах на Nintendo Entertainment System. Местные американские горки ничем особым не выделяются, если не принимать во внимание тот факт, что тут они невероятно высокие.



тому что экономик тут вообще нет! Конкуренты? Ха, забудьте. Графики и таблицы? Полноте, все, что требуется, — расставлять в нужных местах правильные конструкции. Даже география парка уже давно продумана за вас: территория размечена, а игроку в режиме строительства доступна всего пара действий. Главное и самое интересное из них — собственноручное конструирование американских горок. Идея, конечно, не то чтобы свежая — еще в **RollerCoaster Tycoon 3** (тоже авторства Frontier Development) трехлетней давности это было возможно. Другое дело, что в

RollerCoaster на строительство был наложен целый ряд ограничений вроде невозможности установить слишком высокий старт или головокружильную мертвую петлю перед самым финишем. В Thrillville подобные конструкторские просчеты не только не запрещены, но и всячески приветствуются. Можно вообще недостроить горку и запустить ее в эксплуатацию — посетители взлетят в воздух вместе с вагонеткой и будут только счастливы.

Кстати, про посетителей — вы можете в любой момент поговорить с каждым из них, спросить, что они думают о вашем заведении, похвалить или даже

сыграть в покер! Одно огорчает: внешне игра смотрится кутюватно, но это, по мнению, издержки мультиплатформенности.

Чихуахуа

Однако полностью поддалась вам американские горки — это еще не главный сюрприз. По всему парку разбросаны определенные зоны, в которых игроку будут доступны... мини-игры! Всего на данный момент заявлено 34 забавы, 14 из них — новые и никем ранее не выданные (вероятно, повышенной степени безумности), остальные 20 перекочевали из оригинала, претерпев всяческие изменения. Причем мини-игры, по заверению разработчиков, — самое вкусное, что есть в игре, и именно ради них и стоит строить парк. Среди заявленного: файтинг с роботами-боксерами, современная вариация **Battle City** с гигантским танком и целым парком в роли поля боя, а также аркадная схватка с собачьей породы чихуахуа.

Все потехи заточены в первую очередь под возможности контроллера Wii, а также стилуса Nintendo DS. Как этим всем придется управлять на PC, пока неясно.



Вот это вот строительный режим. Интерфейса, заметьте, самый минимум.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Качественный набор персонализированных мини-игр в сочетании с безумными диспетчерами. Талантливо выверено замкнутый цикл, экономическую стратегию без экономики и стратегии. Издается LucasArts. Что-то будет.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Жанр
Документальный шутер
Издатель
1С

Разработчик
■ Extreme Developers
■ KranX Productions

Похожесть
Отсутствует

Мультиплеер
На обмыслен

ДАТА ВЫХОДА:

2008 год



ПРАВДА О 9-Й РОТЕ

KranX Productions до августа-2007 имела всего две игры в официальном портфолио: «**Не время для драконов**» (разрабатывает минская **Arise**, а в KranX продюсируют) и казуальных «**Нимстеров!**», которых KranX сделали сами. Так вот, этим летом случилось еще один важный и где-то даже удивительный KranX-анонс. Взяв шефство над дебютами **Extreme Developers** (некоторое время светились на главном российском игровом производственном ресурсе **DTF** со скриншотами к своему проекту «**Антитеррор**»), KranX делают игру по мотивам документального фильма «**Правда о 9 роте**». Фильм, в свою очередь, снимается на собственные деньги **Дмитрием Пучковым** (больше известен как **st. oly Goblين**) и призван рассказать, что на самом деле произошло на высоте 3234 (о том, что Дмитрий думает по поводу кинофильма **Федора Бондарчука** «**9 рота**», можно прочитать вот тут: <http://oper.ru/torture/read.php?t=1045689085>).

Официальный пресс-релиз моментально дистанцировал «**Правду о 9 роте**» от всех прочих российских шутеров. Во-первых, это, цитируем «документальная игра», цель которой — макси-

мально подробная реконструкция означенных событий. Во-вторых, KranX упоминают некие «новейшие FPS-технологии» и заявляют, что «ничего подобного на игровом рынке еще не было». Заинтересовавшись, мы связались одновременно с **Андреем Кузьминым** и **Дмитрием Пучковым** (прозвища, учитывая серьезность ситуации, отставим) и выяснили, чем «**Правда о 9 роте**» так отличается от всех прочих шутеров.

[Игромания]: Сейчас не очень понятно, насколько геймплей документальной «**9-й роты**» отстоит от традиционных FPS. Очевидно, что структурно это шутер. Очевидно, что при разработке переработано много архивного материала. Но чем в этом контексте «**Правда о 9-й роты**» отличается от всевозможных исторических шутеров (**Medal of Honor**, **Call of Duty**), в чем состоит документализм?

[Андрей Кузьмин] Несмотря на то, что проект относится к жанру шутеров, по сути своей это уже не совсем игра в привычном понимании. Здесь нет места фантастическим игровым кутежам по типу «убил всех, один остался». Проектная команда кропотливо



Андрей Кузьмин, директор и основатель KranX Productions.

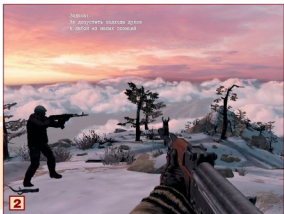


Дмитрия Пучкова и представлять-то как-то неудобно — его вы скорее всего знаете и без нас.

воссоздает относительно кратковременный опыт, пережить каждый клеткой людей, одетых в бронежилеты, многие из которых еще живы и очень помогли нам реконструировать те события на высоте 3234 Джирданского хребта на юге Афганистана 7-8 января 1988 года.

Между исторической достоверностью и документальной реконструкцией есть существенная разница. Мы не делаем шутер «по мотивам», в котором игра остается игрой со всей своей безнаказанностью и условностью, но уплывающейся в относительно достоверный сеттинг. В «**Правде**»

- 1 Среди прочего «**Правда о 9-й роте**» быстро дает понять, что известный бой происходил ночью, а не днем, как это показано в кинофильме Бондарчука.
- 2 Визуально «**Правда о 9-й роте**», конечно, не впечатляет, но если у игры получится реализовать бы половину заявленного, ей можно будет простить любую картинку.
- 3 Геймдизайн игры, кстати, делается в «1С».



мы реконструируем события того памятного боя, даем возможность хотя бы частично прочувствовать ту реальную обстановку. Поставить себя на место основных действующих лиц и, насколько это возможно для современных интерактивных мультимедийных технологий, перепрожить эти события, увидев своими глазами то, что видели реальные бойцы.

Другим концептуальным моментом является то, что мы отказались от популярной в современных играх консистентности событий. Обработав большой пласт реальной информации, мы выделили яркие ключевые фрагменты того боя и выстроили игровые эпизоды именно на них, вселяя игрока в отдельных солдат в самые ответственные моменты сражения, концентрируя тем самым внимание оппонента переживания. Именно такой способ подачи информации, с нашей точки зрения, наиболее эффективен для обычного человека. Мы хотим, чтобы этот продукт дал возможность понять и пережить то, что там, на той высоте, на самом деле произошло, максимальному количеству людей, даже не игравших никогда в шутеры.

[Игромания] Дмитрий, насколько, как вам кажется, компьютерная игра поможет людям понять, как все было на самом деле? То есть игры традиционно воспринимаются как развлечение, шоу-бизнес, а здесь речь идет о тяжелой и очень серьезной истории.

[Дмитрий Пучков] Компьютерные игры воздействуют на сознание точно так же, как фильмы и книги. Я бы даже сказал, что местами позитивное воздействие. ISO фильмы и книги проходят как обзорчатые, а в игре принимаешь активное участие, то есть уровень эмоционального воздействия значительно выше.

У нас в стране намеренно уничтожается историческая память народа, внедряются совершенно идиотские стереотипы. Наша игра — как раз такой ответ на ополетную ложь по поводу нашей недавней истории. Наша задача — показать реальные события, реальных людей. Показывать, что наши военные — это в первую очередь граждане своей страны, профессионалы, грамотно выполняющие поставленные задачи.

Полезный опыт

Второй (после исторической реконструкции) достопримечательностью интерактивной «Правды о 9-й роте» является

ее... практическая полезность. То есть пройденная игра призвана записать нам на подкорку какие-то важные для выживания знания.

[Игромания] Андрей, не могли бы вы пояснить, как реализована, цитируем, «практическая ценность игры» с точки зрения геймплея?

[Андрей Кузьмин]: Игра впитала в себя значительный объем реальных знаний, начиная от истории Афганистана и заканчивая практическими нюансами ведения боя. Все это подается в виде контекстно-зависимых от действий игрока инфоблоков. Много ли мы знаем игр, проведенное за которыми время можно хоть как-то конвертировать в практические знания? У нас, например, игрок узнает, что употреблять алкоголь в горах нельзя, так как чрезвычайно тяжело в этом случае отравить любое кровотоечение.

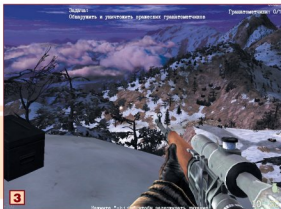
[Игромания]: Дмитрий, вы наверняка уже видели какие-то наберенные материалы игры? Насколько то, что получается, соответствует вашим ожиданиям? Какую игру вы вообще ожидаете увидеть?

[Дмитрий Пучков] Тут, на мой взгляд, важнее то, что говорят про игру участники боя, а не я. Участники боя отзываются сугубо положительно, что не может не радовать.

О том, какой будет сама игра. Задача стоит очень сложная. Главная цель — рассказать как можно большему количеству людей про то, что и как происходило на высоте 3234 и в Афганистане в целом. Речь скорее идет о воссоздании атмосферы боя, чем о запредельной сложности. Просто пройти игру сможет любой игрок. Хороший игрок сможет повторить результаты, показанные на высоте 3234 советскими солдатами, и ознакомиться с абсолютно всеми нюансами боя — это и будет максимальной уровень сложности в игре.

[Игромания] Андрей, мы помним ваши КРИ-выступления на тему документальных игр. Насколько опыт и идеи того проекта применены к «Правде о 9-й роте»? Вообще, можно ли говорить об этой игре как о первой попытке реализовать ту концепцию?

[Андрей Кузьмин] Мы на самом деле не оставили тех идей, и в недрах КратХ идет работа по реализации документальных игр, но там речь идет об аккумуляции



и обработке континуума реальной человеческой жизни. Однако в той изначальной концепции документальных игр, которую мы впервые описали для себя еще три года назад, упоминались производные типы продуктов, под один из которых хорошо подпадает и «Рота». Это реконструкция активных участков чужих жизней и переживание их в соответствующем интерактивном плее.

[Игромания] Поясните, пожалуйста, как проходит ваше сотрудничество? Дмитрий выступает как исторический консультант, сценарист? Как вообще распределены сферы влияния на проекте?

[Андрей Кузьмин] Дмитрий Пучков в первую очередь идеолог и вдохновитель этого проекта о реальном подвиге 9-й роты, отстоявшей высоту и выполнившей боевую задачу по обеспечению безопасного прохождения трехсот грузовиков с гуманитарным грузом. Конечно же, он активно консультирует команду по всем историческим и практическим вопросам.

[Дмитрий Пучков] Я по большей части занят идейной частью. Кроме того, доступными мне средствами работаю со СМИ, поясняя нашу позицию. Что же до самой игры, то для большей достоверности мы привлекаем ветеранов, принимавших непосредственное участие в том бою.

[Игромания] «Правда о 9-й роте» — это больше одиночная игра? То есть игрок действует в одиночку, в компании AI-управляемых сослуживцев, или мы управляем всей ротой?

[Андрей Кузьмин] В каждый момент времени игрок управляет одним персонажем, но даже в

рамках одного эпизода он может отыгрывать разные роли. Мы старались, чтобы игрок серьезно прочувствовал необходимость слаженных действий всех бойцов, что есть четкая зависимость жизни и смерти одних от других. Весь бой был результатом скоординированных действий и 9-й роты, и других родов войск, это очень важный момент.

Например, в одном из эпизодов игрок сначала играет роль корректировщика артиллерии, который время от времени отзывает бойцов свистком из области прямого поражения снарядами. А затем, перекочевавшись, игрок на себе может испытать, каково это — быть бегающим туда-сюда солдатом, постоянно рискующим быть убитым собственной артиллерией.



Тут мы хотели бы вставить обобщение про судьбу жанра, про то, что российский шутер уже давно нужен качественнейший продукт, и им вот как раз может стать «Правда о 9-й роте», но все эти резкие заявления в гору после того, как Андрей произносит следующее: «Спасибо за предоставленную возможность рассказать о нашем документальном продукте, восстанавливаемом в своих правах правду о событиях двадцатилетней давности. Увидеть, как при знакомстве с промежуточной версией игры на глазах у непосредственного участника тех событий выступают слезы, — многого стоит...»

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая игра в еще не существующем жанре документального шутера, реконструирующая события, произошедшие на высоте 3234 Джирджанского хребта на юге Афганистана 7-8 января 1986 года.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

50%

CLIVE BARKER'S JERICHO

Кирилл Волошин

Жанр:	Командный хоррор-экшен
Издатель:	Codemasters
Разработчики:	■ Mercury Steam Entertainment ■ Alchemic Productions
Издатель в России:	Бука
Похожесть:	■ Clive Barker's Undying ■ Серия Silent Hill
Мультиплеер:	Не объявлен
Дата выхода:	Осень 2007 года
Официальный сайт:	www.codemasters.com/jericho

Clive Barker's Jericho стала одной из тех нескольких игр, которые мы не посмотрели на Е3. Признаться, это было тяжелое решение — выбор стоял между *Condemned 2* и, собственно, новым хоррор-шутером **Клайва Баркера**. Так вот, пользуясь случаем, принесим свои извинения всем ценителям ужасного — мы выбрали визит к *Monolith*. При этом Jericho, как выяснилось позже из общения с западными коллегами, оказалась чуть ли не главной, после *Resident Evil 5*, надеждой интерактивных ужасов. И если «*Resident Evil в Африке*» (да, в Африке!) выйдет совершенно непонятно когда, то Jericho вот уже буквально стучится своей когтистой лапой в дверь — релиз назначен на осень. По этому поводу мы

собрали все известные о Clive Barker's Jericho данные и пришли к выводу, что наравне с *BioShock* это самый смелый (и к тому же жуткий!) шутер на горизонте.

Иерихон, да не тот

Клайв Баркер — наиболее одаренный, изобретательный и образованный последователь **Г.Ф. Лавкрафта** (см. нашу биографическую справку и краткий путеводитель по творчеству автора ниже по курсу) — один раз уже выходил на люди с компьютерной игрой. Этой игрой была **Clive Barker's Undying**. Но с Jericho, как заявляет сам автор, все вышло совершенно по-другому. Если в *Undying* его пригласили скорее как консультанта и продюсера — приукрасить почти уже готовую игру, — то идея

нового проекта целиком и полностью принадлежит самому Баркеру. Разработчики, испанцы из **Mercury Steam Entertainment**, вот уже второй раз в жизни работают под началом именитого автора (справедливости ради стоит заметить, что к их предыдущей игре, **American McGee Presents Scrapland**, имя Американа Макги прикутили в последний момент исключительно из маркетинговых соображений). «В моем воображении есть идеи, которые я могу воплотить лишь в кино, идеи, которые могут стать только книгами, а эта вещь обязана быть игрой», — поясняет писатель, а затем уточняет, что тема, поднимаемая Jericho, все же могла стать предметом исследования в очередном романе.

Сюжетная заявка — совершенно глобальный размах и к тому же теологического толка. По версии Баркера, до Адама и Евы у бога уже был неудачный опыт создания homo sapiens: получившееся нечто было настолько ужасным, что его заперли в параллельном измерении. Естественно, продукт сомнительных божественных экспериментов затял обиду и периодически пытается навредить наш мир, дабы отомстить всем и вся за свою погубленную судьбу. Очеред-



Классический баркеровский монстр. В такой компании нам предстоит провести большую часть времени.

ная адская «цыганочка» с выходом в наше измерение происходит в древнем городе. Изначально многие журналисты, взглянув на название, рассудили, что речь идет о легендарном палестинском Иерихоне, разрушенном когда-то еврейскими племенами во главе с Иисусом Навином. При этом слова самого Баркера о том, что «город находится где-то в Северной Африке», были еще в официальном анонсе проекта. Так вот, расстояние все точки над / — Ближний Восток это не Северная Африка, поэтому забудьте о виртуальной экскурсии по библейским местам. Действие *Clive Barker's Jericho* раз-

Образованный хоррор

Клайв Баркер (5 октября 1952 года), уроженец Великобритании, окончил Ливерпульский университет, где изучал философию и английскую литературу. При этом Баркер сразу определился как многостаночник — начал карьеру в роли драматурга, сценариста, режиссера и актера в лондонской театральной труппе Dog Company. А уже в 1985-м выпустил первый сборник рассказов с многообещающим названием *Clive Barker's Books of Blood* («Книги крови Клайва Баркера»). Тогда же был опубликован его первый большой роман — «Проклятая игра» (*The Damnation Game*), в котором обозначилась центральная тема баркерова творчества — ад и попадающие туда грешные души.

С тех пор Клайв написал внушительное количество произведе-

ний и чуть ли не ежегодно выпускает по роману. Но программным, так сказать, произведением является его книга «Сердце из ада» (*The Hellbound Heart*), вышедшая в 1986 году. Именно она легла в основу знаменитого фильма «Восставший из ада» (*Hellraiser*). Ну и, конечно, кино. После «Восставшего из ада», которого Баркер снял самостоятельно, критики моментально произвели его в виртуозы жанра, записав в один ряд с Джоном Карпентером и Джорджем Ромеро. С тех пор Баркер написал сценарии к «Кэндимену» (1992), но очень успешно запустил еще один кинобренд (см. «Повелитель иллюзий», 1995) и снял культовый «Ночной народ» (1990). И это далеко не полный список.

Кроме литературных и кино-достижений, Баркер также зна-

чится фотографом, художником и скульптором. Во время своего визита к **Crytek**, в город Франкфурт, наши редакторы **Антон Логвинов** и **Олег Ставицкий** обнаружили в местном музее современного искусства инсталляцию Баркера под названием «Серебряные сапоги» (представляет собой, вы не поверите, серебряные ковбойские сапоги).

С играми у Баркера тоже довольно давняя дружба: первым электронным развлечением по мотивам его творчества стал выпущенный усилиями Ocean проект *Nightbreed*. Это игра в очень популярном в начале 90-х жанре Interactive Movie Game, то есть фактически фильм, где изредка нужно было кликать мышью. В 2001 году вышел довольно успешный *Clive Barker's Undying*, после чего Баркер был занят *Demonik* —



экшеном от третьего лица за авторством Terminal Reality (см. их *Nocturne* и *BloodRayne*). Проект благополучно закрылся, но в Сети все еще можно найти трейлер и несколько скриншотов. Например, здесь: www.ifilm.com/video/2670508/collection/403.

вернется в наши дни в африканском городе Аль-Хали. А Jericho — это название отряда специального реагирования, призванного пресечь очередную попытку божественного эксперимента (который за время разлуки давно уже превратился в абсолютное зло) вернуться из вынужденной эмиграции.

В образе Аль-Хали есть что-то от Иерихона: поселение настолько же древнее и точно так же окружено массивными стенами. Когда-то здесь тоже убивали и жгли мирных жителей, равно как и завоевателей, и теперь они ожившими мертвецами бродят по развалинам. «Конечно, я думал об Иери-

хоне. Кровавое переплетение истории и ужаса — две основные мои страсти», — признается Баркер. Но авторы в итоге решили, видимо, не связываться с библейской тематикой, поместив игрока в выдуманный мегаполис. Это решение огордило их от возможных нападков со стороны церкви и к тому же разваляло руки: Аль-Хали, в отличие от палестинского города, не закончил свое существование в дохристианскую эпоху — он повисал на своем веку и римские завоевания, и крестовые походы, и нацистскую оккупацию.

Следы каждого временного периода хранятся в городской памя-

ти. Древнее зло ее изрядно освещает, что приводит к впечатляющим результатам: прошлое и будущее затерянного в африканской пустыне поселения смешались, и теперь за каждой из многочисленных городских стен наш доблестный спецназ ждут разные эпохи и их не совсем свежие представители. Сам Баркер описывает происходящее следующим образом: «Здесь, как в русской матрешке, пространств складываются друг в друга. Внутри каждого из них — фрагмент определенного временного периода».

Чтобы вернуть Аль-Хали в нормальное состояние и остановить дальнейшее распространение inferнальной угрозы, нам предстоит пережить сражения с совершенно разными противниками: нацистами с автоматами наперевес, крестоносцами в латах и с мечами, полуголыми римскими центурионами с копиями... А чего ждать от эпохи туманного будущего, визит в которую планируется в финале, когда спецназ доберется до центра Аль-Хали, пока даже трудно представить. Известно только, что несчастных спецназовцев забросит аж в четвертое тысячелетие. В любом случае, за каждой стеной — свой антураж и архитектура. Все глубже погружаясь в

мрачное прошлое города, мы увидим дымящиеся развалины времен фашистской оккупации, арабский «мегаполис» эпохи крестовцев, основательное римское поселение и обязательные футуристические пейзажи.

Парапсихология на службе добра

А теперь самое интересное. *Clive Barker's Jericho* — это командный (!) тактический (!) шутер. А вовсе не линейный хоррор-забег, каким мы его себе представляли. То есть Баркер (или это уже заслуга Mercury Steam?) заинтересован не только в уникальной атмосфере, но и в геймплей-прорывах. Jericho задуман как динамичный, кровавый squad-based экшен, основанный на грамотном использовании способностей различных бойцов.

А способности у суперсолдат (все их из севера) интригующие. Так, здесь есть симпатичная де-вуш-



О назначении двухметрового языка мы пока можем только догадываться.



ка-снайпер Блэк, которая может двигать предметы, поджигать их и даже силой мысли управлять полетом пули: это позволяет эрфрейтено, на дальних расстояниях, избавляться от назойливых посетителей. Некий Джонс волен брать врагов под контроль, женщина-ниндзя Чарч способна подбрасывать разлагающиеся туши в воздух, крупный испанец Дельгадо сжигает все на своем пути с помощью вмонтированного в руку огнемета, а техник Коул читает все, что можно починить. Более того, некоторые бойцы Jelscho смогут применить на практике свои познания в области экзорцизма, экзорцизма и даже магии крови.

В разных игровых ситуациях нам потребуются навыки разных спецназовцев, а вернее, их грамотное сочетание. Все это открывается широкий, как нетрудно догадаться, простор для действия. Периодически у вас будет выбор — положить, например, на грубую силу того же Дельгадо, скорость и гибкость Чарч или паранормальные способности Блэк. Впрочем, где-то, наоборот, выбор ограничен: дизайнеры оставляют нам в распоряжении каких-то конкретных бойцов либо вовсе одного из них.

За переключение между суперсолдатами отвечает командир отряда, Калита Росс, роль которого доверена нам. Росс может управлять подчиненными двумя способами. Во-первых, как во многих тактических шутерах последних лет, отдавать отрядом «Альфа» и «Омега» (шестеро остальных бойцов по-прежнему разделены между ними) конкретные приказы — двигаться, прикрывать, вести огонь на поражение и т. д. Второй вариант — самостоятельно вступить в тело подчиненного и взять его под свой контроль.

Вокруг прочих особенностей игрового процесса кружили наозыблие слухи. Так, одной из местных достопримечательностей игры должна была стать трансформация города на ходу: десяти, в течение нескольких минут располагание улиц, проходов и даже дверей в зданиях могло кардинально поменяться. Спецназовцам в этом случае пришлось бы бегать по лабиринту, судорожно ища выходы и проклиная все на свете. Однако в последнее время о динамическом изменении декораций что-то не слышно. Лабиринт, правда, точно будет.

«Кто-то из встречаемых персонажей служит злу, кто-то — нет. Так что вам предстоит выбор», — заявил при анонсе игры сам Бар-

Ключевые произведения

«Восставший из ада»
(Hellraiser, 1987)

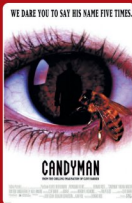


Снятый в 1987 году самим Баркером по собственному роману The Hellbound Heart фильм практически сразу же получил культовый статус и положил начало целой серии (классикой считаются первые три части).

Оригинальный Hellraiser подкупал сразу несколькими моментами. Во-первых, Баркер впервые в истории коммерческого кинематографа возвел садизм в ранг эстетики, искусства. Главный злодей — Pinhead, чье лицо и голову покрывают равномерно воткнутые иглы, — моментально встал в один ряд с Фредди Крюгером и Дартом Вейдером.

Кроме запредельного, невероятного и чуть ли не эстетского наслаждения, Hellraiser также славен своими простыми, но действенными метафорами и чуть ли не философским подтекстом. Главный герой картины Фрэнк Коттон — заложник собственной плоти и похоти. В поисках новых, еще более сильных ощущений он покупает загадочную механическую шкатулку, изобретенную игрушечным дал мастером Лемаршаном в XVIII веке. По легенде она вызывает демонических созданий ксенобитов, которые могут доставить неведомое ранее чувственные наслаждения. Проблема в том, что по версии самих ксенобитов и их лидера Лемаршада удовольствие это имеет садомазохистский характер: они рвут людей на части цепями, закусывают в ад и скрмливают так ками-то гигантским червям, запускают им иглы под кожу, ну и далее в том же духе.

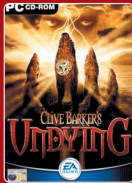
«Кэндимен»
(Candyman, 1992)



Формально «Кэндимен» снял другой режиссер, но это классический, стопроцентно баркеровский фильм. Главная героиня — студентка, пишущая диплом на тему городских легенд и мифов. Одна из таких легенд, произошедшая из беднейших черных кварталов Нью-Йорка, гласит, что, если вы подойдете к зеркалу и пять раз произнесете «Кэндимен», за вашей спиной тут же появится двухметровый мужчина, у которого одна из кистей опилена и в нее воткнут гигантский крок. Вернувшись с очередного визита в тот самый квартал, студентка чуть ли не в шутку, стоя с бокалом вина, произносит это самое имя.

«Кэндимен» — самое взрослое и самое интеллектуальное произведение Баркера. Это умный, неслепший и невероятно страшный фильм. Здесь нет привычных баркеровских телесных трансформаций и пыток (вернее, есть, но по сравнению с тем же Hellraiser — это так, благовозду), зато имеется габоловое исследование городских страхов, городской паранойи и социальной несправедливости. После «Кэндимена» Баркера, наконец, признали не только как изобретательного сочинителя любовных хорроров, но и как большого автора. Через три года вышел довольно убедительный сиквел («Кэндимен: Прощание с плотью», 1995), а за ним последовала непопулярная третья часть («Кэндимен: День мертвых», 1999), которую выпустили сразу на видео.

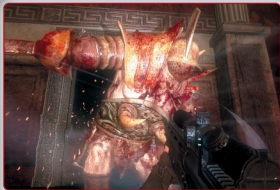
Clive Barker's
Undying, 2001



Clive Barker's Undying вышла в 2001 году усилиями DreamWorks Interactive (ныне EA Los Angeles). Это был довольно разнообразный для своего времени хоррор-шутер от первого лица, который забрасывал игрока в мрачное фамильное поместье на небольшом ирландском острове. Когда-то здесь жила семья Ковенантов. Однако некая тайная организация во главе с Отто Кейснечером получила в 1923 году информацию о том, что этот остров хранит в себе могучую силу, и чтобы воспользоваться ею, нужно убрать с дороги жителей. В дело вступает некая Кельтская Коса, которая без лишнего шума уничтожает Ковенантов. Всех, кроме Джереми Ковенанта. Он и обращается к нам за помощью.

Действие разворачивалось одновременно в двух мирах привычном людском и потустороннем, где законы физики не то чтобы действуют. Необычен и арсенал уничтожения двоих авторов: стандартные револьвер и коктейли Молотова здесь дополняются той самой Кельтской Косой, абурлетами и внушительным мануалом заклинаний, позволяющих закидывать врагов смертоносными черепами, уничтожать нежить одним взмахом руки, накладывая на себя щит, увеличивая скорость передвижения и т. д.

Баркер отвечал за общую идеологию и атмосферу (особенно удался дизайн монстров и звуков), но настоящим хитом Undying не стала: получилось слишком сложно, слишком необычно, да и борьба с нежитью оказалась не самым коммерчески успешным времяпрепровождением.



Jericho — игра крайне технологичная. На манер Resident Evil 4 многим персонажам придется отстреливать все, что отстреливается.



А вот еще один иррациональный представитель баркерского воображения. Перемещается благодаря крокам на спине.

кер, но с тех пор ни он сам, ни разработчики не уточнили, что же имеется в виду. Известно, что финал игры будет зависеть от некоторых наших решений. Но каких именно? Были предположения, что речь, в частности, идет о том, что мирные NPC вступят в ряды Jericho вместо погибших спецназовцев. Однако на данный момент информация следующая: двое из великолепной семерки практикуют чудо воскрешения, после чего лавшие товарищи встают с земли и бегут дальше раздавать оплеухи распоясавшейся мертвечине. Если же целители в составе команды погибают, то игра тут же обрывается.

Из других новостей: кроме парapsихологических возможностей и тактического управления, Jericho

также позволяет пустить в ход одновременно два совершенно разных оружия смертоубийства. Например, пистолет и катану.

Как всегда у Баркера (за исключением разве что «Кэндимена»), он ставит не на suspense, не на напряжение и не на психологические ужасы. Он ставит на дикую, отталкивающую и фантастическую физиологию. Только он мог придумать истыканного иглами абсолютно лысого персонажа («Восставший из ада»). Или героя, внутренности которого кишат живыми пчелами («Кэндимен»). Clive Barker's Jericho по части жутких чудовищ не отстает: гигантские толстяки, подвешенные на крок, центурионы, покрытые пульсирующей биомассой, шпы, цепи, разорван-

ная плоть — Баркер рисует адские страдания с такой пугающей достоверностью, что периодически закрадывается подозрение, не залгнул ли он одним глазом в преисподнюю? После просмотра окрестных окриштов кажется, что залгнул. Единственная игра, которая способна сегодня сравниться с Clive Barker's Jericho по части фантастических монстров, это любая часть Silent Hill.



По-настоящему диких ужасов сегодня у нас на самом деле не так много. В спину большинству разработчиков тяжело дышит ESRB, а скандалы и судебные тяжбы могут позволить себе только Rockstar. Баркер, пользуясь своим автор-

ским и чуть ли не интеллектуальным статусом, под видом большого искусства всегда умудрялся протаскивать на большой экран страшно сказать что: люди с содранной кожей ползали у него по полу, CD-дики выстреливали у некоторых персонажей прямо из живота, ну и так далее. Clive Barker's Undying в этом смысле выглядит крайне многообещающе: это обезоруживающе жуткая игра. Мало того, это еще и весьма технологичный шутер с серьезными геймдизайнерскими амбициями, что делает его вдвойне интересным событием. И если насчет фильма мы уже уверены, то узнать, насколько Клайв Баркер состоялся как разработчик, можно будет совсем скоро — релиз намечен на конец сентября. ●



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграти

В ЭТОМ
месяце

То, что у нас в августовском номере «Игромании» рецензия на Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 — это удивительно. Ubisoft, очевидно, решила не стилизовать PC-версию своего высокотехнологичного боевика с гримасами в стиле BioShock. И совершенно правильно сделала, потому что при переводе на ПК GRAW2 удивительным образом лишился всех своих намерев на тактичность, обернувшись задорным симулятором уличной стрельбы. Честно говоря, мы очень долго думали, какую оценку поставить GRAW2 (а это, безусловно, важнейшая из релизов месяца). В последний момент Степан Чечулин даже попытался изменить показания и переправить 7,5 баллов на все 8. Мы не стали этого делать. Не потому, что игра плохая — наоборот, хорошая. Просто GRAW2 бесконечно далек от того, чем когда-то была серия Tom Clancy's Ghost Recon. Это очень утратил, технологичный, качественный экшен «про спецназ». Что само по себе замечательно. Но если вы вдруг рассчитываете на многопользовательские сражения с картой и элитарную бойцов парад миссий, лучше сразу быть готовыми, что все это в игре присутствует просто потому, что жанр и платформа обязывают. Но играть, конечно, нужно.

Второй по важности игрой является «Кодекс войны», русск народный варгейм, который необходимо приобрести всем почитателям шестиступенчатого шахмата. Это пожалуй что единственный на сегодняшний день достойный наследник некогда культового Fantasy General. Интересная тактика, удивительная, вытнутая в струну стратегия, исполненная со знанием предмета и уважением к классике.

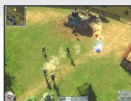
И, наконец, **Combat Mission: Shock Force**. Кособокая, хромая, но то чтобы красивая, но удивительная игра. Если у вас не задолало с GRAW2, посмотрите лучше Shock Force. Здесь имеется все та глубина, все те возможности, которых не хватает Ghost Recon, но в форме радикального варгейма. Если любви с первого взгляда не случится (это мало у кого получится), то хотя бы Combat Mission обязательно надо посмотреть где-то через 2-3 месяца. Как раз повзрелосте десятков лет.

Ну и Civilization 4: Beyond the Sword. Гигантский, колоссальный экранист раск в игре, про которую даже как-то неудобно писать. Если вы до сих пор не знакомы с четвертой «Цивилизацией», появление Beyond the Sword — удачный повод для начала замечательной дружбы.

На этом все, мы пакуем вещи в Лейпциг — готовьтесь! С сентября начнут, наконец, выходить главные претенденты на звание игры года.

ГЛЮК'OZA: ACTION!

- Жанр: аркада
- Издатель: Руссобит-М
- Разработчик: GFI
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



От игры «Глюк'Oza: Action!», созданной по мотивам трехмерных видеоклипов Натальи Ионовой (она же — певица Глюк'Oza), ничего хорошего ждать не приходилось. Но в итоге с проклетом вышла примерно та же история, что и с памятными «Жмурками» от Gajjin Entertainment. При всей сомнительности лицензия игра демонстрирует такую удивительную добродетель, как шарм, и даже щеголяет внятным геймплеем. Спешим объяснить.

Сначала, извините, сюжет. На родную деревню Глюк'Oзы напала армия Свинозды (это, если что, персонаж из тех самых клипов — такой Гитлер с поросыным рыльцем: солдаты в его армии тоже, понятно, свиньи). И не просто напали, но и украли любимого добермана! Героиня спешит на помощь любимой породе, попутно спасая родную страну.

Значительная часть игры проходит в сельской местности: огороды, поля, небольшие деревушки. Все это пасторальное счастье практически не анимировано, но выглядит просто умилительно (игра работает на движке от серьезной военной стратегии **Warfare**) — самая захудалая капустаная грядка выполнена с поразительным вниманием к деталям. То же относится к анимации персонажей — вроде бы ничего особенного, но очень симпатично. Примерно такую же эффект (только стократно усиленный!) производит **The Settlers**.

Что же до геймплея, то тут нам вновь вспоминаются «Жмурки». А там, в свою очередь, вспоминался **Crimsonland**. То есть ждите множеств врагов, аркадных перестрелок и вида сверху. Правда, тут есть парочка подводных камней. **Crimsonland** и ее аналоги шеголяли каким-то совершенно неприличным количеством врагов в кадре и запредельным уровнем жестокости. У «Глюк'Oзы» ничего такого нет. Крови и размазанных свиных внутренностей не завезли — после смерти враги отлетают на несколько метров (принем не просто так, а согласно законам физики), но и только. Противники же появляются порой в значительных количествах и наделены какой-то нечеловеческой силой (даром что свиньи) — укладывают героиню на лопатки буквально с нескольких очередей. В результате игровой процесс сводится к нарезанию кругов вокруг назойливых хрюков в попытке застрелить их, сохраняя побольше здоровья. А поскольку сохранения случаются лишь в начале уровня, все эти плюски порой ужасно раздражают.

Но если отбросить в сторону странный баланс, то выяснится, что «Глюк'Oza» — это острый и приличный клон **Crimsonland**, который не доводит до зубного скрежета и от которого можно получить некоторое удовольствие. В свете этих событий спешим сообщить, что GFI готовят также стратегию (!) по мотивам антисвинной кампании Глюк'Oзы. Игра называется «Глюк'Oza: Зубастая ферма» и выйдет этой осенью. Осторожно ждем. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,9

JOHN TILLER'S CAMPAIGN SERIES

- Жанр: варгейм
- Издатель: Matrix Games
- Разработчик: TalonSoft
- Мультиплеер: интернет, хот-сит
- Системные требования: 800 МГц (1) ГГц, 64 (128) Мб, 32 (64) Мб видео



Выход **John Tiller's Campaign Series** — событие куда более важное, чем может показаться. Игра выпущена **TalonSoft**, ветераном мирового варгеймостроения, и являет собой переиздание стратегий, вышедших под общим названием **Campaign Series: East Front, West Front и Rising Sun** (азиатский театр военных действий). Ну и все следовавшие за ними сиквелы и дополнения.

Означенные выше игры — пошаговые варгеймы самой высшей пробы. Это высококлассные, сложнейшие проекты, за которые без чьей-либо руководства лучше даже не присаживаться. Если когда-нибудь выйдет всеобъемлющая энциклопедия компьютерных игр, то в качестве иллюстрации термина «хаддкор» должны стоять как раз **Campaign Series**. Здесь у солдат регулярно кончаются патроны, погодные условия влияют на полет снарядов, а линия обзора ночью рассчитывается с учетом всех источников света вплоть до бивуачных огней противника (!).

Главным новшеством переиздания значится появление на азиатской арене боевых действий СССР (!) и Китая (!). До этого разработчики как-то обходились без них. В **TalonSoft** всегда четко придерживались исторической правды, но на этот раз решили последовать всеобщей моде на альтернативную историю. Большинство сценариев рассказывает о том, как Советский Союз опередил нацистов и сам вторгся в Европу.

Среди новых юнитов внушительную часть тоже занимают образцы вооружений, существовавшие только в анде прототипов, на бумаге или в мечтах своих конструкторов. Дополняет этот полет фантазии обширный редактор, позволяющий свободно издвигаться над картами и юнитами. Хотите посадить эдипов на танки и сыграть в покорение Сибири? Нет проблем. Вообще, редактор — чуть ли не главная причина, по которой имеет смысл приобрести эту антологию (кроме очевидного желания иметь все игры на одном диске). **Campaign Series** позволяет самому создавать не то что карты — целые кампании, сталкивая лбами какие угодно державы. В условиях упомянутого уже альтернативно-исторического тренда — занятие крайне актуальное.

А теперь о плохом. Представьте, как выглядит варгейм, который еще на рубеже XXI века ругали за примитивную графику? Конечно, к переизданию картинку изрядно подновили и даже добавили третье измерение, но на мониторах **Campaign Series** смотрится, мягко говоря, жутко. Впрочем, это вряд ли испортит влечение преданных фанатам. Такие игры, как **Rising Sun** или **East Front 2**, совершенно заслуженно входят в золотой фонд варгеймов, и обновление пошло им только на пользу. — **Дмитрий Караев**



ARENA WARS RELOADED

- Жанр: стратегия
- Издатель: dp Entertainment
- Разработчик: exDream Entertainment
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1.6 (2.4) ГГц, 512 (768) Мб, 128 (256) Мб видео



Оригинальная версия стратегии **Arena Wars** вышла в свет аж три года назад. Примечательно она была прежде всего режимами игры — они были позамитованы прямоком из **Unreal Tournament**: захват флага, удержание точек и минирование базы противника... Как выяснилось, эти развлечения прекрасно чувствуют себя в RTS-рутине. А ее здесь было немало — приходилось заказывать юниты (всего 6 видов), отравлять жизнь противнику и не допускать его к стратегически важным строениям, дающим ресурсы.

Однако планы разработчиков по выходу на мировой киберспортивный рынок (игра была заточена под мультиплеер) не оправдались — профессионалы замеха не оценили. Теперь **exDream** предпринимает вторую попытку с **Arena Wars Reloaded**. Для «перезагруженной» версии авторы заручились поддержкой известных киберспортивных спонсоров (к примеру, компании **Razer**), чуть подтянули геймплей (большинство изменений заметят разве что фанаты) и перетрясли баланс.

Но самое главное — новая графика. Современные технологии добавили игре необходимого лоска. Все эти изменения вполне способны подарить **Arena Wars** второй шанс. А у игроков, в свою очередь, появляется шанс ознакомиться с крепкой и нестандартной стратегией. — **Георгий Курган**



DISNEY'S CHICKEN LITTLE

ACE IN ACTION

- Жанр: аркада
- Прошита/на
- Издатель: Disney Interactive Studios
- Разработчик: Disney Interactive Studios
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.4 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Два года назад к одноименному мультфильму уже выходила задорная детская аркада — красочная такая бездельюшка в жанре «По-играл и забыл!». А по ту сторону Атлантики взяли и не забыли.

Ace In Action — неожиданное продолжение, и оно имеет мало что общего с широкоэкраным «Цыпленком Цылой». Сюжет, например, следующий. Главный герой (цыпленок), страшноватая утка, не в меру толстый поросенок и рыба играют в некую видеоигру, главные герои которой — наркомленный анаболиками петух, сексапильная утка и рыба в скафандре. Они борются космос, скачут с планеты на планету (доступны Плуто, Сатурн, Марс и Луна) и сражаются с лисичей-злейкой. Сюда также входит пародирование «Звездных войн» и «Нападения помидоров-убийц». Слушать местные ролики — одно удовольствие!

А вот игровой процесс сводится к постоянной, безостановочной стрельбе. В зависимости от выбранного персонажа мы носимся по уровням, нажимаем то и дело появляющиеся кнопки, стреляем во врагов и окружающую обстановку (которая вполне охотно разваливается), прыгаем и лускаем ракету. Получилось очень неожиданно и даже местами смешно — красочный, синтетический, интергалактический «Хэппи-мил». — **Александр Челепев**





PAWS & CLAWS PET VET 2: HEALING HANDS

- Жанр: симулятор сельского ветеринара ■ Издатель: ValuSoft
- Разработчик: Radon Labs ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (1,8) ГГц, 256 Мб (512), 64 (128) Мб видео



Помимо *Miss Popularity*, у нас в этом месяце есть еще одна игра специально для девочек. *Paws & Claws Pet Vet 2* — вторая серия похорошевшего начинающего сельского ветеринара (не путать с *Petz Vet* от Ubisoft, которую мы рецензируем в прошлом номере). С новым меню в розовом цвете и — сюрприз! — элементами *Sims*-рутины.

Юное дарование (мужского или женского пола, на выбор) практикует медицину прямо на своем дачном участке. Каждый день причинолечебные приносит своих заворочных зверюшек. Процесс лечения до безобразия прост: диагноз ставится автоматически, достаточно лишь осмотреть больное место. Да и метод лечения игра тоже подскажет сама. Все, что остается игрокам, — применять в нужной последовательности соответствующие лекарства, для чего необходимо «закрасить» мышкой выделенную часть тела животного. Ошибки практически всегда прощаются, да и зверюшки на экзекуцию реагируют разве что вялым покусыванием.

Это была первая половина игры. Вторую предстоит провести в местном городке. Здесь нужно пополнять запасы медикаментов, закупаться новыми инструментами, а время от времени — проходить курсы повышения квалификации в медицинском институте. Последние нужны, чтобы получить лицензию на лечение новых видов животных. Процесс выглядит следующим образом: за определенную сумму игровых денег вас допускают к экзаменационному тесту. Вопросы, как правило, просто элементарны, а верный ответ почти всегда очевиден («Что помогает кошкам охотиться в темноте: коты, зубы или усы?»).

Чем еще заняться в городке? Конечно, изменением внешности персонажа! Можно купить ему новую одежду, аксессуары, сделать новую причёску. В общем, все как в *The Sims*, разве что ассортимент победнее. Еще героя нужно вовремя кормить и укладывать спать, иначе бедняге придется туго. Дом юного ветеринара, кстати, тоже поддается модификации — со временем там можно обновить интерьер. А прямо на приусадебном участке продаются волтеры, чтобы каждый желающий мог открыть собственный живой уголок.

Petz Vet 2 — это не симулятор ветеринара, как может сначала показаться, а скорее виртуальный аттракцион для любителей животных. Делать тут практически ничего не надо — большая часть времени посвящена созерцанию милых (но зачастую разработчиков) домашних зверюшек. Идея здравая, но для общего умиленья не хватает ни красивой картинка, ни качественной анимации. Да и как игра *Petz Vet 2* не очень-то состоялась — геймплей как такового нет, а тот, что есть, беспардонно списан сами понимаете откуда.

Одним словом, *Nintendogs* могут спать спокойно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

RIDE! CARNIVAL TYCOON

- Жанр: симулятор ярмарки ■ Издатель: ValuSoft
- Разработчик: Gabriel Entertainment ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (2) ГГц, 256 Мб (512), 64 (128) Мб видео



Жанр тайкунов как-то незаметно перебрался в низкобюджетный сектор — тут такие игры выходят чуть не каждую пару месяцев. И пока мы радуемся, наконец, причинолечебному *Hospital Tycoon*, ValuSoft выпустила *Ride! Carnival Tycoon*.

На этот раз предстоит раскручивать провинциальную американскую ярмарку. Это что-то вроде цирка-шапито: приезжают бродячие артисты, устанавливают аттракционы и палатки с закусками, после чего несколько дней сдирают деньги с проходивших мимо зевак.

В игре предстоит заниматься тем же самым: арендуем местное попольгодное, даем рекламу (почему-то сделать это можно только в самом начале кампании) — и вперед. Процесс довольно токсичный и бесцельный. По сути, все, что от нас требуется, — следить за состоянием сооружений и вовремя закрывать их на ремонт. Ни расположение построек, ни тип аттракционов не влияют на влечение посетителей от шоу. Даже если установить три одинаковых горки, люди все так же будут бегать по ярмарке вприпрыжку — хватало бы закусок и туалетов. Экономической статистикой игра тоже не балует — только краткие приходо-расходные отчеты. В общем, скучно и грустно. Зато тут можно кататься на собственных каруселях, но для этого у нас есть градирный *Thrillville: Off the Rails*. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

MISS POPULARITY

- Жанр: симулятор гламурного подростка ■ Издатель: ValuSoft
- Разработчик: 4Head Studios ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Уж сколько лет прошло, а *The Sims* все копируют. Добро пожаловать в *Miss Popularity* — здесь вам предстоит взять шефство над низкополигональной девчонкой-подростком, которая, представьте, ищет низкополигонального мальчика своей мечты. В погоне за идеалом ей предстоит стать самым популярным низкополигональным подростком в своем городке. Для этого необходимо непрерывно бродить по четырем игровым локациям (жилая зона, парк, школа и торговый центр) и прокачивать ролевые параметры, участвовать в мини-играх: заниматься танцами, играть в футбол, преодолевать полосу препятствий и убирать мусор. Некоторые из этих заданий приносят деньги, которые необходимо потратить на новую модную одежду, макияж, походы в кино и прочую социализацию. Также нужно вовремя есть, развлекаться, общаться с друзьями и семьей — иначе наша подопечная рискует упасть в депрессию.

Вы уже начали звать? Не смеем вас в этом винить — *Miss Popularity* настолько беспардонно сдирает от всех успешных проектов понемногу и делает это так бездарно, что игру нельзя откровенно давать даже самым отчаянным девочкам-подросткам. Все это, только в лучшем исполнении, есть даже в первой части *The Sims*. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5



INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 3

- Жанр: симулятор/менеджер крикета
- Издатель: Empire Interactive
- Разработчик: Childish Things
- Мультиплеер: интернет, head-to-head
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Последние десять месяцев выдались как никогда удачными для виртуальных крикетистов. Любители ударить по мячу плоской битой получили аж три игры: в ноябре — **Cricket 07**, в марте — **Brian Lara International Cricket 2007**, а теперь вот и менеджер **International Cricket Captain 3**.

Проект **Childish Things** занимает меньше половины компакт-диска, но при этом выделяется на фоне своих собратьев по жанру наличием профессиональных комментариев к матчам и простенькой 3D-графикой. Последние могут себе позволить далеко не все разработчики. Например, создатели знаменитых сериалов **Championship Manager** и **Football Manager** до сих пор используют двумерные трансляции состязаний.

В начале игры вы можете организовать один или серию товарищеских матчей с любой понравившейся командой (доступны национальные сборные и клубы 18 англоязычных графств), принять участие в трех последних чемпионатах мира, побороть главным тренером в течение одного сезона или попробовать свои силы в режиме карьеры. Геймплей **International Cricket Captain 3** мало чем отличается от остальных спортивных менеджеров.

Необходимо проводить тренировки, заключать контракты с новыми игроками, помогать молодежи раскрыть свои таланты, вести переговоры со спонсорами и внимательно следить за тем, как расходуется клубный бюджет.

Во время поединков игрок вправе вселиться в тело любого полевого игрока. Никто не мешает вам обить летящий мяч в качестве бэтсмана или, наоборот, побороть в роли бьютера. Стиль командной игры регулируется с помощью специальных ползунков. Провести весь матч на одном дыхании нельзя — приходится постоянно вносить изменения в тактику. Например, на первых порах вы убавляете соперника, а потом неожиданно взвинчиваете обороты и уходите в отрыв.

К сожалению, графика не соответствует даже вчерашним стандартам. Игра не признает никакого разрешения, кроме 800х600, моделями спортсменов можно погугл на ночь, анимация движений среднего уровня. Ни о каких шейдерах, динамическом освещении и смене погодных эффектов и речи быть не может. С другой стороны, лучше уж смотреть на такую картинку, чем следить за передвижением фишек по плоскому полю.

Третья часть **International Cricket Captain** стоит покупать только фанатам сериала, для которых низкое качество графики не имеет никакого значения. Если вы не желаете держаться в голове уйма статистических данных, а просто хотите провести несколько часов в компании с красивым симулятором крикета, то лучше обратить внимание на **Cricket 07** или **Brian Lara International Cricket 2007**. — Владимир Кошкилин.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

CHAMPIONSHIP HORSE TRAINER

- Жанр: лошадиный тамагочи
- Издатель: iGames
- Разработчик: Easaso Informatica
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (1,7) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Некоторое время назад мы ужасались симулятору беременных низкополигональных ослов под названием **Horsez**. Так вот, у него появился брат-близнец. В **Championship Horse Trainer** нам предстоит возвращать взрывных скакунов и эксплуатировать их на скачках.

Обязательная тамагочи-рутина здесь сведена к кормежке и отдыху. Впрочем, еще можно кормить лошадь яблоками и гладить ее по шерстке, но большая часть игрового времени посвящается упражнениям. Всего их пять видов, и каждое повышает одну из лошадиных характеристик. За этими нехитрыми трудами и пролезают игровые недели. Определенной цели у нас нет: можно попытаться вырастить Идеальную Лошадь или заработать кучу денег, хотя смысла в этом все равно никакого — кроме обязательных расходов, тратиться можно только на деликатесную еду. Но самое удивительное, что после всей этой заботы вам предстоит скачки, где придется остервенело погонять лошадь и следить, чтобы у нее не случилось болевого шока (!). Такая вот любовь.

В общем, это мало того, что скверный клон не менее скверной игры, так тут еще и имеются двойные, так сказать, моральные стандарты. Иммануил Кант (родоначальник европейской философии, почитавший внутренний моральный закон) такого точно не одобрил бы. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

HUNTING UNLIMITED 2008

- Жанр: низкополигональные ослы на выгуле
- Издатель: ValuSoft
- Разработчик: SCS Software
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 Мб (512 Мб), 32 (64) Мб видео



Никаких цензурных слов не хватит, чтобы описать то, что творит **SCS Software** со своим охотничьим симулятором **Hunting Unlimited**. На свет появилось уже пять серий этой жуткой мыльной оперы про лесей, но ничего не меняется. Все, на что хватает сил разработчиков, — нарисовать пару новых животных, добавить три модели ружей и сочинить очередную заунывную мелодию. В **Hunting Unlimited 2008** все точно так же. Вам снова предстоит взять под свой контроль кособокого персонажа, вручить ему кривую модель винтовки и отправиться убивать несчастных низкополигональных слонов и лесей.

Охота ничего сложного собой не представляет и мало соотносится с реальностью. Местные животные предпочитают стоять как вкопанные, не помышляя о бегстве, так что игра стремительно превращается в глупый триг. Иногда, правда, приходится минуты четыре всматриваться в бинокль, разыскивая очередную жертву. Хотя у вас под рукой проваг разных охотничьих приспособлений (скажем, манок для приманки дичи), использовать их попросту не нужно.

Вместо того чтобы тратить драгоценные минуты жизни на **Hunting Unlimited 2008**, лучше съездить в лес и подышать воздухом. Без винтовки, разумеется. — Мистер Белья

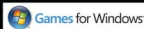
РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2,9



«Неповторимая динамика,
выдержанная атмосфера,
безумное число тонкостей
и нюансов - это очень
особенный, ни на что
не похожий шутер».

«Игромания»

BIOSHOCK



ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

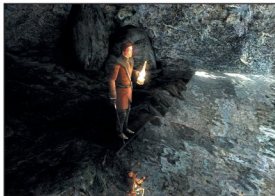
<http://games.1c.ru/bioshock>

<http://bioshockgame.com/>



DEAD REEFS

- Жанр: квест • Издатель: The Adventure Company
- Разработчик: Streko-Graphics • Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.8 (2.2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



Adventure Company давно имеет репутацию жанрового стервятника: ткните пальцем в любой посредственный квест, и почти наверняка издателем окажется она. Вот и **Dead Reefs** от студии **Streko-Graphics** (см. их диологию **Aura**) при всем своем потенциале не стала исключением. Хотя шансы, что и говорить, были.

Dead Reefs сочетает две популярные во все времена темы: мистику и пиратские приключения (лучшим высказыванием по этому поводу является, конечно, **Alone in the Dark 2**). Главный герой отправляется расследовать убийство на острове под названием «Смертельные рифы» (те самые **Dead Reefs**), который населяют хмурые простодольные, алхимики, ведьмы и члены графской семьи. Над последней к тому же нависло загадочное проклятие. Тут всегда туман и сырость, как в лучших романах Лавкрафта, а главный герой словно списан с **Джонни Дэлпа** образа бертоновской «Сенной лошадки». Все, что в принципе было придумано в пиратском и мистическом жанрах, в **Dead Reefs** представлено сполна: в первый же день расследования мы посетим замок с тайными ходами и привидением жены; потом прогуляемся по кладбищу, встретим мречного пробокалота и поговорим с ведьмой.

Обладая посредственной картинкой (игра, вопреки традициям жанра, происходит в полном 3D), **Dead Reefs** очень умело создает напряженную и где-то даже угрожающую атмосферу: камера, хоть и во вред управлению, успешно принимает самый выгодный ракурс, промозглые декорации впечатляют. Музыка и эмбиент, то есть звуки окружающей среды, отлично дополняют картину. Но первый подвохный риф, проломивший дыру в геймплее **Dead Reefs**, — это управление. Оно нестандартно в худшем смысле этого слова. Управлять можно только с клавиатуры, причем каждое действие, будь то ходьба или выбор предмета, доставляет вам массу неудобств и противоречит выработанной за годы интуиции. Вашего героя заносит, как машину «Формулы-1», крутит волчком, а тут еще пиксель-хантинг при тёмном освещении... Думать о фантомном проклятии, когда каждый шаг или операция в сюжете превращаются в целую пытку, как-то не получается.

Чтобы сделать хороший квест, необходимы интересные, органично вписанные в сюжет пазлы. Головоломки в **Dead Reefs** не провальны, но отсутствие обратной связи губит игру на корню. Что делать, каковы ближайшие цели героя и чего мы добиваемся решением очередного пазла — об этом остается только догадываться. В общем, с атмосферой у **Streko-Graphics** по-прежнему хорошо, но вот перевести свои продукты из статуса занятых сборников голубоколых в полноценные игры никак не получается. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» 6,0

DELAWARE ST. JOHN VOLUME 3: THE SEALIFF TRAGEDY

- Жанр: квест • Издатель: Lighthouse Interactive
- Разработчик: Big Time Game • Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Если квесты о Нэнси Дрю рассчитаны в основном на девочек, то приключения **Делавара** — это их зеркальное отображение. Несмотря на разницу в возрасте (**Nancy Drew** насчитывает больше дюжины частей, а **Delaware St. John** вот только что стал трилогией), это почти одна и та же игра. Только в случае с Нэнси мы имеем дело с небрежительно-детским детективом для всей семьи, а в случае **Делавара** — леденящий кровь хоррором... все для той же семьи.

Структурно **Delaware St. John** также повторяет похождения **Nancy Drew**: на обоих сыщиков работает своя команда технарей, оба пользуются шпионскими гаджетами. Интерфейс у обоих расположен одинаково, tutorial перед началом миссии выглядит идентично, даже графическая, скажем так, бедность «Нэнси Дрю» тут хорошо узнается. В общем, миф о том, что такие продукты разрабатываются бесправными цифровыми рабами из Индии, в данном случае выглядит пугающе правдоподобно.

Завязка следующая: **Делавар**, охотник за привидениями, отправляется в заброшенный парк аттракционов вместе со своей напарницей. Их задача — выяснить, что за зло скрывается за серией несчастных случаев, погубивших это некогда оживленное место и превративших его в пастбище несопкойих духов. У Нэнси... простите, у **Делавара** есть цифровой фотоаппарат и диктофон, с помощью которых он фиксирует аномалии и передает информацию напарнику. Так сказано в мануале, но на самом деле роль гаджетов сведена к минимуму — большую часть времени вы будете блуждать по лабиринту, замаскированному под заброшенный парк.

В интернете одно время были популярны флэш-квесты, в которых игрока запирали в комнате и заставляли прокликать каждый миллиметр в поисках вещи, необходимой для выхода. Так вот, замените комнату на лабиринт, выключите свет, расставьте страшных клоунов и — вуаля! — семейный хоррор готов. Периодически геймдизайнерам окончательно отказывает совесть, и они посылают вас в лабиринт в лабиринте (например, в местную канализацию).

Здесь же — дубовые диалоги, периодические шутки персонажей и все прочие **Nancy Drew**-атрибуты. Сходство просто удивительное — канон соблюден страшнейшим образом. При этом нельзя назвать **Seacliff Tragedy** откровенно плохой игрой. Тут, в общем-то, есть интрига, периодически пробивается некоторая атмосфера. Страшные клоуны опять же. Изловчившись, от нее можно получить некоторое специфическое удовольствие. Особенно если вы не знаете, что такое по-настоящему хороший и увлекательный квест. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИ» 5,5

Реальные Автомобили - Реальные Трассы - Реальные Гонки

RACE 07

СИМУЛЯТОР

ЧЕМПИОНАТ
WTCC



RACE 07, the WTCC Game SIMON SIMON 2007 © 2007. Developed by SIMON SIMON 2007. All rights reserved. RACE 07, the WTCC Game is a trademark of SIMON 2007. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.

Гоночный сезон 2007
 получился напряженным
 и насыщенный: новые имена,
 новые машины, новые рекорды...



Свыше 300 автомобилей
 в разных классах: GT, Formula
 BMW, Formula 3, Radical...
 3 официально лицензированных
 чемпионата
 Грандиозные сетевые гонки
 Online World Championship
 Натурлистичная анимация
 водителей



- Система On-Car позволяет разработать собственный дизайн шлема;
- Более 32 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Италия, Монако, Мексика, Бразилия);
- Доработанные спецэффекты: дым, выхлопы, наклейки на ветровом стекле...



- Продолжение легендарной RACE - The WTCC Game
- Уникальный автосимулятор по лицензиям FIA WTCC (World Touring Car Championship)
- Непревзойденный реализм игровой физики с учетом всех параметров машины и трассы
- Подробная модель повреждений, которые отражаются на внешнем виде и ходовых качествах болида



M. video

Настройка

XIT ZONA

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" "М Видео", "Медиа" и "Ультрасон"

www.akella.com



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное копирование преследуется. Тел: +7(812) 353-40-12. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой можно заказать по Интернету. Москва: +7(495) 383-40-14, kashin@akella.com; Санкт-Петербург: +7(812) 353-40-15, akella@akella.com; Ростов-на-Дону: +7(863) 206-78-42, akella@akella.com; Новосибирск: +7(383) 227-74-84, akella@akella.com; Екатеринбург: +7(343) 207-34-42, akella@akella.com; Поддержка на форуме: "Акелла" - www.akella.com; Форум: "ОООТЗ" - www.oooz.ru; Минск: +7(375) 293-10-10, akella@akella.com; Екатеринбург (дистрибуция): +7(343) 207-34-42, akella@akella.com; Санкт-Петербург (дистрибуция): +7(812) 353-40-15.

Акелла



TOM CLANCY'S GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER 2

Статья: Ченушкин

После того как команда «призраков» под командованием капитана Митчелла спасла президентов США и Мексики в **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, ничего хорошего в мире не случилось. После событий первого GRAW прошло всего 48 часов, неутомные мексиканские повстанцы по-прежнему потрасают оружием и строят коварные планы. На повестке дня — подрыв гигантской дамбы на границе Америки и Мексики, захват пограничных штатов и взрыв «грязной» бомбы. Урезонить беспечных латиносов вновь должен Митчелл и его «призрачные» товарищи по оружию.

Разный взгляд на вещи

Нынешнее поколение консолей окончательно развертает мо-

лодое поколение игроков. Если шесть лет назад, в 2001 году, сериал **Tom Clancy's Ghost Recon** представлял собой взрослый и достаточно сложный военный симулятор, то после переезда на консоли он превратился в уютный американский спецназ. Главный герой научился стремительно бегать и не уставать, враги превратились в мальчишек для битвы, а тяжелораненого товарища можно было поставить на ноги за пару секунд. Обновленный Ghost Recon резко порвал со своим мрачным тактическим прошлым и предстал в образе голливудского боевика, наичинным фейерверком спецэффектов.

Студия **GRIN**, ответственная за перенос **Advanced Warfighter** на PC, вот уже второй год занята не тупым портированием, а серьез-

ным переосмыслением игры согласно приятным у нас стандартам. На PC GRAW вроде бы все еще держит марку серьезного тактического шутера. Но лишь отчасти. Появился вид от первого лица, есть некое подобие тактической карты, а одна шальная пуля отправляет бойца на небеса. Но «приветов» с консолей тоже предостаточно. Большинство миссий легко можно было пройти кавалерийским наскоком, просто наливая на тактику. Та же история случилась и с **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2**.

С одной стороны, все, кажется, стало серьезнее. Если в версии для Xbox 360 «призраков» бросали в гущу сражений без предварительной подготовки, а все инструкции капитан Митчелл получал непосредственно на поле боя, то в нашем случае надо сна-

- **Издатель**
Ubisoft Entertainment
- **Издатель в России/лицензиар**
GFI
- **Русскоязычный**
РусСофт-М
- **Разработчик**
Ubisoft Montreal
- **ЖАНР**
Симулятор
- **Платформа**
Series Tom Clancy's Ghost Recon
- **Мультиплеер**
Нет
- **Интернет**
Локальная сеть
- **Коллекция дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
<http://www.tomclancys.com/aw2/>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



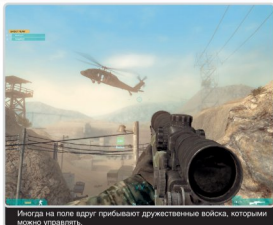
чала осилить целых два тактических экрана. Слева изначально буквально разжевывает предстоящее задание и скрупулезно описывает обстановку, затем вы самодично отбиваете бойцов в группу и снаряжаете их. Вроде бы серьезный тактический подход. Однако быстро выясняется, что предбоевая подготовка — всего лишь неуместная ширма, за которой ничего нет. Какой смысл выбирать точку входа в район боевых действий, если разница состоит в том, что в первом случае



Популярная в GRAW 2 тактика — подобраться к врагам с тыла и всех перестрелять.



На этой спутниковой карте можно разыгрывать полноценные тактические сражения.



Иногда на поле адрг прибывают дружелюбные войска, которыми можно управлять.



Бойцы вроде умеют занимать выгодные позиции, но стреляют все равно из рук вон плохо.

вам придется минут пять топтать до позиций противника, а во втором бой закидает с первых минут? Бессмысленно тратить время и на подбор команды и оружия — перед началом каждого задания компьютер услужливо подберет оптимальный вариант, и что-либо менять в предложенной комплектации смысла нет. Видно, что *Advanced Warfighter 2* для PC делалась с претензией на лавры породистого тактического эшелона, но в итоге игра странным образом получилась еще более неурочной, чем первая часть.

Эксклюзивно для нас разработчики изготовили полноценную тактическую карту. С ее помощью можно детально планировать маршрут подопечных бойцов, указывать режим перемещения солдат, устраивать засады, раскрывать притаившихся противников, использовать развеывательные дроны, и т.д. То есть по идее игрок может вообще лично не участвовать в стычках, сосредоточившись на руководстве операции. На практике же ничего такого не выходит. В первую очередь, пугает глупость персонажей. Они, конечно, способны поддержать вас огнем, сидя в окопе, но если их пустить на волевые хлеба, товарищи тутчас начинают увлеченно портить нервы: лезут под пулю, в упор не видят противников, глупо гибнут, угодив под пулеметный огонь, даже не думая спрятаться. Да еще орут благим матом. При таком раскладе, конечно, намного проще (да и веселее) оставить горе-напарников за

ближайшим укрытием и лично разбираться с террористами.

Благо местные противники вновь отличаются удивительным слабобумием, недружелюбным для серьезного тактического симулятора: бандиты увлеченно стреляют куда угодно, но только не в Митчелла, а первый раз увидев «призрака», секунд десять ослепноят происходящие и не открывают огонь — идеальные мишени! Ближе к середине происходящее напоминает какой-то «Крепкий орешек», ну а возможность сохраняться практически в любой момент окончательно лишает представление интриги.

Высадка в Мехико

Но вот парадокс — все перечисленное нельзя назвать однозначно минусами. То есть все, кто ищет настоящей глубокой тактики, обзовут *Advanced Warfighter 2* непечатным и отправят играть в *Armed Assault*. Зато, как и в случае с *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas*, всем прочим любителям спецназовской атрибутики, тут самое место.

GRIN вот уже второй раз успешно ставит зрелищный и захватывающий спектакль, где думать, конечно, приходится, но в основном надо стрелять. Тут кругом пылают развалины, враги глупо выискивают из-за углов и, поймав вашу пулю, красиво оседают на землю. Подчас случаются масштабные бронетанковые сражения, где-то в небесах летают союзные самолеты,

а вертолеты поддержки в любой момент окажут необходимую помощь. Используя всевозможные им технические возможности, разработчики ловко создают антураж и атмосферу суровой войны, оставив, по сути, аркадную начинку.

Несмотря на тотальное отсутствие тактики, странные характеристики оружия и припадочный AI, любой нормальный игрок, наделенный минимальной впечатлительностью, почувствует себя профессиональным спецназовцем, который четко делает свое дело и постоянно находится в гуще событий.

Задания, которые ставят на начальство, меняются стремительно. Мы вручаем повалших в беду правительственных солдат, штурмуем фазенду террористов, спустя пару минут уже вызываем из плена пилота и взрываем обломки сбитого вертолета, а еще через десять — ищем ядерную бомбу. События сменяют друг друга со сверхзвуковой скоростью, а десяток уровней проходит на одном дыхании, за пару вечеров. Анализировать, почему во все это так весело играть, некогда.

Уровни, где разворачиваются боевые действия, существенно отличаются от того, что можно увидеть на Xbox 360. Если суть заданий не поменялась, то архитектура, ландшафт и даже месторасположение объектов претерпели значительные метаморфозы. Кроме того, в PC-варианте нам предоставили некоторую

свободу действий. Если в консольном царстве Митчелл и К⁹ бегали из точки А в точку Б, то теперь игрок может выбирать порядок выполнения задач. Вариантов, правда, не ахти как много, но и это лучше, чем ничего.

Внешне *Advanced Warfighter 2* выглядит вполне достойно. Аккуратные модели солдат, плавная и очень достоверная анимация, впечатляющие спецэффекты. Правда, чтобы насладиться красотами без мучительных тормозов, понадобится видеокарта последнего поколения, пара гигабайт оперативной памяти и мощный процессор. В противном случае картинка потеряет львиную долю очарования, а загрузка каждого уровня будет длиться минут по пять. Не говоря уже об «увлекательном» слайд-шоу в особо напряженных моментах.



В общем, пусть вас не обманывает фасад. Полноценная карта, возможность по своему вкусу подбирать и экипировать команду, гибель солдат от одной пули — это все прикрытие. Все эти тактические приемы сделаны для галочки. От *GRAW 2* гораздо проще получать неуставное удовольствие — разнести все к чертям в одиночку, пострелять от бедра, заказать подкрепление с воздуха. Это красивый, стильный и захватывающий боевик, который не требует от вас невозможного. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Advanced Warfighter 2 явно не суждено стать флагманом серьезных тактических эшелонов. Это скорее очень красивый, захватывающий боевик «про спецназ».

ГЕИМПЛЕИ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Разработчик**
Battlefront.com
- **Разработчик**
Battlefront.com
- **Издатель в России/наказанная**
■ 1С
■ ssevald.ru
- **Платформа**
■ Серия Combat Mission
■ Серия Close Combat
■ Joint Task Force
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Коллективные диски**
2 CD
- **Сайт игры**
www.battlefront.com/products/cmf2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



автор этих строк однажды без проблем занял указанный в брифинге холм и после тщательных поисков обнаружил штырьев в трехстах метрах от укреплений, в абсолютно оконечившем состоянии.

Но уж если AI все-таки соизволил прийти в себя, то звать не рекомендуется. В то время как большинство вейгеймов приветствуют адумчивый и неторопливый стиль, Shock Force, следуя названию, протекает в блиц-режиме. Чуть зазевался, свернул

на ваших командирских плечах. Попробуйте уследить за десятком юнитов на разных концах карты, держа в уме все их многочисленные характеристики и при этом строить планы на ближайшее будущее. В пошаговом режиме бой порублен на минутные отрезки: вы спокойно отдаете команды, а потом в течение шестидесяти секунд наблюдаете, как подчиненные исполняют ваши гениальные приказания. Как вариант — бьетесь в истерику, пытаетесь понять, что вытворяют солдаты.

Не то чтобы AI был очень плох — юниты порой ведут себя весьма осмысленно, но тут уж как повезет. Пехота может добраться до места назначения без проблем, а следующий за ней танк упрется дулом в стену дома. С врагами та же история. Собственно, ими, как правило, командует генерал Скрипт, но по-прежнему «зависают» —



Вашей главной боевой единицей станет бронетранспортер Stryker, разработанный американскими инженерами специально для войны на Ближнем Востоке.

COMBAT MISSION

SHOCK FORCE

Дмитрий Карасев

Со сценарием у вейгеймов давно сложились определенные традиции. В основу, как правило, ложится Вторая мировая или Гражданская война США В крайнем случае, любой другой конфликт из славной истории человечества. Так что **Battlefront.com** изрядно рисковали, придумывая себе войну на Ближнем Востоке. И, поверьте, не прогадали.

Смена декораций пришла для застоявшегося (давайте уже начистоту) жанра как нельзя кстати. **Shock Force** — это куда интересней, чем в пятидесятый раз гонять «Тигров» по Подмосквовью или в пятисотый высаживаться в Нормандию. Жаль только, что у **Battlefront.com** не хватило аккуратности или терпения, чтобы как следует отполировать полученный результат.

Джихад не пройдет

Завязка следующая: арабские террористы, заручившись поддержкой Сирии, решили сыграть с Западом в **Fallout**, но слегка переоценили свои силы. Тем не менее заражение целого ряда городов радиоактивными отходами пришлось НАТО совсем не по душе, и вооруженные до зубов миротворцы обрушили на Сирию всю свою американскую мощь.

На самом деле, очевидно, что вымышленный конфликт списан с событий в Ираке. У **Battlefront.com** явно чесались руки воплотить новейший военный опыт человечества на экранах мониторов, и они нашли изысканный способ обойти негласное западное табу на затрагивание столь злободневных тем (на этом, к примеру, прогорел амбициозный проект **Survivor**, пред-

лававший пробежаться по башням-«близнецам» 11 сентября). В этой новизне — главный проигрыш **Shock Force**. Поля Второй мировой изучены до последней кочки, тактика боев известна каждому рядовому, а «Катюши» с «Пантерами» сняты в кошмарных снах. Здесь же все в новинку: террористы-смертники, восточная экзотика и все прелести партизанской войны. Ну в какой игре вы видели немца с «плюсом нациста»?

По слухам, первоначально разработчики хотели развернуть конфликт в вымышленной арабской стране, но затем остановили свой выбор на политической неблагонадежной Сирии. Разница, на самом деле, формальная: понятие, что дело происходит в уголках реальной страны так же затруднительно, как и поверить, что, скажем, Дамаск представляет собой несколько десятков квадратных сараев и пару сиротливо стоящих на обочине машин.

Чередуя друг друга миссии связаны лишь выжившими бойцами, которые следуют за вами, накапливая опыт. Не то чтобы все это были смертельные упущения, но приложи **Battlefront.com** чуть больше усилий — и атмосфера реального политического конфликта была бы куда убедительней.

Помощь в песочнице

Соблюдая принцип дуализма, **Battlefront.com** предлагает два режима игры. Real-time полнценный не требует — вы управляете боем в реальном времени, безо всяких пауз. Что, заметим, совершенно нереально, учитывая груз ответственности



«Как прекрасна наша саванна с высоты птичьего полета!»



Большинство из вас, конечно, скривит нос, но для варгеймсе такая картинка — натуральное откровение.

не за тот бархан, и все — окружили и расстреляли. Мало на какие миссии отводится больше шестидесяти ходов (то есть час реального времени), после чего начинается подсчет выполненных заданий. Обычно на брифинге ставит несколько целей: взять город, не допустить разрушения гражданских построек и так далее. Отрадов на это отпускают крайне мало: пара танков и десяток солдат для США или набор разномастных террористов для Сирии — обычное дело.

При этом первая мысль, которая приходит на поле боя: «Господи, на что тут нажать?». Количество возможностей выросло, что в сочетании с не самым удачным интерфейсом приводит к определенным проблемам. Варгеймы вообще и Combat Mission в частности никогда не отличались удобным управлением, но в Shock Force проблема только усугубилась. Чтобы добиться от солдат нужных действий, приходится лихорадочно щелкать по панели управления с целым ворохом закладок. Вы хотите двигаться? А как именно — быстрым шагом или медленным бегом? В качестве альтернативы предлагаются комбинации клавиш, явно рассчитанные на осмысленных. В довершение картины обучение в игре отсутствует как класс. Учитывая количество новых опций, это вызовет некоторое замешательство даже у ветеранов серии, не говоря про новичков. Правда, осознав свою ошибку,

Battlefront.com уже выпустила 196-страничный (!) гайд, разбирающий игру по винтикам. Можно скачать его, распечатать и по минуте заглядывать, ставя игру на паузу.

Впрочем, вскоре обо всех неудобствах поневоле забываешь, стоит только начать сражение, стоит только начать графика (для варгейма, разумеется) и камера, дающая возможность при желании заглянуть в дуло каждому танку, позволяло почувствовать себя непосредственным участником событий. Вот сирийцы в темно-зеленой форме заняли позицию в кустах и поджидают американскую колонну. Вот подбитый транспорт пустил в небо столб густого черного дыма. Во время перестрелки кожей чувствуешь пролетающие мимо пули. Где-то рядом падает снаряд, и чем ближе вы находитесь, тем оглушительнее грохот. Порой экран явственно трясется от взрывов...

Чтобы вы еще больше погрузились в происходящее, разработчики позволяют вам видеть только то, что способен заметить выбранный в данный момент юнит. Конечно, каждая боевая единица сообщает об открывающихся ей пейзажах остальным, но отнюдь не в полном объеме — все зависит от качества связи. Дальность сообщения каждого отряда зависит от целого набора факторов, начиная с базовой линии обзора и оптического оборудования, заканчивая погодными условиями и тем, что юнит дела-

ет в данный момент. Собственно, таким сложным образом в Combat Mission устроено все.

Стороны различаются кардинально. Гости из США стараются выиграть за счет квалификации и командований: дают врага артиллерией и авиацией, стараются свести потери к минимуму. Террористы, напротив, активно прибегают к помощи смертников и восю используют партизанскую тактику: засады, самодельные мины, снайперы. Заставляя их бойцы могут спокойно гулять перед врагом, прикидываясь штатскими, чтобы в решающий момент достать из-под полы гранатомет. К слову, а все сирийское вооружение исключительно made in USSR, даже передвижения по городу террористы на немом подобии «Жигулей».

Компания дается всего одна, за американцев, и проходит как-то слишком быстро (не в силу простоты, а из-за скоротечности боя). Свободно выбирать сторону можно лишь в одиночных сценариях и случайных битвах. Для тех, кто ждет творчества, имеется редактор, точнее, даже четыре редактора (AI, карт, миссий и юнитов), объединенные в одной программе. Возможности весьма впечатляющие — если верить Battlefront.com, сами они работали именно в этой программе.



Увы, за все надо платить. К примеру, детальный обзор

всего и вся периодически обобщается порой жуткими тормосами, которые превращают real-time режим в пошаговый. Пристойное 3D порой дарит курьезы: подбитый танк, например, отличается от целого лишь столбом темного дыма; бронетранспортеры, видимо, для компактности, занимают позицию «друг в друге»; американские хеликоптеры готовятся отстреливаться сквозь глухую стену, а машина с террористами мчит к цели по прямой, полностью игнорируя такое явление, как бетонный забор.

Впрочем, все это можно простить, особенно если Battlefront.com заявляет, что «платчи последуют». Жанр сейчас похож на насекомое, которое сбрасывает старую оболочку, из которой уже давно выросло. Combat Mission и его соратники выходят на новый уровень (к примеру, качественная графика постепенно перестает считаться явлением из параллельного измерения). И Shock Force — это один первых представителей действительно нового поколения. ■



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Абсолютно новый опыт для всех ветеранов жанра. Shock Force действительно удалось совершить прорыв, но многочисленные технические огрехи не позволяют получить от игры все сто процентов удовольствия. Ждем патчей.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



КОДЕКС ВОЙНЫ

Дмитрий Карасев

«Кодекс войны», также известный как «наследник легендарного *Fantasy General*», мы в «Игромании» ждали по многим причинам. Во-первых, заявка была сделана отличная, во-вторых, Россия как-то неожиданно оказалась последним прибежищем для всего жанра стратегий такого рода. Поэтому посмотреть, что же в итоге получится у разработчиков *Ino-Co*, было как минимум крайне интересно.

И снова орки

Сюжетная завязка «Кодекса войны» такова: существует мир Иллис, населенный людьми, орками, эльфами и прочей фауной. С самого своего появления эти расы только и делали, что делили жизненное пространство. В конце концов орки за особое буйство и неоднократные акты вандализма были депортированы в Верескские пустоши, за пределы человеческой империи Эолия. В их отсутствие империя процветала на протяжении нескольких сотен лет, пока откуда-то из глубин ко-

смоса на комете не прилетел демон с труднопроизносимым именем Фарах, который тут же принялся сеять хаос и разрушение. Эльфы, даже сообща с гномами и эльфами, никак не могли урезать разбушевавшегося демона, пока в решающей битве полководец Маркус не сразил врага ценой собственной жизни. Империя в результате все равно развалилась, зато Маркус был канонизирован церковью. Тем временем шаманы орков, глядя на царящую среди людей разброда, пришли к выводу, что настало время для реванша...

В общем, Толкиен может спать спокойно — заветы его не забыты: маги с посохами, эльфы с луками, орки с зелеными мордами. Структура игры, кстати, тоже выстроена по классической схеме. Три компании: сначала маги, команда людей и орками, поочередно взглянем на один и тот же конфликт с разных сторон, а затем вместе со сборной эльфов и гномов узнаем истинную подоплеку конфликта. «Взгляните сюда ваш фантазийный штамп».

Особенности национального варгейма

Механика «Кодекса войны» больше всего напоминает классическую «умную и походоу» стратегию *Panzer General* образца 1994 года, а особенно — его сказочный ремейк *Fantasy General*. Если еще проще, то «Кодекс войны» — это такие шахматы, в которых доска стала больше раз в десять, клетки из квадратов превратились в шестигранники, а на них выросли леса, разлились реки и раскинулись города.

Изначально у нас есть набор отрядов, состоящих из определенного числа воинов. За один ход каждый из них может продвигнуться на какое-то расстояние. Если при этом на пути встретится враг, есть выбор — либо ретироваться, либо вступить в бой. Делать что-то в любом случае придется — только некоторые юниты могут игнорировать наличие соперника по соведству.

Перед атакой всегда можно посмотреть прогноз приблизительного урона, но прогноз этот



именно что приблизительный: на итоговый результат влияет множество факторов: от всевозможных навыков отряда и бонусов до ландшафта, на котором происходит сражение. Все дело в том, что леса, реки и прочий ландшафт присутствуют на карте не в качестве декоративного элемента. К примеру, защита крепостных стен гарантирует юнитам дополнительные шансы выжить, а пребывание в воде, напротив, чревато высокими потерями.

К тому же у каждого отряда свои предпочтения относительно



Этот не принятый в приличном обществе жест означает, что отряд гоблинов понес серьезные потери и теперь бежит в панике. Но если маршавец не добьет, через пару ходов они восстановят потери и снова ринутся в бой.



Магией, конечно, нельзя добыть победу... но можно существенно ее приблизить.

ЖАНР Пошаговая стратегия

- **Издатель**
ТС
- **Разработчик**
Ino-Co
- **Платформа**
 - Fantasy General
 - Corez Panzer General
 - Corez Battle Isle
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
<http://warcodes.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Герои на самом деле существа хрупкие — если второстепенные еще воспримут бой, то смерть главного неизбежно ведет к проигрышу.



«На берегу пустынных волн стоял он, дум великих полнок...»

ландшафта. Если рыцари и мечники куда активнее будут на равнине, то легкую пехоту лучше укрывать в лесу, где она сможет долго сдерживать натиск превосходящих сил противника. Между собой отряды тоже находятся в сплещидческих отношениях. Принцип «камень-ножницы-бумага» работает как часы — летуны легко разбираются с тяжелой артиллерией, но один залп лучников превратит их в подушечку для булавы. Стрелки, в свою очередь, до смерти боятся рукопашной, зато при наличии тяжелых орудий любая попытка врага взять вас «в штыки» обречена на провал.

Разнообразие войск в первых двух кампаниях впечатляет — от легкой пехоты до, цитирую, «летающих бомбардировщиков». Жаль, гномо-эльфийская армия таким разнообразием похвастаться не может. Отдельной строкой идут герои. Они, само собой, ходят по отдельности, но стоят целого отряда — именно в их руках сосредоточена магия, способная сильно помочь в сражении. К сожалению, выиграть сражение с помощью заклинаний невозможно — серьезным оружием в мире «Кодекса» волшебство так и не стало.

Волшебный триллер

Как бы странно это ни звучало, «Кодекс войны» можно смело назвать настоящим фэнтези-триллером. Геймплей непрерывно держит в напряжении, совершенно не давая отвлечься. Прежде всего потому, что движение в «Кодексе войны» — это жизнь. Как таковой экономической системы в игре нет: захватить

важный город, вы получаете небольшой денежный приз, позволяющий восполнить потери и купить пару новых отрядов. Отсидеться в тылу, накопить силы и уже потом ударить по врагу железным кулаком не получается.

Вперед гонит еще и желание получить «золотую» или «серебряную» победу — награды дают лишь в том случае, если выполненное задание за определенное число ходов. Успех сулит ценные бонусы в виде новых отрядов и денег, а этих вещей в игре постоянно не хватает. Противник регулярно превосходит вас числом, а призовых за успешный штурм города не всегда хватает даже для того, чтобы восполнить потери от этого самого штурма.

Поэтому приходится брать не числом, а умением, тщательно продумывая стратегию и уберегая каждый отряд от гибели. Солдаты следуют за вами из миссии в миссию, накаливая опыт, разучивая навыки и прогрессируя по службе. Так, к примеру, разведчики со временем превращаются в рейнджеров, а крестьяне, если повезет, могут dorasti до погонцовых мечников (правда, для этого нужно идти в бой, а ополченцы в сражении обычно мрут как мухи).

Со временем микроменеджмент выходит на первый план и вызывает еще больше забот чем даже тактические решения. Особенно в тот момент, когда отряды в армии становятся больше, чем можно взять на поле боя. Что важнее для мечников — +1 к атаке или специальный навык, позволяющий эффеkтивнее биться на равнине? Кого взять в сражение — лучников или кавалерии?

Неудачный выбор ментально перечеркивает амбиции даже самого опытного полководца. Поэтому редкую миссию можно пройти с первой попытки — вы пробуете комбинации, получаете от орков по шапке, пробуете вторую с тем же исходом. На третьей наконец подбирается нужное сочетание, ну а на четвертой наступает победа.

«Сделать все быстро» не получится при всем желании — сколько бы ни отводили разработчики времени на получение золотой медали, излишней спешки «Кодекс войны» не терпит. Электронный интеллект противника прекрасно подготовлен и, как правило, не прощает ошибок. Вражеские команды отлично ориентируются на местности, а главное, не полагаются целиком на прописанные заранее схемы. Конечно, с живым полководцем ими не сравнятся, но подарков тоже ждать не приходится.

Цитатки

Визуально «Кодекс войны» вызывает смешанные чувства. С вызовам птичьего полета (этот ракурс помогает спланировать глобальные маневры) игра напоминает тот же Fantasy Generals. С поправкой на современные реалии, конечно. Ступившись ниже, можно обнаружить картинку, которая в равных пропорциях берет от Heroes of Might and Magic 5 или Warcraft 3. Яркая, сочная палитра, орки с квадратными челюстями и ставшая уже классикой несоразмерность персонажей и окружающих их декораций (правда, если камеру опустить совсем низко, то условная

«фигурка», обозначающая отряд, распадется на составные части, то есть юниты).

Главная цель, которую преследовали авторы — наглядность, — достигнута. Не сверяясь с численной статистикой, вы действительно сможете узнать, сколько у вас осталось лучников и вообще общее состояние армии. А вот с анимацией все не так гладко — она, безусловно, лучше всего, что мы видели в ответственных стратегиях за последнее время, но до мировых стандартов не хватило буквально чуть-чуть. С другой же стороны, требовать от «Кодекса» каких-то феноменальных визуальных свершений странно — жанр не тот.



Достоинства «Кодекса войны» раскрываются не сразу. Он начинается как очередная фэнтези-стратегия, но вот сюжет постепенно раскрывает свои секреты, мелкие стычки перерастают в эпические баталии, напряжение с каждой битвой увеличивается... В общем, послесловя о том, что русский человек долго запрягает, но быстро едет, оказалось применима к игре от Ino-Co.

Если вы проявите достаточное количество терпения, «Кодекс» раскроет свою интуитивно глубиную. Кусочек «Властелина колец», фрагмент Fantasy Generals, шепотка Warcraft — игра очень ловко собрана из кучи удачных идей и все они отработаны с редким сегодня вниманием и уважением к первоисточнику. Так что «Кодекс» с чистой совестью можно поставить на одну полку с другими хорошими играми. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Люди из Ino-Co собрали сложную, требующую к себе внимания, но при этом уютную и очень увлекательную игру. «Кодекс войны» — это такая своеобразная мозаика, в которой собрано все лучшее идеи из десятка других стратегий. Рассматривайте внимательно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



CIVILIZATION 4

BEYOND THE SWORD



«Цивилизация», снабженная любым числительным после заголовка, всегда была образцовой, идеально сбалансированной игрой, менять в которой что-то было все равно что перестраивать рыцарский замок с самого фундамента. То есть теоретически можно сделать еще лучше, но непонятно, зачем мучиться, если и так спроектировано на века. Поэтому судьба **Beyond the Sword** неудивительна — к цитадели **Civilization 4** добавили пару новых башен, устроили ремонт в нескольких залах, но от капитальной перепланировки воздержались.

Самой собой, в **Firaxis** не забыли о пополнении стратегических запасов в виде новых сценариев, рас и так далее. Подзаголовок **Beyond the Sword** («По ту сторону меча») тут, конечно, чисто символический: новшества ровным строем размазаны по всей истории человечества.

Самой кардинальной перестройке подвергся шпионаж. Дополнение (**Beyond the Sword** по требователю от вас наличие оригинальной **Civilization 4**) предлагает нам самую удобную и элегантную систему разведки в новей-

шей истории стратегических игр. Теперь шпионить можно сразу после появления алфавита, и чем больше вы тратите на развитие шпионажа, тем больше можете узнать о враге и его технологиях. Юниты нужны для различных пакостей и контрразведки. Но уны — как почти во всех стратегиях, шпионаж в **Beyond the Sword** так и остался декоративной функцией. Чтобы получить от него хоть какую-то пользу, нужно потратить на разведку весь бюджет и пачками рассылать агентов на все четыре стороны света.

С религией и вовсе произошло нечто странное. Во-первых, уже в средневековье можно построить Святой престол, после чего все страны, разделяющие вашу веру, объединятся в своеобразную религиозную ООН, со всеми вытекающими последствиями, вплоть до дипломатической войны. Затем на смену церкви приходят корпорации. Всего их семь типов (открываются после изучения соответствующих технологий), производят они новые ресурсы взамен потребляемых (например, нефть в обмен на продоволь-

ствие) и живут по тем же законам, что и религии. Разве что «слово долларом» разност не миссионеры, а солидные мужчины в дорогих костюмах. Содержание корпораций стоит денег, но чем больше городов они опутают своей сетью, тем больше потечет в вашу казну.

В **Firaxis** явно вдохновлялись устройством **Europa Universalis**. Местами вплоть до прямого заимствования. Вот, например, случайные события — неожиданные происшествия, призванные внести непредсказуемость в однообразный пошаговый процесс. Эффект следующий — в каждой конкретной партии может случиться золотой, а может, и последний день Помпеи. Чрезвычайные происшествия вписаны в контекст, но, по сути, делятся на несколько типов. Какая, в сущности, разница, кто поднал бунт — рабы или клерки?

Другой пример — появление колоний. Своими поселениями на другом континенте всегда можно дать самостоятельность (под управлением AI), сохранить право пользования ресурсами. Правда, неблагоприятные рано или поздно потребуют полной независимости, но разработчики силой вынуждают плодить колонии — содержать заморские города невероятно дорого.

Компьютер, кстати, отлично научился пользоваться всей этой дипломатией. Теперь, если вы нападете на слабого соседа, он залписто может попроситься в вассалы к сильной державе. Могут искать защиты и у вас.

Изменились даже условия космической гонки: теперь побеждает тот, кто первым высадится на Альфа Центавре, то есть поздний старт можно компенсировать быстрым двигате-

- Издатель: 2K Games
- Разработчик: Firaxis Games
- Платформа:
 - Series Civilization
 - Series Master of Orion
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Хот-сит
 - Игра по e-mail
- Количество игроков:
 - До 8
- Сайт игры:
 - www.2kgames.com/civ4-beyondthesword

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



лем. Еще одним интересным новшеством стали «продвинутые» старты — вы сами задаете начальную эпоху и накопленные к тому времени ресурсы.



По поводу **Beyond the Sword** нельзя сказать ровным счетом ничего плохого. Но это именно что **expansion pack** — игра содержит множество дополнений, но никаких качественных изменений не случилось. Впрочем, чтобы изучить и опробовать в деле все новшества, у вас уйдет немало времени, в течение которого вы будете проводить ночи перед монитором и наутро жаловаться друзьям, как внезапно наводнение помешало менеджеру обновить сеть закусокных в Эфиопии. А значит, с главной задачей — подарить миру еще немного **Civilization** — **Firaxis** справились. ■



Мы никак не могли не поставить сюда скриншот с гигантскими чело-векоподобными роботами.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный подарок для всех поклонников Civilization. Никаких глобальных изменений не предвидится, но нового материала достаточно, чтобы вновь усладить фанатов игры за компьютером.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Акелла

РЕКЛАМА

Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ 2

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ



ВТОРОЙ МИРОВОЙ



UBISOFT



- ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЕТОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
- СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ РЕХА
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» - ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРИКИ НАЧИСЛЯЮТСЯ ОЧКИ
- ИЕРАРХИЯ РАНГОВ И ЗВАНИЙ
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ МУЛЬТИПЛЕЕРА
- СВЕРХСОВРЕМЕННАЯ NEXT-GEN-ГРАФИКА
- АРКАДНАЯ ДИНАМИКА И ТАКТИЧЕСКАЯ ГЛУБИНА

Blazing Angels®2: Secret Missions of WWII © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

© 2007 ООО "Акелла"

www.akella.com



XИТ ZONA

М.видео

настр.онлайн

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Блатин. Нелегальное копирование преследуется. Тел. подотдела: (495) 363-9612. E-mail: shop@akella.com

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-96-14, opt@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akellaopt@akella.com

Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@rostov.akella.com; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@nsk.akella.com

Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ekb.akella.com

Представить на Украине: "Мультипро" - www.multipro.com.ua

Филиал ООО "Blazing Angels" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения) "Акелла" "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

Различные продукты в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "Акелла" и "настр.онлайн"



LOKI

С **Loki** многие связывали некоторые надежды. На том хотя бы основании, что ее авторы, **Cyanide Studio**, сделали одну из самых нетривиальных игр последних лет — **Chaos League**. Там тоже были орки и ролевые параметры, но в итоге получился пропитанный юмором симулятор фантазийного рега. К тому же Cyanide — авторы чуть ли не единственного в природе менеджера велосипедной команды (речь, конечно, о серии **Cycling Manager**). В общем, неспроста разработчики. Поэтому верилось, что даже action/RPG в их руках превратится в нечто большее, чем простая сумма слэгов.

Предполагали были. Во-первых, Cyanide отказались от привычной фантазийной вселенной, предпочтя мифологию (да не одну: в состав входит греческая, ацтекская, скандинавская и египетская). Во-вторых, нам обещали чуть ли не четыре разные кампании за четырех героев.

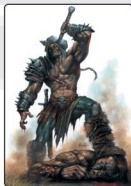
Итого, однако, печальный: нам предлагают стандартный полевой набор юного манчкина: четыре традиционных героя (воин, маг,亚马逊, друид), несколько типовых параметров (сила, ловкость, интеллект, выносливость) и тотальная беспросветная скука. Отсутствия геймдизайнерских идей все свежее клоны (см.

Titan Quest и **Sacred**) противопоставляли нетривиальные бесшовные локации, а также обилие бодрых заданий, как сюжетных, так и второстепенных. Здесь же ничего такого нет.

Местные равнины и подземелья выполнены по ГОСТу, на каждом шагу вас поджидают гнусные дозгагрузки между уровнями (которые в большинстве случаев неприлично малы). Монстры, напротив, для таких пространств слишком много.

В итоге персональный азарт, знакомый каждому любителю **Diablo**, сменяется протяжными зевками и навязчивой идеей нажать волшебную кнопку **Save & Quit**. Конечно, французы старались. Радует прежде всего разнообразие монстров и симпатичная графика. Бестиарию в меню отведен аж целый раздел, где мы можем внимательно рассмотреть тела поверженных врагов. Жаль лишь, что никакой дополнительной информации о них нет. Картинка же отсылает к **Titan Quest**: яркая, насыщенная, с обильными спецэффектами.

Возможность разбирать предметы по частям, переплавлять их и из полученного материала делать что-то новое поначалу тоже интригует (привет, **Two Worlds!**). Но тут на сцену выносятся забыленный баланс: какой



смысл что-то химичить у кузнеца, если все необходимое для победоносного шествия можно найти на ратном поле, а монстры за редким исключением не отличаются крепким здоровьем и иммунитетом? То же самое относится и к возможности инкрустировать предметы рунами — по большей части, лишняя трата времени.

Остается еще богатая система навыков, которые герой получает, отвешивая колкони определенным богам. Возможностей для свободного развития своего персонажа она и правда дает массу — наряду с графикой и разнообразием монстров, это один из очевиднейших плюсов **Loki**. Однако желания играть с подобными мелочами хватит ненадолго: слишком уж балансу и натянут здесь сюжет про пришествие очередного конца мира и слишком плохо исполнено все прочее.

Второстепенных квестов практически нет. Что касается четырех разных кампаний, то на по-

- Издатель: Ascaron
- Разработчик: Cyanide Studio
- Издатель в России: Акелла
- Платформа: Diablo
- Titan Quest
- Мультимедиа: Интернет
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.loki-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

верку они отличаются лишь вводными для каждого персонажа заданиями, а все остальное придется выполнять и египтянину, и грекчанке, и скандинаву, и представителям племен ацтеков, просто в разной последовательности.



В итоге **Loki** разочаровывает. Дисбаланс, перенасыщенные монстрами и слабые по дизайну локации, а также полнейшее уныние в сюжетной части — смертельный набор симптомов для Action/RPG. Добавьте сюда не всегда удобное управление, отсутствие куклы персонажа и странную, перусложненную систему купли/продажи/инвентаризации предметов — и оценка, несмотря на приятные скриншоты, покажется вам очевидной. ■



Пусть тигры вас не смущают. Loki — беззастенчивый и не самый удачный клон Diablo.



Спецэффекты довольно успешно отвлекают от сомнительной детализации моделей.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сильная, приятная, но унылая и пустая смесь Diablo и Titan Quest.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0
ГРАФИКА
★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

БУЙСТВО СКОРОСТИ

РЕКЛАМА



Сегодня исключительный день для гонки.
Солнечный свет залетит зеленые тропики,
заснеженные склоны будут искриться и даже
залапанный грязью и пылью с трассы
автомобиль не омрачит радость победы.

SEGA RALLY™

СТАРТ - 28 Сентября



www.sega.co.uk

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA. www.ford.com. The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exxon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries. Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark, samples, and models granted by SKODA AUTO a.s. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION", "PSP", "XBOX" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



АВТОПРОБЕГ «ЧЕРНОЕ МОРЕ»



Логотип игры «Автопробег Черное море», стилизованный под радиаторную решетку «Кадиллака» 50-х годов, недвусмысленно намекает, с чем нам предстоит иметь дело в игре. Ну как же: сверхтяжкие килограммами хрома ретро-автомобили, извилистые приморские серпантины и соответствующий эстрадный джаз. Заявленная еще на последнем «ИгроМире» концепцией ненапрягающих ретро-гонок со ставкой на стиль и атмосферу мы как-то сразу прониклись и принялись ждать «Автопробег» что было сил. Тем более что поклонникам автомобильного ретро давно уже нечем себя порадовать. Есть, конечно, **GT Legends**, но окунуться в мир легенд автоспорта она позволяет лишь частично, так как трассы и правила там вполне современные.

Так вот, «Автопробег Черное море» на какую-либо историческую достоверность не претендует. Гонки по черноморскому побережью проходят во вполне себе современном антураже, а все модели автомобилей, к сожалению, вымышленные. Очертаниями кузовов они напоминают реальные прототипы, но не более того. Несмотря на то что псевдо-«Ягуаров» и «Корветов» здесь насчитывается около двух

десятков, никакого интереса в их коллекционировании нет — машины мало отличаются по поведению на дороге и вообще напоминают скорее пластмассовые модели, чем настоящие дорогие раритеты. Недостает лоска, вида из кабины, породистого рыка мотора и прочей атмосферы, которую мы вправе ожидать от ретро-рейсинга.

Вместо всего этого «Автопробег» оказался скучной до познания гонкой в компании четырех соперников с отсутствующим AI. С трассами, кстати, происходит примерно то же, что и с техникой: несмотря на разные названия, ездить придется по одним и тем же дорогам. Разнообразия абсолютно никакого — ровный асфальт, две полосы движения, периодически петляющая дорога. Одинаковые пейзажи по краям, одинаковые декорации — все это не меняется от первого до последнего этапа.

Если же непременно хочется увидеть всю эту скучную красоту в полном объеме, добро пожаловать в режим карьеры, на протяжении которого у среднего игрока едва ли уйдет больше часа. Все, что от вас потребуются, — спокойнo ехать, собирая бонусы в виде монеток, дающие непонятно зачем нужные очки.

Соперники, как правило, никакой угрозы не представляют и поноур плетутся где-то позади. Необходимость в алгитредах машины отсутствует, как, впрочем, и в покупке нового техсредства.

На закуску имеется симуляторный режим, якобы предназначенный для продвинутых водителей. Не верьте — симулятор из «Автопробега» никакой.

По технической части игра приходится близким родственником прошлогодней **GT Racing** и использует все ее наработки, включая движок **Chrome Engine**. Другое дело, что в польской автогонке имелись настоящие «Фольксвагены» (в том числе раритетные «Баси» и «Жуки»), нормальный тронг и разнообразные тазы. А российский аналог... ну, вы уже сами знаете.

А вот памятные недостатки прародителя на месте: дерганное, неестественное управление, плохое чувство машины и безобразная оптимизация. Вы не поверите, но, несмотря на более чем скромную картинку, игра умудряется периодически подтормаживать на конфигурации, значительно превосходящей рекомендуемую. Впрочем, все это — родимые пятна почти всех автогонок, построенных на движке Chrome.

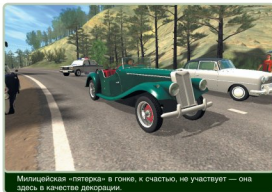
- Издатель: TC
- Разработчик: Киев Software
- Платформа: GTI Racing
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: <http://games.tc.ru/avtoprobg/>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

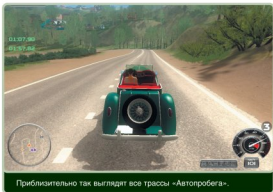
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 ГГц; 512 Мб, 64 Мб видео
РЕКОМЕНУЕМО:
CPU 3,5 ГГц; 1 Гб, 256 Мб видео



Но даже если закрыть глаза на слабое техническое исполнение, «Автопробег» катастрофически не хватает главного: акуса, атмосферы, разнообразия, объясня, наконец, Ретро-звезд по черноморскому побережью — прекрасная тема для компьютерной игры, и фантазировать тут можно вечно. Отчего авторы не заручились поддержкой фирмы грамзаписи «Мелодия», которая в последнее время занята переизданием своих эстрадных раритетов? Отчего не изучить историю советского автомобилестроения и не прикрутить к игре интерактивную автоэнциклопедию, как это было в **Need for Speed: Porsche Unleashed**? Неужели сложно съездить в Сочи и повторить потрясающий горный серпантин, тоннели и флору Красной Поляны, которую пока что не сравнятся с землей при подготовке к Сочи-2014? Ответ на все эти вопросы у нас есть, но его как-то не хочется произносить вслух. ■



Милицейская «пятёрка» в гонке, к счастью, не участвует — она здесь в качестве декорации.



Приблизительно так выглядит все трассы «Автопробега».

- РЕИГАБИЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
 - ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
- 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Поклонникам ретро и хороших автогонок здесь делать нечего — «Автопробег Черное море» одинаково далек и от того, и от другого.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА: ★★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

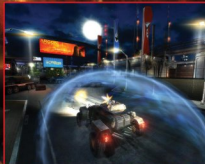
«...главная надежда российского
шутеростроения...»
Игромания.Июль-2007

«Проклятие над российскими
разработчиками снято...».
ЛКИ.Июль-2007

ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM





АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК



Двулетней давности «Адреналин. Экстрим-шоу» не мог составить конкуренцию зарубежным гоночным гитам, но успешно компенсировал шероховатости нетрадиционным подходом к жанру. Игра брала на красивой картинкой или выверенным геймплеем, а полуобнаженными женскими формами, необычной шоу-эстетикой и нездоровым юмором в исполнении Бачинского и Стиллавина.

В продолжении, как нам кажется, следовало развить старые идеи, починить все, что плохо работало, и продолжать осваивать незанятую нишу. Но **GameJolt Entertainment** рассудили по-другому и пообещали в силке воссоздать настоящую трехмерную Москву — с плотным трафиком, прохожими, милиционерами, сменой времени суток и, конечно, уличными гандами.

Получившийся в результате «Адреналин 2: Час пик», к сожалению, оказался бесконечно далек от нынешних стандартов качества. Ну, во-первых, графика. При первом запуске изобавленные игроки (например, только что пересевшие с **Test Drive Unlimited**) рискуют получить культурный шок. По меркам

2007 года игра выглядит просто безобразно. Неплохо на общем фоне смотрятся только эффекты дождя, особенно капли на корпусе машины. Все остальное можно оценить исключительно в диапазоне от «сносно» до «дешево» и «кошмарно».

Во-вторых, пресловутый трафик. Самый главный враг игрока — отнюдь не соперники или агрессивные инспекторы ДПС, а столпившие водители на «Жигулях». Включая в плотном потоке трафика — пожалуй, самое лучшее, что вообще может предложить «Адреналин 2». Проклики можно таранить на манер **Burnout Revenge**, устраивая тем самым массовые аварии. Проблема состоит в том, что вышеупомянутым ДТП отчаянно недостает зрелищности и режиссуры. Есть, разумеется, slo-mo, но рассмотреть последствия столкновения из-за немудрено наложенных спецэффектов почти невозможно.

Все, что остается в сухом остатке, — неизвестно зачем нужная свобода перемещения и вроде бы открытый геймплей. Ориентироваться предстоит по мини-карте, где традиционно указаны места сбора стритрейсе-

ров, автосалоны и гаражи. По ходу прохождение придется поучаствовать в различных видах гонок (кольцевые, по челкойтам, драг и выполнение трюков). Присутствуют как сюжетно важные события, так и побочные, целью которых является заработок денег и репутации. То есть победа над какой-нибудь местной рейсинг-звездой гарантирует приглашение поучаствовать в ограблении банка. Если вы вдруг представили себе кинематографичную погоню со стрельбой в духе **Driver**, забудьте — таким образом **GameJolt** довольно немудело маскирует обычный таймтрал. То есть вам просто предлагается проехать из одной точки в другую за ограниченное время.

Самая рейсинг-механика содержит удачные находки вроде адреналин-дейвсов, которые позволяют творить беспредел на дорогах с ускоренной силой и скоростью. Но весь азарт подкупается улечетис, стоит только отключить или просто уменьшить уличное движение. Сделать это наверняка захочется, так как с плотным трафиком очень сложно ездить. И не только из-за «Жигулей», а ввиду крайне слабой оптимизации. Даже на мощных массовых авариях игра регулярно превращается в слайд-шоу.

Отключенный трафик выводит на чистую воду другие недостатки: неадекватных AI-соперников (которых еще и очень мало) и неудачную планировку трасс. Последние в основном состоят из длинных и широких проспектов. В этих условиях, честно говоря, не очень понятно, к чему было городить целый виртуальный город? Тут можно прекрасно ограничиться отдельными заранее проложенными маршрутами, оставив на месте интенсивный трафик, но проявив больше фантазии в дизайне.

Машины можно покупать и апгрейдить, но если в коллекци-

- Издатель: TC
- Разработчик: GameJolt Entertainment
- Платформа:
 - LA Rush
 - Street Racing Syndicate
 - LADA Racing Club
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.adrenalin2.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Два Core 2 Duo ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео, AGEIA PhysX



онировании клонов известных суперкаров еще есть какой-то смысл, то вот в гараже делать толком нечего. Разве что водружить на крышу или капот сверкающей машины опены рога (!).



Никакое высокобюджетное радио с собственным диджеем и лицензированный саундтрек (некоторые артисты представлены 10-15 треками) ситуацию не спасают. Неприятельная и обаятельная аркада ко второй части прогнулась под грузом собственных амбиций. Это шаблонный, скучный и довольно немуделый стритрейсинг, у которого есть сотни более качественных альтернатив. Авторы не отбрасывают обязательную жанровую программу, но замативаются на масштаб, который не под силу куда более опытным разработчикам. Попробовать можно, только если очень хочется посмотреть на правдоподобную виртуальную Москву. Но мы, если что, предупреждаем. ■



Лавировать в плотном потоке трафика — единственное интересное занятие в игре.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Остав разработчики в покое идею-фикс: с очередной виртуальной Москвой — глядишь, получится бы из игры что-нибудь дельное. А пока хлещет сил только на иллюзорное упреждение движка и радиостанции.

- ГЕЙМПЛЕЙ
- ★ ★ ★ ★ ★ 5.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ



Игра не по правилам, парень, тут все ненормально, тут прав, кто лучше стреляет и кто менее парится, и рокер и фраер в этом вареве варятся, гарь от шин задымившихся превращается в марево.

Гетто. Улицы фонарями сутуляются, сам решаешь, кто ты - бог или мокрая курица, в свое время всем нам придется прижмуриться, смерть висит на хвосте - жми на газ, не теряй лица.

Кровь. Пот. Пули. Бензин. Рок-н-ролл.



All Rights Reserved. "Rock Podvrataku", characters and film, are copyright of MR.FILM PRODUCTION, s.r.o. and TV NOVA, FV PLAST, a.s., 2006
© 2007 "Плей Тэн Интерактив". Все права защищены. www.playten.com © 2007 «Руссобит-Паблшинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.



ANKH

HEART OF OSIRIS

С момента рождения SCUMM (скритовый язык, с помощью которого созданы все классические LucasArts-нетленки, от *Maniac Mansion* до *Full Throttle*) прошло 20 лет, а квесты как жанр существуют и того больше. И тем не менее многие вещи не изменились ни на йоту. Например, большинство главных героев в той или иной степени напоминают Гайбраша Трипвуда (*Monkey Island*). Поместите их в любое время и пространство, от острова обезьян до космического корабля, — перед вами останется этот вечный подросток, колуша и симпатяга, который неизбежно начинает игру банкетом и заканчивает ее со знаменем победы в руках.

Свой Трипвуд нашелся и в древнем Египте, вы с ним знакомы. Герой популярного квеста *Ankh* по имени Осирис с трудом избавился от смертельного проклятия, чтобы склопотать новую порцию проблем во второй части. Он просыпается в подворотне без гроша в кармане, девушка бросила его по нелепому недоразумению, адобавок ко всему украден священный Анк — артефакт, хранитель которого, как оказалось, обязан быть несчастным героем. Если пропадет Анк, пропадет и Египет. Осирис вернется в царство живых, и тогда мало не покажется никому...

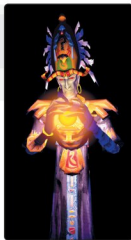
Ankh: Heart of Osiris — это скорее *expansion pack*, чем полноценный сиквел, так что мудрые немцы из *Deck 13* не зря опустили

ли цифру «2» в названии. Многие локации и персонажи переключались из первой части, с которой лучше ознакомиться всем, кто хочет получить удовольствие от *Heart of Osiris*, иначе многие моменты ускользнут от понимания. Графика и все остальное осталось, по большому счету, прежними. Хорошее английское слово *recycling* (переработка, то есть) идеально описывает этот крестоматийный образец немецкой экономичности и педантизма.

Ankh — классический квест в лучшем смысле слова. Он лишен аркадных и конюльных элементов, не заигрывает с новыми геймдизайнерскими трендами вроде мини-игр. Он действительно напоминает «трекмерный» период *LucasArts*. Point'n'click-управление, головоломки, основанные на использовании предметов... В *Ankh* в принципе нет «встроенных» пазлов, и это хорошо.

Графически игра напоминает последнюю часть *Monkey Island*, и дело не только в трехмерности, но и в комическом, мультипликационном стиле. Ну, понимаете: искаженные пропорции, причудные цвета. Адобавок тут ловесместно царит *blat* — такое художественное размытие картинки.

Сюжетно *Ankh* поделен на короткие части, в каждой из которых вы управляете разными героями в разных локациях. С одной стороны, так достигается разнообразие, но тут кроется минус — представляте, что игра по-



делена на эпизоды вроде *Sam & Max: Season 1*. О сложных, многоходовых пазлах можно забыть. А те, что есть, по-прежнему прямолинейны: в игре мало предметов, инвентарь почти не переполняется и любая находка почти сразу пускается в ход. Там, где любители абсурда англосаксы предложили бы острепать дикое приспособление из десяти сортов мусора, собранного в самых немислимых местах и ситуациях, немцы предпочитают комбинация очевидных объектов. Если вам сказали отыскать горячий воск — ищите горячий воск и не ожидайте сюрпризов по пути.

Персонажи и диалоги — вторая причина, по которой во всех смыслах прилежный *Ankh* не получает от нас более высокой оценки. Давайте будем честны, половина успеха квестового сценария — в его шутках. Остроумные диалоги, в принципе, смогут компенсировать любое отставание в геймплее. *Deck 13*

- Издатель: KODE
- Разработчик: Deck 13
- Платформа: ПК
- Мультиплеер: Отсутствует
- Коллективное издание: Одина CD
- Сайт игры: www.ankh-game.com

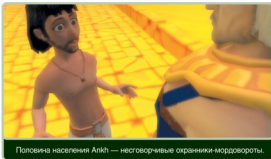
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

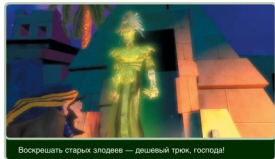
старались как могли, но у них получились выжженный, изрядно смешной и совсем не находчивый «семейный квест». Причем египетская тема оказалась провалена, ей почти не пользовались. Персонажей легко можно поместить куда угодно: хоть на Альфа Центавра, хоть в остроухое фэнтези — разницы никто не заметит.



В общем, жанр по-прежнему держится на искрометном таланте *Стива Парцелла* и *Telltale Games* (которые, кстати, издали первую часть *Ankh*). *Бенуа Сокала* и... кто там у нас еще остался? Квест — единственный на сегодня подвид компьютерных игр, который вообще никак не эволюционирует. Даже перевод в 3D состоялся по острой рыночной необходимости. Квесты становятся легче, проща, фэричин. Кажется, скоро в них будут играть месячные младенцы. *Heart of Osiris* в этом плане — игра хорошая, но жанру никак не помогающая. А нам сейчас нужен настоящий прорыв. ■



Полюсая населения *Ankh* — несоговорчивые охранники-мордовороты.



Воскрешать старых злодеев — дешевый трюк, господа!

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Красивый, качественный, но бледноватый квест. Обозначен к ознакомлению поклонникам первой части. Остальным лучше подождать чего-нибудь поинтересней.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★ ★ ★ ★ ★	6.0
ГРАФИКА	
★ ★ ★ ★ ★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★ ★ ★ ★ ★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★ ★ ★ ★ ★	7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Ritmix

www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru



Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



- 5.5 мм
- 40 г
- 9 Об
- 23 часа
- FM-тuner
- фото видео текст
- сенсорная клавиша-экран

Ritmix — ритм твоей свободы!



ROBERT D. ANDERSON AND THE LEGACY OF CTHULHU

Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu — из тех проектов, к которым некоторые сотрудники «Игромании» (Олег Ставицкий, например) питают особо нежные чувства. Студия Homegrown Games целиком составлена из энтузиастов сообщества Pen & Paper RPG. Это тогда, знаете, собираются группа людей, кидает кубики, что-то записывает в блокнот, а потом кто-нибудь торжественно провозглашает: «Остроумный альф замораживает до конца партии!». И все, начинается драма.

Так вот, эти святые люди решили без посторонней помощи показать миру, как должна выглядеть настоящая игра по Г. Ф. Лавкрафту. Авторы задорно шутят на страницах собственного блога, пересказывают анекдоты про переводчики с издательствами, рядятся в древние чудища, раздавая от их лица пространные интервью, и строят оптимистичные планы по поводу выпуска следующей части. Проблема в том, что нам с вами, по большей части, на этом празднике креатива и творческого энту-

зиазма делать нечего. Потому что, даже делая скидку на отсутствие опыта, Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu — это все-таки самодельность.

С сюжетом все, разумеется, хорошо: в его основе лежат сразу два цикла лавкрафтовских рассказов (Arkham Cycle и Cthulhu Stories), так что сценарий ловко сталкивает Ктулху с нацистами. Главный герой — нью-йоркский частный сыщик Роберт Д. Андерсон — отправляется в Германию в канун Второй мировой войны, чтобы изучить свое геологическое древо. Судя по тому, что истинное ФИО героя — Роберт Дитрих Фрайер фон Ландсер, а принадлежит он к древнему баварскому роду, ничего хорошего от этой поездки ждать не приходится. Так и есть: в замке предков Андерсон обнаруживает тайный культ соглядатю С. Естественно, орденом вынашивает честолюбивые планы. Как минимум — уничтожить человечество посредством ряда ужасных экспериментов.



В Homegrown очень старались, это хорошо видно. Пригласили профессионального режиссера — тот поставил несколько видеороликов в эстетике немого кино, где сыграть не виртуальные персонажи, а живые люди из числа авторов и приглашенных актеров. Получилось, по меньшей мере, занятно. Еще одна удача — подбор музыки (от фортепиано до деструктивного индустриала) и голос главного героя. Здесь же — главное меню в виде книги Лавкрафта и удачная стилизация под сороковые года прошлого века.

Но атмосфера, к сожалению, не выходит за пределы меню, роликов (доступных, кстати, только в разделе «Бонусы») и закадровых монологов главгероя, которые звучат в основном при загрузке уровня. В самой игре от нее осталась лишь наемка да музыка, которая не в силах вытянуть за уши катастрофический геймплей.

Все, что вы будете делать в рамках спасения мира от Ктулху и нацистов, это банально бродить по унылым казематам тайных лабораторий, оккультных храмов и космических станций в поисках ключей, редких противников и дизайнерской усадки. Вместо нее найдутся боссы, застревающие в стенах и увлеченно симулирующие бег на месте. А также чудища, замаломинизация неоприятный клубок полигонов, щупалец и усиков. Физики и банального гадюги не предвидится.

Конечно, издеваться над домашним движком группы фанатов — последнее дело. Но

- Издатель
Jutwood Productions
- Разработчик
Homegrown Games
- Платформа
 - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
 - Return to Castle Wolfenstein
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры:
www.homegrownegames.at

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

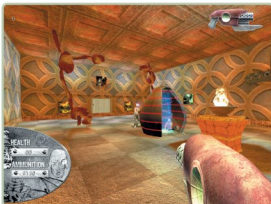
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

для того, чтобы собрать на устаревшей технологии интересную игру, нужен талант, режиссура, выдумка, наконец. Ничего этого в игре нет. Зато есть закрытые двери, к которым нужны ключи, и есть открытые, где водятся атлетики, патроны и нервные противники (из которых выпадают те самые ключи). Не ловелоз и с левел-дизайном. Пролететь под решеткой можно только в одном направлении, обратно не пускает дизайнерская задумка. К противоестественным акробатичным упражнениям авторы, кстати, испытывают особую страсть, жаль лишь, что логики в этом подчас меньше, чем полигонов в местных моделях.

Есть еще магия — два виртуальных «спелла», которые появляются ближе к финалу. Есть намеки и на задания с использованием физических законов: мы можем передавать ящики и бочки, чтобы забраться куда-нибудь, взорвать какие-то емкости, чтобы освободить проход. Но делать это позволяют только с избранными ящиками и в избранных местах.



Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu совсем не хочется ругать, но, к сожалению, надо Легко закрывать глаза на ничемную графику и технологию. Но когда с их помощью делается игра без одной светлой геймдизайнерской мысли, лишняя к тому же любых намеков на атмосферу, остается только посоветовать Homegrown Games забыть все это дело и вернуться к тетрадам, ручкам и кубикам.



Скудный арсенал в одиночной кампании неожиданно сменяется настоящим изобилием всевозможных «стволов» в мультиплеере. Жаль лишь, что желающих опробовать его днем с огнем не сыщешь.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

35%

ДОЖДАЛИСЬ?

Фантазия игра по Говарду Ф. Лавкрафту, которая не пугает, а отупляет.

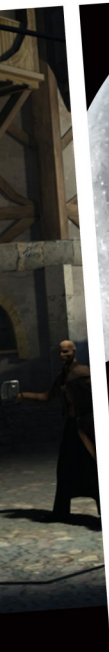
ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА
★★★★ 4.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
- ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ



ВАМПИРЫ НОЧЬ ВОЗМЕДИЯ

РЕКЛАМА



© 2007 Mayhem Studios s.r.o. © 2007 GFI. All Rights Reserved © 2007 «РуссОбит-Паблицинг».
Все права защищены. www.rusobit.ru Отдел продаж: office@rusobit.ru; (495) 611-19-11,
967-15-01. Техническая поддержка: support@rusobit.ru; (495) 611-62-05,
а также на форуме по адресу: <http://www.rusobit.ru/forum/>



RUGBY 08



Чуть ли не единственный вид спорта, который EA Sports выпускает не ежегодно, — это регби. Все потому, что эти игры как-то не пользуются стабильной популярностью. Еще в далеком 1994 году Rugby World Cup 95 пролетел мимо кассы. Вторая попытка была предпринята в августе 2000 года, и тоже не самым удачным образом — Rugby 2001 разошелся по всему миру скромным тиражом. Спустя три года за возрождение спортивного симулятора взялся HB Studios. Сначала от них повисла сомнительная Rugby 2004, зато следующие два симулятора — Rugby 2005 и Rugby 06 — оказались значительно лучше. Казалось бы, серия крепко встала на ноги, но не тут-то было. Вопреки ожиданиям в прошлом году HB Studios занималась Cricket 07, UEFA Champions League 2006-2007, FIFA Street 2 для PSP и Madden NFL 07 для Wii и только сейчас вспомнила о регби.

В отличие от предшественников в Rugby 08 нет клубных первенств — проект полностью посвящен предстоящему чемпионату мира во Франции. После прохождения небольшого обучающего курса в основном меню появится доступ к трем режи-

мам. Play Now являет собой стандартный товарищеский матч. Здесь вы примените на практике все то, что изучили на тренировках. В Rugby World Cup представлены 22 национальных команды, в том числе и российская. Вы можете возглавить любую сборную, выбрать оптимальную тактику и внести изменения в состав. В общем, все как обычно. Вообще, если вы играли хотя бы в один спортивный симулятор от EA Sports, то в Rugby 08 почувствуете себя как дома.

Наконец, третий вариант — Challenge Mode. В нем нам предлагают стать одним из участников четырех десятков исторических матчей последних пяти чемпионатов мира: 1987-го, 1991-го, 1995-го, 1999-го и 2003 годов. Причем простой победы тут недостаточно — перед началом поединка перед вами каждый раз поставят конкретную цель. Например, одолеть соперника с определенной разницей в счете, набрать за короткий отрезок времени нужное количество очков, выиграть полностью беззащитный матч, и так далее. Немно подобно было в FIFA 07.

Увы, на этом сиклы в HB Studios иссякли. В игре не нашлось места ни режиму карьеры,

ни даже мультиплееру. Завоевав Кубок Мира, выполнили все поручения, и хватит: всем спасибо, все свободны. Для полного прохождения игры среднестатистическому игроку понадобится три-пять вечеров, не больше.

Для тех, кого не устраивает, как выглядит его любимый спортсмен, предусмотрена утешительная функция Create a Player. В специальном графическом редакторе вы колдуете над внешностью нового игрока, после чего сохраняете полученный результат.



Ну и традиционный камень в сторону EA Sports — графика. Издали модели игроков выглядят прилично, но стоит приблизить камеру, как в глаза бросается огромное количество недочетов. Зрителям напоминают расставленные в ряд фанерные фигурки, а виртуальные спортсмены — оживших манекенов. Мужчины отличаются друг от друга ростом, телосложением, лицами, ну и наличием или отсутствием защитных шолопок и повязок на голове. Зато у всех одинаковые складки на shorts, одинаково же тело футболики и равно хорошо накатанные ноги.

- Издать EA Sports
- Разрабатчик HB Studios
- Платформа Rugby 06
- Rugby Challenge 2006
- Мультиплеер Head-to-head
- Коллекция дисков Две DVD
- Сайт игры www.ea.com/en-ru/games/rugby/rugby08

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Но тут обьявлять HB Studios бессмысленно — дело в политике EA Sports, которая вот уже который год не желает ставить свои платформы в один ряд с приставками нового поколения. В основе PC-варианта Rugby 08 лежит та же технология, на которой работает версия для PS2. Справедливости ради стоит заметить, что PC и PS2 — две единственные платформы, на которых игра вообще вышла.

Кстати, по Rugby 08 можно судить о том, как будет выглядеть остальные спортивные симуляторы от Electronic Arts. O Madden NFL, NBA, NHL и Tiger Woods PGA Tour беспокоиться нечего — все равно достойная альтернатива им отсутствует. А вот FIFA 08 этой осенью явно проиграет борьбу за покупателям красочному Pro Evolution Soccer 2008. ■



Парни из сборной России полны решимости поврать соперника в ключах. Особенно второй мужчина слева.



Игрок соперника на мгновение оплодзал с прыжком в ноги.

РЕГИРАЕМАЯСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивное регби старинными HB Studios все крепче стоит на ногах. Rugby 08 получает бы от нас более высокую оценку, не отступиве пользовательского режима карьеры и клубов — это несерьезно для спортивного симулятора.

ГЕЙМПЛЕЙ 6.0

ГРАФИКА 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ОНИБАЭЙД



Реклама



SHIP SIMULATOR 2008

Компания VStep спокойно, не торопясь, сформировала собственную рыночную нишу и, кажется, планирует ее полностью монополизировать. Ship Simulator — единственный в мире комплексный симулятор гражданских плавсредств — к третьей своей части обнаруживает все признаки ежегодной серии.

Ship Simulator 2008 совершенно точно лучше Ship Simulator 2006. Игра похорошела внешне, обзавелась продвинутой погодной системой. Время суток опять же меняется. Да и вообще, картинка заметно прибавила в качестве: здорово проработано освещение, вода бликует и отражает окружающий мир, а звуковое сопровождение (отдаленные гудки танкеров, какие-то портовые звуки, плеск водички, крики чаек) работает на создание нужной атмосферы. Вокруг водоемов тоже все в порядке: тропические острова, города, каналы моделированы крайне убедительно. Но достопримечательности также не забыли — если уж вы залыпили в Нью-Йорк, то статуя Свободы увидите непременно. Дизайнеры, в общем, делают все, что могут, чтобы мы почувствовали себя капитаном настоящего корабля.

Что же скажешь о геймдизайнерах. Геймплей со времен Ship Simulator 2006 не изменился ни на йоту. Мы все так же регулируем тягу двигателей и крутим штурвал (на обучение этим «премудростям» понадобится минут десять), все так же плаваем от одного чекпойнта к другому, все так же развозим абстрактных рыбаков/туристов и не менее абстрактные грузы. Правда, есть два новых развлечения: погрузка контейнеров на корабль при помощи крана (на сайте игры фраза «управляемый кран» даже внесена как отдельная достопримечательность Ship Simulator 2008) и океанские путешествия (весьма скучная забава). Ну и доставшаяся от аддона малоинтересная возможность исследовать корабли лешком — дальше палубы и капитанского мостика не пускают. Ни сюжета, ни экстремальных ситуаций тут нет.

Кстати, об экстриме. Какое первое желание возникает у психически здорового мужчины, когда если ему дают поиграть в корабль? Естественно, разогнаться как следует, влившись на полном ходу в берег, скалу или другой корабль и посмотреть, что будет. Так вот, в Ship Simulator 2008 не будет ровным счетом ничего. В лучшем случае

вам напишут, что корабль поврежден на столько-то процентов, и вы продолжите плавание. Потопить свою посудину у нас так и не получится. Об обломках, взрывах, волнении в панике пассажиров и прочих невинных забавах лучше не мечтать.

Но разнообразить игру можно было множеством других способов. Полноценно смоделировать калитанский мостик со всеми его приборами, а не только штурвалом и ручной тяги. Добавить рекам и океанам течения, которые носили бы корабль с выбранного курса. Прикрутить ориентирование по карте без современных приборов (даже на «Титанике» GPS стоит). Ввести штрафы за неаккуратное вождение (у моряков ведь тоже есть свои ПДД). Сделать тематические кампании, карьеру, наконец!

■ ■ ■

В планах, если верить разработчикам, лишь моделирование повреждений ниже ватерлинии (то есть корабль можно будет-таки отправить на дно) и сомнительной надобности мультиплеера. Год назад Ship Simulator 2006 со всеми его недостатками, но качественной реализацией заложенных идей, вызвал самые

- **Издатель**
Lighthouse Interactive
- **Разработчик**
VStep
- **Полноценность:**
 - Ship Simulator 2008
 - Virtual Sailor
 - Мультиплеер
- **Отсутствует**
 - Количество дисков
 - Дем CD
 - Сайт игры
www.shipsim.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



теплые чувства. Было видно, что перспективы есть. С выходом аддона возникли некоторые подозрения, которые теперь окончательно утвердились. Авторы, похоже, намерены нещадно эксплуатировать собственные находки, поставив производство на поток. Пока что у игры есть небольшое, но преданное комьюнити, но если Ship Simulator 2009 останется тем же продуктом в чуть более блестящей обертке — есть вероятность, что разберется и оно. ■



В специфическом дзен-обаянии Ship Simulator 2008 все-таки не откажешь.



Хотите прогуляться по «Титанику»? Нет проблем, но не дальше палубы.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Чуть подраженный Ship Simulator 2006 без единой свежей идеи.

ГЕЙМПЛЕЙ

РЕЙТИНГ
6.0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

The Orange Box[®]



ВКЛЮЧАЕТ

Half-Life[®] 2: Episode Two Team Fortress[®] 2 И НЕВЕРОЯТНЫЙ Portal[™]

► а также Half-Life[®] 2 и Episode One

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, and the Half-Life logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шел" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

VALVE[®]
бука[®]
BOOK ENTERTAINMENT



COLIN MCRAE DIRT

Жанр: автосимулятор • Издатель/разработчик: Codemasters
Издатель в России/локализатор: Бука
Полная рецензия: «Игромания» №8/2007



Новая часть раллийной серии имени **Коллина Макрея** взяла сильный крен в сторону упрощения. Зато все, что осталось (картинка, дизайн и физика), исполнено на практически недостижимом уровне.

ПЕРЕВОД: В «Буке» пошли по стопам авторов оригинала и пригласили для озвучки профессиональных автогонщиков, чемпионов России по ралли **Александра Желудова** и **Андрея Русова**. Результат, правда, получился весьма спорным: голосом (их всего два — штурман и гид по игре) явно не хватает эмоций. Это, конечно, не трагедия, тем более что команда штурмана отлично воспринимается на слух, а это главное. Но английская версия таким недочетом не страдала.

С текстовой информацией обобщилось верно: там, где надо (например, в названиях машин и спецчастей), сохранен английский язык. Впечатление от просмотра портят шрифты — они несколько отличаются от оригинальных в худшую сторону. Ну и напоследок хорошие новости: русская версия уже включает в себя все официальные обновления, которые исправляют некоторые ошибки и существенно улучшают производительность игры. Вдобавок решена проблема с отсутствующим штурманом, которая преследовала обладателей русскоязычных версий Windows. — **Игорь Асанов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

NEED FOR RUSSIA: СДЕЛАНО В СССР (NEED FOR RUSSIA: GREATEST CARS FROM СССР)

Жанр: аркадная гонка
Издатель/разработчик: Play Publishing
Издатель в России/локализатор: Новый диск



Польская компания **Play Publishing** известна тем, что уже много лет выпускает ее совсем совершенно неглетерные автосимуляторы. В этом году она изрыгнула **Need for Russia** — крошечный укус с советскими (!) автомобилями в главной роли. «Запорожцы», «Чайки» и прочие «ГАЗ-69» разлетаются по небольшому простору нашей Родины.

В чем тут подвох? Во-первых, в упрямственной физике: машины практически не заносит, им не нужно тормозить на поворотах, а любое столкновение для них не приводит ни к каким результатам. Во-вторых, в кошмарной графике: деревья, например, состоящие из двух перекрещенных полигонов. Но самое главное — всепобеждающая скука. Алгебры, кампания, сюжет, звук, атмосфера — ничего этого здесь нет. Одни только «Запорожцы».

ПЕРЕВОД: Локализация «Нового диска» радует прежде всего аутентичными номерами автомобилей — в оригинале такого не было. В остальном все стандартно — озвучка в игре отсутствует, а к переводу нескольких предложений текста придуриться нет никакого смысла. Зато в качестве бонуса к российскому изданию приложена программа «Тюнинг автомобилей» — эдакий упрощенный Photoshop для творческой раскраски реальных машин. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ENCLAVE

Жанр: экшен • Издатель/разработчик: Vivendi/Starbreeze Studios
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №8/2003



В 2003 году вундеркинды из **Starbreeze Studios** (ответственны за **The Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay** и недавно консольную **The Darkness**) выпустили фантазийный боевик **Enclave**. Тогда игра славилась отличной графикой и грубоватой, но ладной боевой механикой. Орудовать разрешалось мечом, стрелами и магией. Что применительно, в комплекте поставлялось сразу две кампании — за ситийских героев и подлых злодеев соответственно. У каждой из сторон был свой набор персонажей (воин, маг, убийца и так далее), а переключаться между ними разрешалось прямо между уровнями. В общем, в 2003-м это был один из лучших экшенов...

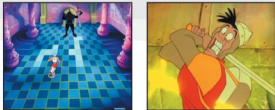
ПЕРЕВОД: ... который сегодня по понятным причинам смотрится крайне бледно и представляет разве что академический интерес. И тем не менее «Акелла» пошла на риск. Локализация получилась приятная — текст переведен с должным пафосом и без заметных недочетов. Озвучка, правда, оставлена нетронутой, но если вы вдруг захотите узнать, чем раньше занимались создатели **Escape from the Butcher Bay**, **Enclave** имеет смысл посмотреть. Хотя особых откровений ждать не стоит — все-таки четыре года прошло. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЛОГОВО ДРАКОНА: КЛАССИКА В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ (DRAGON'S LAIR HD)

Жанр: интерактивный мультфильм
Издатель/разработчик: Digital Leisure
Издатель в России/локализатор: Акелла



Оригинальная **Dragon's Lair** вышла на игровых автоматах — только образчик! — 24 года назад! Интерактивный мультфильм (нарисованный эдисонским аниматором **Донном Блатом**), в котором придурковатый рыцарь спасал принцессу, пользовался бешеной популярностью. И вот теперь разработчики достали из пыльных чуланов нагавиты, бережно восстановили их и переиздали свое детище в высоком разрешении — отсюда приставка HD. Суть **Dragon's Lair** в следующем: нам показывают интерактивную сцену, в определенный момент которой нужно нажать одну из пяти кнопок. Клавиши нужно давить в строго определенный момент, а любая ошибка ведет к гибели главного героя. Такие вот суровые героические будни.

Заложившая в игру порция азарта работает и по сей день, так что если клик популярности **Dragon's Lair** случился до вашего рождения — спешите видеть ожившую классику! Благо системные требования просто смехотворны, да и запускаться игра умеет теперь прямо с диска.

ПЕРЕВОД: Текста и голоса в игре совсем мало — переводить тут практически нечего. Основная заслуга «Акеллы», безусловно, в том, что они все-таки донесли HD-издание до российских просторов. Хотя и с опозданием — целый год спустя. Но это не страшно — такие игры не стареют. — **Георгий Курган**

КЛАССИКА

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

HOSPITAL TYCOON

- Жанр: экономическая стратегия
- Издатель/разработчик: Codemasters/Deep Red Games
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №8/2007



С хорошинами тайкунами сейчас грустно — вся классика (Theme Park, например) перешла на Nintendo DS, а новой пока не завезли. **Hospital Tycoon** от Deep Red Games — это всего лишь Theme Hospital в 3D и с сюжетом, но схема внезапно работала. Получилось удивительно смешно и занимательно, хотя геймплей до великого шедевра Питера Молинье, конечно, не дотягивает.

ПЕРЕВОД: Работа, проделанная «Букой» (довольно оперативно проделанная, надо заметить), оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, у переводчиков неожиданно все сложилось с юмором — местные шуточки в русской интерпретации ни разу не потеряли смысла или колорита. С другой — серьезно расстраивает то, что руки локализаторов так и не дотянулись до таких необязательных, казалось бы, вещей, как плакаты, вывески и прочая мелочь. А ведь там на самом деле скрыто очень много шуток.

Наконец, «Бука» почему-то отчаянно переводит английский слово «hospital» как «госпиталь», хотя совершенно очевидно, что речь идет именно о больнице. Госпиталем в русском языке чаще всего называют медицинское учреждение для военнослужащих. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CRIME LIFE: УЛИЧНЫЕ ВОЙНЫ (CRIME LIFE: GANG WARS)

- Жанр: GTA по понятиям
- Издатель/разработчик: Konami/HotHouse Creations
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №2/2006



Crime Life: Gang Wars — явная попытка сыграть на популярности гетто-тематики в играх (был такой небольшой всплеск пару лет назад; из той же серии см. **25 to Life**). Юный бандит Тре строит карьеру в черной кожаной банде, круша черепа направо и налево: бегает по лицензию и намека на атмосферу мегалополиса и выкалывает дух из тысяч безликих врагов. Три типа ударов, простенькие комбо — вот и весь небогатый арсенал. Преимущество ровно два: богато лицензированный хип-хоп саундтрек и внушительные обставленные поединки (крови и жестокости в избытке).

ПЕРЕВОД: Перевод голосов на русский язык — главная ошибка локализаторов. Когда афроамериканцы из трудных кварталов начинают говорить с интонациями русских братьев, стыдно становится одновременно за всех; и за переводчиков, которые это написали, и за актеров которым это пришлось произнести. К тому же при переводе Crime Life потеряла свой чуть ли не единственный плюс — чернойкожий колорит, который испарился, как только хип-хоп встретился с феней и разговорным по понятиям.

А да, еще игра предуреджает о наличии ненормативной лексики (причем только во время загрузки) — на коробке с диском ничего такого нет), однако мы, как ни старались, особо крепких выражений не нашли. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

CALL FOR HEROES: КРОВЬ ГЕРОЕВ (CALL FOR HEROES: POLITICAL WARS)

- Жанр: экшен/RPG
- Издатель/разработчик: Strategy First/Quotix Software
- Издатель в России/локализатор: Аелита



Call for Heroes — бездарный клон Diablo номер № 5002 (рецензия на Loki, клон № 5001, см. в этом же номере). Смысл в следующем: герой (всего их два вида — воин и амазонка) оказывается в замкнутом пространстве вместе с бесконечным количеством монстров. Убивать их совершенно необязательно, главное — найти определенное количество «темных душ», тогда откроется проход на следующий уровень. Помимо этого можно заниматься собирательством невнятных артефактов, которые вроде бы дают персонажу некоторые преимущества (на деле же никому не нужны). Здесь же — смехотворный дизайн, клиническая графика и неприличная сложность прохождения. Если кто заинтересовался — мы не выноваем.

ПЕРЕВОД: Текста в игре крайне мало — в основном внутривыигрыше сообщения. Озвучка отсутствует вовсе. Основная работа локализаторов, думаем, пришлась на перевод руководств к игре: именно там можно найти описание персонажей и узнать сюжетную завязку (в самой игре ничего такого нет). Серьезных ошибок мы не нашли, впрочем, как и литературных изысков, но их и в оригинале не наблюдалось. То есть локализация получилась куда более качественной, чем сама игра. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ПОБЕДЫ РИМА (THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME)

- Жанр: стратегия
- Издатель/разработчик: Black Box Games/Silhrine Software
- Издатель в России/локализатор: Аелита
- Полная рецензия: «Игромания» №7/2007



Проект Silhrine Software получился несмешной пародией на великую Rome: Total War. Вместо величавой стратегии — словесный набор из сотни сражений, вместо красивой графики и масштабных битв — невнятное мельтешение козобокных юнитов на пугающе пустых картах. Никакой тактики или стратегии тут нет, а любое сражение легко выигрывается тулупом кавалерийским наскоком.

ПЕРЕВОД: Неплохой в целом перевод очень портят неприятные сокращения. Все эти «Числ.», «Уклон.», «Оч. Славы», «Дин.» изрядно запутывают, так что подчас понять смысл написанного непросто. Есть и хорошие новости.

Единственной причиной знакомства с **Great Battles of Rome** может стать как качественного видео от The History Channel, в котором обстоятельно рассказывается о восходе и падении Римской империи. Это действительно интересно смотреть. Особенно учитывая, что в России The History Channel не транслируется.

В «Аелите» эти ролики перевели на понятный русский язык и даже озвучили (субтитры в игре нет). Так что приобретение «Побед Рима» имеет определенный образовательный смысл. — Мистер Оранжевый

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,0**
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИГРЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информация о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромани» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **АвтоФоны:** Заряженные скоростью. Рос. издатель/разработчик: Акелла/AP Games
- **Глок Оза: Action!** Рос. издатель/разработчик: GFI и Pycco6ит-M/CPH Russia
- **Элой, плохой и трезвый** Рос. издатель/разработчик: Akelma/Ultra
- **Как достать соседа:** На отдыхе. Рос. издатель/разработчик: GFI и Pycco6ит-M/CPH Russia
- **Как достать студента:** Переполю в общаге. Рос. издатель/разработчик: Бука/Astar
- **Кодекс войны** Рос. издатель/разработчик: 1C/No Co
- **Обитаемый остров:** Последствие. Рос. издатель/разработчик: Akelma/Mirapoint.net

В разработке

- **7.52** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: GFI/Amob
- **2025: Битва за Родину** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **9 рота** Дата: зима 2007-2008 года. Рос. издатель/разработчик: Новый диск/1C/Amob
- **Alien Shooter 2.** Золотое издание. Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **Black Ocean** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Акелла/AP Games
- **Death Track: Возрождение** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Skyline Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс** Дата: 15 сентября 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/3D
- **Heavy Duty** Дата: 20 сентября 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/3D Games

- **King's Bounty.** Легенда о рыцаре. Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Kobalt Interactive
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3** Дата: сентябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/AP Games
- **Pro-Race:** Запрещенная скорость. Дата: 2008 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software и Amob
- **S.T.A.L.K.E.R. - Чистое небо** Дата: начало 2008 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software и Game World
- **Sledgehammer** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **The Wall** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/разработчик: Pycco6ит-M/CPH Studios
- **W.E.L.L. Online** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Sibsoft Interactive
- **Warfare** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: GFI и Pycco6ит-M/CPH Russia
- **Xelus 2: Белое золото** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Pycco6ит-M/CPH Studios
- **XIII век: Слава или смерть** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Union Games
- **AGOP: Битва за хлебницу** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: —/Amob/3D
- **Агрессия** Дата: сентябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Бука/Astar
- **Анабиоз: Сон разума** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на фюрера** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **Атлантида** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Pycco6ит-M/World Forge
- **В тылу врага 2:** Братья по оружию. Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Герои Мальгириги 2:** Навижение некроантов. Дата: апрель 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Amob/3D

- **Глок Оза: Зубастая ферма** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA
- **Дальновостки 3:** Покорение Амурки. Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Sofbit NIS
- **ДЖАЗ: Работа по найму** Дата: сентябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: GFI и Pycco6ит-M/CPH Russia
- **Золотая Орда** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Pycco6ит-M и Ten Telenet/Amob/Primal Software
- **Император иллюзии** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **Империya прельские всего** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Amob/Primal Software
- **Исход с Земли** Дата: октябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Parallax Arts Studio
- **Капитан Врунгель** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Колласс** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Бука/Createm
- **Корпорация Э.Л.И.Т.А.** Доминаторы Перезаргуза. Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Amob/Primal Software
- **Корсаки 3: Сундук мертвеца** Дата: 15 сентября 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Seaward.RU Team и Amob/3D
- **Корсары: Город потерянных кораблей** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Seaward.RU Team и Amob/3D
- **Космические рейнджеры 2: Доминаторы Перезаргуза** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Cemental Games и Kobalt Interactive
- **Красный космос** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **Лабиринт отражений** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiabloT
- **Маршутчик** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Акелла/AP Games
- **Месть Садлама** Дата: 2008 год. Рос. издатель/разработчик: —/Golob Media
- **Морской охотник** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software

- **Московский волила** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/ArtyShock
- **Не время для драконов** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob
- **Обитаемый остров: Змеиник** Дата: сентябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Siro Creative Group
- **Обитаемый остров:** Чужой среди чужих. Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Orion
- **Онблайд** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Петрович и все, все, все!** Дата: зима 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/1C/Amob/Primal Software
- **Петья 8: Покорение Рима** Дата: ноябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Бука/Amob/Primal Software
- **Пираты XXI века** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiabloT
- **Покорение бравого солдата Швейка** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Lazy Games
- **Правда о девятой роте** Дата: 2008 год. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software и XlanX Productions
- **Предчти** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Amob/Primal Software
- **Приключения капитана Влада** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Playlogic Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было** Дата: 2007 год. Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть шпионам: Момент истины!** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/разработчик: 1C/Hogarth Games
- **Территория 707** Дата: сентябрь 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion
- **Турново брата богем** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Siro Creative team
- **Хроники Тарр:** Стражи Пограничья. Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/разработчик: Акелла/Gazeta Studio

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Colin McRae DIRT** Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Commander: Europe at War** Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Crimе Line. Уличные войны** Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Hospital Tycoon** Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Making History: The Calm and the Storm** Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Monster Madness** Сверхъестественная. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **MX vs. ATV Unleashed.** Битвы внедорожников. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Need for Russia: Сделано в СССР** Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Nunen: Contest of Heroes** Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Overlord** Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Panzer Command: Операция «Снежный шторм»** Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **RollerCoaster Tycoon 3: Магнат индустрии развлечений** Рос. издатель/локализатор: Акелла

- **Pro Cycling Manager 2007: Le Tour De France** Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Акавалар.** Магнат развлечений. Рос. издатель/локализатор: Ten Telenet
- **Логово дракона 2: Погуби времени** Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Мадагаскар: Ребегтам о зверятах** Рос. издатель/локализатор: Pycco6ит-M и Play Ten Interactive
- **Нэнси Дро.** Золотодобывающая карусель. Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Нэнси Дро.** Туманы острова Лжи. Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Приказано уничтожить: Вытнамский ад** Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Человек-паук: Новая страница** Рос. издатель/локализатор: Pycco6ит-M и Play Ten Interactive
- **Шерлок Холмс. Загадка серебряной сережки** Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Шорох: Последний визит** Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Pycco6ит-M и Play Ten Interactive**
- **Шорк: Центр развлечений** Рос. издатель/локализатор: Pycco6ит-M и Play Ten Interactive

Новые анонсы

- **Beowulf** Дата: ноябрь 2007 года. Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Clive Barker's Jericho** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Crusader Kings: Deus Vult** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Dimensity: Демон войны** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Origami: Origin** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Escape from Paradise City** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Fallout 3** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Half-Life 2: The Orange Box** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Law & Order: Criminal Intent** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Massive Assault Network 2** Дата: 2007 год. Рос. издатель/локализатор: 1C

- **Painkiller: Передозировка** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **RACE 07: Чемпионат WTCC** Дата: конец 2007 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Tom Clancy's EndWar** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: GFI и Pycco6ит-M
- **Voodoo Island** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **World of Chaos** Дата: зима 2008 года. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Zoo Tycoon 2: African Adventure** Дата: 2007 год. Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Ата Кристин: Это под солнцем** Дата: осень 2007 года. Рос. издатель/локализатор: GFI и Pycco6ит-M
- **Логово дракона 3: Проклятые Молдрода** Дата: 2007 год. Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Хроники Нарнии. Прíncipe Каспийан** Дата: 2007 год. Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive

АГРЕССИЯ

КОМПАНИЯ «БУКА» ОБЪЯВЛЯЕТ ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП КОНКУРСА
ПО ИГРЕ «АГРЕССИЯ» ОТ «LESTA STUDIO»

КУПИ ИГРУ «АГРЕССИЯ»,
НАЙДИ ВНУТРИ КОРОБКИ УНИКАЛЬНЫЙ КЛЮЧ
И ПРИШЛИ ЕГО НАМ!

КОЛИЧЕСТВО ПРИСЛАННЫХ КЛЮЧЕЙ НЕ ОГРАНИЧЕНО!

ПО ОБЩИМ ИТОГАМ КОНКУРСА ПОБЕДИТЕЛЮ БУДЕТ ВРУЧЁН
СВЕРХМОЩНЫЙ МОДДИНГОВЫЙ КОМПЬЮТЕР ОТ СТУДИИ TCASE!

Ключи принимаются с 1 сентября по 10 октября
на адрес: konkurs@buka.ru

Подробности условия участия и список
победителей смотрите на сайтах: www.buka.ru
и www.aggression.ru

Спрашивайте в магазинах сети
и гипермаркетах

ЭТО
ЦЕНТР ЭЛЕКТРОНИКИ

ЭЛЬДОРАДО

НА ПРЯМЫХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ является компанией «Бука». Защита авторских прав
компанией «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Шилд» (shield@shild.ru).
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495) 788-75-01
или по бесплатному номеру 8-800-555-2852, e-mail: help@buka.ru. Компания «Бука»: 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2),
<http://www.buka.ru>

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с сентября 2006 по июнь 2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	14073	17,4%
2	■	Tomb Raider: Anniversary	6635	8,2%
3	■	Gothic 3	4118	5%
4	▲1	FIFA 07	3193	3,9%
5	▼1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	3045	3,7%
6	■	Dark Messiah of Might & Magic	2638	3,2%
7	▲1	Test Drive Unlimited	2036	2,5%
8	▼1	Resident Evil 4	2027	2,5%
9	NEW	Lost Planet: Extreme Condition	1888	2,3%
10	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	1886	2,3%
11	▲2	Medieval 2: Total War	1718	2,1%
12	▼2	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	1660	2%
13	NEW	Colin McRae: DIRT	1575	1,9%
14	■	Pro Evolution Soccer 6	1555	1,9%
15	▼3	Neverwinter Nights 2	1497	1,8%
16	▼1	В тылу врага 2	1271	1,5%
17	■	Rayman Raving Rabbids	1257	1,5%
18	■	Need for Speed: Carbon	1250	1,5%
19	▲1	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1237	1,5%
20	▲1	Halo 2	1178	1,4%
21	NEW	Overlord	1151	1,4%
22	▼3	Battlefield 2142	1121	1,3%
23	▼12	Корсары: Возвращение легенды	1001	1,2%
24	▼1	Company of Heroes	979	1,2%
25	NEW	Driver: Parallel Lines	972	1,2%
26	▼10	F.E.A.R.: Extraction Point	929	1,1%
27	▼2	Смерть шпионам	883	1%
28	▼6	Supreme Commander	807	0,9%
29	▼3	Call of Juarez	774	0,9%
30	NEW	Harry Potter and the Order of the Phoenix	760	0,9%

По состоянию на 5 августа в голосовании приняло участие 18619 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

Вот мы и дожили до момента, когда количество голосов, отданных за «Сталкера», уже не превышает суммарный улов остальных четверых фаворитов. Из прочих событий, произошедших за месяц в первой пятёрке, интересным может считаться только одно: симулятор футбола успешно пробил пенальти по воротам Кейна и занял четвертую строку турнирной таблицы. Похоже, даже самые рьяные фанаты компьютерных игр летом предпочитают бегать с мячиком. Или заниматься альпинизмом, как одна вечно молодая девушка со второй строки.

Ничего по течению встречаем пятерых новичков. Неплохой улов для летних месяцев! «Мальчик со шрамом» (Harry Potter and the Order of the Phoenix) скромно топчется на пороге, «наша прелес-с-сть» (Overlord) приземлился совсем близко ко второму десятку, «летучий шотландец» (Driver: Parallel Lines) подбирается уже к первому, а канальский японец, истребитель



S.T.A.L.K.E.R. 17,4%



Tomb Raider: Anniversary 8,2%



Gothic 3 5,1%



C&C 3: Tiberium Wars 3,8%



FIFA 07 4,0%

насекомых (Lost Planet), взял и во все отличный старт. Пиратская тема уже навевает скуку — и «Корсары» кубарем летят по ступенькам

таблицы, теряя более десятка позиций. Если вам вдруг показалось, что все эти взлеты и падения лиш-

нет постоянных ценностей — посмотрите на 17-ю строчку. Они тут, они с нами. Они среди нас! Бдите! И до встречи через месяц.

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 десятимесячный период. В данном случае это период с СЕНТЯБРЯ 2006 по ИЮНЬ 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).

9 АВГУСТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ОКТЯБРЕ 2006 — ИЮЛЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за спущен!

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 вы 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 «Мания» **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.

Смартфон * Electronic Arts * EA Los Angeles

Top Spin 2



Рейтинг «Мания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротроения пейпер-симулятор тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шарановой под юбку

Симулятор тенниса * Inho Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Sega

Halo 2



Рейтинг «Мания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2007

Устаревший внешне, но не внутренне, почти идеальный шутер Bungie. Смотреть имеет смысл именно сейчас — скоро вам будет не до него. (Внимание! Для работы требуется Windows Vista.)

Action * Bungie/Microsoft Game Studios * Microsoft Game Studios * IC

Colin McRae: DiRT



Рейтинг «Мания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2007

Заметно упрощенная и местами даже примитивная версия Colin McRae Rally, в которой, однако, необходимо играть по двум причинам: уши при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автомобиль * Codemasters * Codemasters Studios * Sega

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



Рейтинг «Мания» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идём к вам!

Action * SSC Game World * THQ * SSC Game World/IC

Hitman: Blood Money



Рейтинг «Мания» **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 изощреннее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * WB Interactive * Eidos Interactive * Vivendi Games

Battlestations: Midway



Рейтинг «Мания» **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 из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/Strategy * Eidos Studios Hungary * Eidos Interactive * IC

Overlord



Рейтинг «Мания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2005

Политкорректное, но оттого не менее смешное издательство над всеми фантази-штампами сразу. Переклад генеральной Дулепов Кеуер от третьего лица. Возможность нарезать азг из хоббитских ушей, наконец!

Action/Adventure * Codemasters * Triumph Studios * Sega

Gothic 3



Рейтинг «Мания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студенческая, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Action * Piranha Bytes * GIGAWATT Productions * GIG / Pegasus-M

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Мания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочьих ушей.

Action / Adventure * Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Мания» **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.

Action * Bethesda Entertainment * Atari * Amazon

Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Мания» **8,0-8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времен эпохи авантюрного Ренессанса, переключивший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Action * Telltale Games * Telltale Games / Gameloft * GIG/Pegasus-M



Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ИГРЫ ЛИНИЯ:

Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Где сейчас можно купить лицензионные версии старых игр, таких как *Starcraft* или *Fallout*?



Во многих российских (и уж тем более западных) интернет-магазинах есть в продаже сборник *Starcraft: Battle Chest*, он включает в себя оригинальную игру и дополнение *Brood War* (кстати, после анонса *Starcraft 2* этот сборник на какое-то время вошел в десятку самых продаваемых игр на PC — феноменальный результат для проекта девятилетней давности). Иногда *Battle Chest* попадает и в крупных сетях вроде «М.Видео» и «Союз».

Fallout 2 был издан (первая часть еще в процессе локализации) фирмой «1С», купить его можно почти в каждой торговой точке.

Что касается старых игр вообще, то какого-то централизованного ресурса, где был бы нормальный ассортимент ретро-игр, не существует. Есть онлайн-барухолка eBay.com, где можно купить с рук почти все что угодно, есть разделы бара на сайтах популярных магазинов — но и все на этом. Так что если нужна какая-нибудь старая игра (8-10-летней давности и более), то вам прямая дорога на сайты типа www.old-games.ru и www.the-underdogs.info. Формально они нарушают закон, но вменяемые издатели закрывают на это глаза — старые игры не нужны никому, кроме энтузиастов.

В превью *Company of Heroes: Opposing Fronts* (июньский номер) было приведено высказывание сотрудника Relic Тарни Уильямса: «В основе *Opposing Fronts* лежат самые кровопролитные бои Второй мировой...» Что это — незнание истории или сознательное искажение фактов? Может, еще сделают игру про освобождение американцами Москвы или прорыв блокады Ленинграда? Вообще интересно, как «отвечают за базар» люди такого ранга?

А вы посмотрите на это с другой стороны. Что если Тарни искренне уверен в своих словах и он правда считает, что самые кро-



Уважаемые противники, поднимитесь, пожалуйте, сарва — в прицел не попадете.

вопритные бои были на Западном фронте? Ведь его так учили в школе, так было написано в его учебнике истории. У нас было написано совсем другое, и мы этому тоже верим. История — вещь очень спорная, каждый интерпретирует ее по-своему, и нельзя однозначно сказать, кто прав, а кто нет. Судить об этом могут только хорошо информированные люди (читай: из высших эшелонов власти). Мы не знаем даже, кто убил Литвиненко, а уж спорить о событиях шестидесятилетней давности тем более бесполезно. Можно возразить: «Есть живые ветераны, они все видели своими глазами!». Да, есть, но каждый из них видел лишь очень малую часть войны, ту, что прошла перед ними, а о ситуации в целом узнавал из газет и радио, полная же картина была только у высшего командования. Мне самому импонировать версия о том, что основной вклад в победу внес СССР, но нельзя забывать, что это именно версия, а не стопроцентно доказанный факт.

Собирается ли Microsoft выпустить какую-нибудь портативную консоль, типа PSP или DS?



DS-версия Viva Pinata.

Не-а, похоже, что нет. По крайней мере, в ближайшем будущем. Дозащителством этого служит то, что Microsoft переносит некоторые свои игры... на DS. Начало было положено с *Viva Pinata* (она, кстати, и на PC будет), и на PC будет). На первый взгляд это выглядит странно: зачем ей поддерживать Nintendo, своего конкурента? Но дело в том, что Microsoft не воспринимает Nintendo в качестве соперника. Питер Мур, теперь уже бывший вице-президент *Interactive Entertainment Business Division* в Microsoft, ведь однажды сказал: берите Xbox 360 и Wii, это оптимальный вы-

бор, а PlayStation 3 — ни-ни, ни в коем случае. То есть для них главное завалить Sony, а уж потом очередь дойдет до Nintendo.

Кто автор великолепной музыки из *Gears of War*?



Саундтреки сочиняется долго (месяцами), а записываются быстро. Музыка *Gears of War*, например, записали за пару дней, по 3 часа в день.

Великолепной? Она неплохая, конечно, но сугубо функциональная. Саундтрек к *Gears of War* написал композитор Кевин Рипль, автор музыки для *Unreal Tournament 2003* (2002), *Unreal Championship* (2002) и *Shrek 2* (2004). Общая его продолжительность составляет 60 минут, а записывали его в мае 2006-го в Сизтле. 31 июля саундтрек *Gears of War* выпустили отдельным диском.

Что известно о *Silent Hill 5*, кроме тизера, показанного на E3 2007?



Silent Hill 5 делают под Xbox 360 и PS3, но выглядят она так, как будто это игра с PS2.

Да ничего толком не известно. На последней E3 показали коротенький и ничего не говорящий тизер (появляется и исчезает логотип игры, все это сопровождается комментарием главного героя) и обна-

родовали такой же пустозвонный пресс-релиз. Вот краткая выжимка того, что известно об игре.

Главного героя зовут Алекс Шеперд, он ветеран какой-то войны. Возвратившись домой после поездки за рубеж, где Алекс искал своего отца, он обнаруживает, что теперь исчез еще и его младший брат Джошуа. В попытке найти его Шеперд встречается сначала с некой сектой, обитающей на острове, а потом попадает непосредственно в Сайлент Хилл.

Обратите внимание, речь идет о ветеране войны. В фильме «Лестница Иакова», который, по словам сотрудников Konami, и надумил их сделать **Silent Hill**, тоже фигурировал ветеран войны, мучимый психологическими проблемами.

Что там с геймплеем, толком неясно. В пресс-релизе говорится, что боевая система на сей раз будет более продвинутой, с разнообразными атаками и защитными движениями. Плюс **Акира Ямаока**, бесемейный композитор серии, однажды обронил фразу «scary daytime». Это значит, что игра до определенной степени будет походить на **Resident Evil 5**, где ужасы творятся не в темноте, а под палящим африканским солнцем. Правда, Акира тут же оговорился: похоже, но не совсем так.

Ну и самое главное: **Silent Hill 5** делают не японцы (**Team Silent** занята другим проектом), а американцы в лице **The Collective**. Это, конечно, плохо. **The Collective** способны выдержать определенный уровень качества (см. **Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, The Da Vinci Code**), но они плоть от плоти ремесленники, а для такой игры желательно разработчиков рангом повыше. Тем более что и **Silent Hill 4** был игрой так себе.

В апрельском номере «Видеомания» вы сказали, что в производстве у Джерри Бруха Хаймера (**Ync!** — Прим. ред.) находится фильм по мотивам **Prince of Persia**, а в июльском номере журнала вы написали, что режиссером будет Майкл Бэй. Так что же из этих двух режиссеров будет снимать фильм?



Концепт-арт фильма **Prince of Persia: The Sands of Time**.

Все очень просто. **Джерри Бруххаймер** — продюсер, а **Майкл Бэй** — режиссер. В прошлом они только так и работали, это потом их пути разошлись (Бэй перешел к **Спилбергу**). «**Плохой парней 1-2**», «**Скалу**» и «**Армагеддон**» они снимали на пару, теперь вот снова объединились.

Сколько лет главному герою **Metal Gear Solid**?



Модель Снейка не идеальна, но у пистолета в кои-то веки идеально круглое дуло.

Гм, а какому именно? Их ведь трое было: **Солд Снейк (Metal Gear 1-2, Snake's Revenge, Metal Gear Solid 1-4, Metal Gear Acid, Metal Gear: Ghost Babel)**, **Нейдж Снейк**, он же **Биг Босс (MG 1-2, MGS3, MGS: Portable Ops, Snake's Revenge)** и **Райдэн (MGS2 и MGS4)**. Возраст Райдена нигде не указывался. Возраст **Биг Босса** можно считать примерно: в **MGS3** (1964 году) ему было 25-30 лет.

Легче всего с **Соллидом Снейком**. В титрах **MGS3** сообщается, что в 1972 году в рамках проекта **Les Enfants Terribles** были рождены клоны **Биг Босса** — **Солд Снейк**, **Ликвид Снейк** и **Соллидус Снейк**. То есть в четвертой части (2014 год) ему должно быть 42 года. Возникает вопрос: почему же он выглядит таким старым? Все дело в том, что он клон, клетки его организма изнашиваются быстрее, чем у обычных людей.

Что грозит издателю, который откажется от размещения **ESRB**-рейтинга на диске своей игры?



Скорее всего, ничего (точно сказать не можем, так как для этого надо читать уредительные документы **ESRB**). Но ни один издатель в здравом уме на это не пойдет, потому что игру, не получившую рейтинг **ESRB**, не возьмут на реализацию розничные сети. А если игра консольная, производители просто не пропустят ее на свои приставки.

Недavno вышла новая прошивка для **PS3**, которая позволяет установить **Windows Vista**. Я вот подумал: если «Сонька» читает DVD и есть **Vista**, то может быть, и компьютерные игры на нее устанавливаются? Получается, **PS3** — это как мощный компьютер, но на 3-4 года?



На **ES 2005** ролик **Killzone 2** произвел фурор. Не, похоже, игра доберется до прилавков, такая графика будет в порядке вещей.

Риторические вопросы



Удивительно — за 10 лет предками **Lara Крофт** не заинтересовались ни фотографы, ни экалоги.

А **Lara Крофт** платит налоги со своих находок? Это как-никак приобретенное богатство. (Т. **S. octopus-111@bk.ru**)

Какими кремами пользуются герои **Lost Planet**, что их лица при таком морозе останутся целыми и невредимыми? (**Дани Глазырин, dlns@mail.ru**)

Замужем ли продюсер **Assassin's Creed Джейд Реймонд**? (владелица телефона с номером +7-909-XXX-48-54)

Ни компьютерные, ни какие бы то ни было другие игры на **PS3** работать НЕ БУДУТ. Работать будут только те, что специально разработаны для нее.

Теперь разведем внимание заблуждение — насчет мощности **PS3**. Нет, она и вправду мощная, но лишь по отдельным параметрам. Посмотрите на **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** и **Killzone 2**. Графика там хорошая, спору нет, но — опять, опять эти унылые серые текстуры в низком разрешении! Такими текстурами «славились» **PS2**, и теперь то же самое будет на **PS3**. Нормальную палитру эта приставка позволить не может, потому что, во-первых, у нее слишком мало памяти, а во-вторых — слишком скорость чтения данных с **Blu-ray** (даже ниже, чем с **DVD** у **Xbox 360**). Из-за этого быстро подгружать текстуры высокого разрешения тяжело и их приходится ужимать чуть ли не до состояния выстиранной промокашки.

В августовском номере за 2007 год на 81-й странице изображена девушка из **Two Worlds**. Почему она так похожа на **Эн Ли** из **Evanescence**?



Девушка из **Two Worlds** и **Эн Ли** (наде полагают, в центре, среди мужиков).

Эка невидаль, это обычное дело. Разработчики очень часто срисовывают героев с реальных людей, причем не всегда это делается официально, как с **Чоу Юнь-Фатом** в **Stranglehold** или южнокорейским актером



Мария из Silent Hill 2 (слева) и Кристина Агилера на Teen Choice Awards в 1999 году.

Бьен-Хун Ли, который подарил внешность Уэйну Хопдену из *Lost Planet*. Ладно, все или почти все знают, что прообразом Сунка (Metal Gear Solid) послужил герой Курта Рассела из фильма «Побег из Нью-Йорка» / «Побег из Лос-Анджелеса», а для Кейт Арчер (первая часть *No One Lives Forever*) — американская актриса Мицци Мартин. Куда меньше народу знает, что, например, Мария из *Silent Hill 2* была одета точно так же, как... Кристина Агилера на церемонии вручения наград Teen Choice Awards в 1999 году. Или вот Джин Сун-Квон из *F.E.A.R.*: ее имя наверняка позаимствовали у корейской пары (Джина и Сун Квон) из сериала *Lost*. И таких примеров, если хорошо поискать, можно найти еще много.

Вы видели? Вы это видели? В самом начале фильма «Крепкий орешек 4.0» один парень играет в *Gears of War!*



Левачка Уайлзм только что снял «Крепкий орешек 4.0», а теперь ему прочат экранизацию *Gears of War*.

И не только в начале. Когда Маклейн (Брюс Уиллис) заваливается к хакеру Ворлоку (Кевин Смит), там тоже фигурирует *Gears of War*. Но все это не так интересно — что мы, в самом деле, product placement не видели — что мы, в самом деле, product placement не видели? Гораздо интереснее, что режиссер — автор *Gears of War*. Ему же сватают и ремейк «Побега из Нью-Йорка».

Почему вы даете высокие баллы за мультишную или вообще ужасную графику, как в *Sam & Max* или *Darwinia*?

Видеоряд в играх можно оценивать по двум критериям: технологичность и художественное исполнение. Оба критерия одинаково важны. Графика может быть очень тех-



Такой стильной игре, как *Darwinia*, технологичная графика ни к чему.

нологичной, но совершенно безвкусной (см. *Warhound, Need for Speed: Carbon, Tribes: Vengeance*). А бывает наоборот: технология так себе, но художественное исполнение на высоте (это как раз *Sam & Max* и *Darwinia*). Ну а так, чтобы и с технологической стороны, и художественной частью все было одинаково хорошо, случается реже всего (*Guild Wars, Half-Life 1-2, Prince of Persia: The Sands of Time*).

Я живу в малоизвестном сибирском городе. Здесь «Игроманию» можно купить только дней через 15 после выхода. Зато развито пиратство. Игры порой появляются за неделю, а то и за две до официального релиза. В тот же *Need for Speed: Carbon* мы играли в октябре, хотя релиз был в ноябре. Объясните, как так получается?

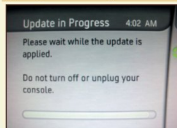


Многие хорошие игры утекают в Сеть еще до официального релиза. А для игр вроде *Half-Life 2, DOOM 3* или *S.T.A.L.K.E.R.* утечки вообще стали правилом.

Да элементарно. Еще за несколько недель до релиза готовую игру получают игроки издателя, представители и партнеры издателя в разных странах, заводы, где печатают диски, а после печати тиража — розничные сети. В любом из этих мест могут оказаться недобросовестные сотрудники, которые сольют игру в Сеть, а оттуда она уже расплывется по всему миру. Нельзя сбрасывать со счетов и профессиональных пиратов, у которых тоже есть связи.

Издатели от таких инцидентов страхуются как могут. Например, нам пришлось подписывать договора, по которым предусматривалось, что в случае утечки от нас игры мы должны будем заплатить штрафы размером в десятки тысяч долларов.

Мечтаю приобрести себе консоль, но волнует такой вопрос: существуют ли на приставках патчи и моды? И если да, то где их взять и как устанавливать?



Установка патча на новых приставках почти полностью автоматизирована.

До недавнего времени ничего подобного на консолях не было. Но с выходом консолей нового, а теперь уже и нынешнего поколения патчи стали в порядке вещей. Обновления прошивки скачиваются автоматически, когда вы включаете консоль (при условии подключения к Сети), а для игр — когда вставляете диск.

Модов на консолях пока нет, но в ближайшее время они появятся — с выходом на PS3 *Unreal Tournament 3* и *LittleBigPlanet*. Доступны они будут через

Правило написания писем в

«Горячую линию: игры»

1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

2) При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.
- Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуются 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 заковыристые места в играх и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

PlayStation Network, онлайн-сервис Sony. Правда, функциональность инструментария наверняка будет невысокой — это же все-таки не компьютер.

На Xbox 360 моды, скорее всего, тоже со временем появятся, а вот на Wii вряд ли.

Вы, наверное, видели рекламу зубной щетки Colgate 360? Это, конечно, странно, но не кажется ли вам, что она связана с Xbox 360? Посмотрите внимательно рекламу и обратите внимание на середину щетки. Это же Ring of Light!



И в Microsoft, и в Colgate затруднились ответить, чем объясняется такое сходство.

Трудно сказать, кто у кого в данном случае позаимствовал идею (Colgate у Microsoft или наоборот), но да, сходство налицо. А возможно, они ничего друг у друга не экспортировали, просто их маркетингологи прошли очередной семинар или тренинг по брендингу, где втирали про что-нибудь круговое. Существует, к примеру, метод аттестации сотрудников, который называется «360 градусов».

Кстати, если покопаться в истории, то окажется, что на PS One была игра под названием X-360. Вот так-то вот.

Как происходит продажа прав на локализацию игр? Допустим, выходит The Elder Scrolls 5 и его хотят локализовать сразу несколько российских компаний, скажем «Акелла» и «1С»? Кому в таком случае Bethesda продает права на локализацию?



В свое время «Акелла» и Bethesda изрядно поцарапались из-за «Пиратов Карибского моря».

Напрямую «Акелле» она вряд ли продаст, потому что после историй с локализацией TES 3: Morrowind и игрой «Пираты Карибского моря» (здесь в подробности не хочется, но, если коротко, все завязано на деньгах) и Bethesda находится в не самых лучших отношениях. А вот «1С» — вполне.

Но это частности, если же говорить глобально, то все упирается главным образом в одну-единственную проблему: деньги. У кого их больше, у того и больше шансов получить права на локализацию. Но есть, конечно, и миллион других факторов: то, насколько хорошо работает с тем или иным издателем, его престиж и узнаваемость, доля на рынке, талант переговорщиков и т. д.

Что касается цен на лицензии (имеются в виду не лицензионные диски, а права на издание локализации), то сейчас они сильно выросли. Когда «Бука» некоторое время назад вела переговоры насчет Assassin's Creed, с нее запросили такую сумму, что оттого. Точную цифру мы оглашать не вправе, но она была в пределах \$500 тыс. — \$1 млн.

Играл недавно в игру-легенду Duke Nukem 3D. И на какой-то миссии, где-то в горах, в перерыве между убийством монстров и скалолазанием, я повстречал доску с надписью «San Andreas Vault». И подумал: где же я мог видеть эту надпись раньше? Может, во сне? В телевизоре? На улице? И тут меня осенило! Есть одна такая игра, мирная очень, без убийств, гангстеров, гонок и т. д. Называется GTA: San Andreas. Так неужели название штата было выбрано не случайно?

Откроем маленькую Америку: никто ничего не придумал. Сан-Андреас — это геологический разлом длиной в 1300 км, проходящий через западную и южную части Калифорнии. Вообще, это распространенное явление, когда многие вещи об окружающем мире узнаются из игр и фильмов. Я встречал людей, которые думали, что слово «G-Man» — это изобретение разработчиков Half-Life. На самом деле это слово введено в оборот еще в 1935 году фильмом G-Men. А сказочную Аркадию, которая фи-



Разлом Сан-Андреас в Калифорнии.



С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призами авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 5/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь. В этом номере авторам всех вопросов, попавших на окрестные страницы, достаются диски с игрой «Кодекс войны», изданной на территории СНГ компанией «Бука».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону +7 (495) 231-23-65 или пишите нам по адресу winner@igromania.ru, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договоривайтесь о доставке призов.

гурирует в The Longest Journey и Dreamfall, придумал не Рагнар Торнквист, а древние греки (разумеется, в их версии она выглядела по-другому). Они считали, что в Аркадии (такой регион в Греции есть и поныне) когда-то был рай на Земле.

Недavno увидел кадр из Call of Duty 4: Modern Warfare, на котором изображен не кто иной, как знаменитый капитан Прайс из Call of Duty 2. Откуда он там взялся? Может, это его сын/внук/правнук (в чем я лично сомневаюсь), а может, бравадный капитан стал подполным генералом инженеров или изобретателей машины времени?



Да, не исключено, что это какой-то отпрыск Прайса. Но у нас есть более прозаичная версия: разработчики просто решили таким образом сэкономить и взяли за основу старую модель. Кто их запоминает, героев Call of Duty? Они же там на правах декорации.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Во второй половине 90-х обычный системный блок, но вспоме, обшчитывал любое помещение — от затхлого каземата

Battlefield 1942

до пышно обставленного дворца. Но встало об открытым пространствами не справлялся — не хватало герц, оперативной памяти или, может быть, программистов с прямыми руками. Едва в 3D-экрне появлялось небо — настоящее, глубокое, не допрыгнешь и ракетой не прицепатаешь, — как экшен переставал быть таковым. Он тормозил, превращался в серию фотокаточек — все равно как захват на цифровой

камере спуск и, пока затвор делает три-четыре щелчка, описать объективом дугу. Это особенно сказалося на шутерах, где развинулись художники по интерьерам, зато дизайнеры ландшафтов остались не у дел.

Кое-кто в индустрии боролся с клаустрофобией. Чуть-чуть дали вздохнуть в Unreal. Пустили кислород в Tribes. Наконец, представили Battlefield 1942. В нем горизонт был недостижим,

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	«Медв. Самолет. Дедушка»
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	EA Games/Digital Illusions

как Япония, а над головой — распахнутое настже небо.

Пейзажи Battlefield 1942 были объемными. Наши танки катили вперед... и смирялись с тем, что горизонт, щука, далеко. Истребители брали курс на перьевые облака... и не достигали до них. Мультиплеер, казалась, был встроен в игру только для филолософских размышлений — чтобы ясно было, что это самое небо для всех одно.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Есть такие культурные багажи, чью тяжесть нельзя описать, — либо ты доставлял сплину, либо нет. Что такое

Fallout

Fallout? Гимнастический, в объективе, комбинезон с числом «13» между лопаток. Ржавый нож, горсть картонных гильз, полсотни пивных пробок и гнилые яблоки по карманам. Сожженные радиацией города. Мутанты, уродливые и могучие, похожие на культуристов после передозировки стероидов. Огромные скоплионы и гниющая на дне тайного бомбоубежища кровавая биомасса. Маленькие гнусные тайны, которые ты носишь с собой: о шашлыках из

человечины, о молоденьких проститутках, о заказных убийствах и монахах с пистолетом под ясой. Это правило №1: в любой ситуации действуй с выгодой ДЛЯ СЕБЯ. В конечном счете, Fallout — это пара ответов на пару заковыристых вопросов: 1) Что будет с цивилизацией, если бахнет что-нибудь ядерное? 2) Если вдруг бахнет, кем станешь ты?

В 1999-м я возвращался домой с только что купленным диском Fallout 2 и в тесном пус-

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	психологический тест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Black Isle Studios

том переулке встретил трех дембельнувшихся мутантов. Мы поздоровались, разговорились. Когда темы для беседы закончились, у меня было разбито лицо, одно ребро сломано, другое дало трещину; кроссовок, часов и куртки у меня больше не было. Остался только забрызганный диск. В потасовке я сберек то, что действительно дорого.

Если и это не поможет понять, чем был Fallout... То не знаю, как еще объяснить.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Юля, хорошенечкая студентка факультета графического дизайна, впервые включает Goblins и обкает, словно поперхнулась шампанским. За свою жизнь Юля видела поджоженные компьютер-

Goblins

ных игр, включая девичьих The Sims, но Goblins, без сомнения, самая лучшая. Дело не в жанре или исторической ценности — в этом Юля не разбирается, — а в виртуозном исполнении. С точки зрения художника, Goblins — это искусство.

Гримазы крошечных гоблинов, ехидная анимация (они верт пальцами у высшей они пучат глаза!), комичный скелет с непропорционально длинными руч-

ками — Юля явно под впечатлением: «Goblins на голову выше всего, что есть сейчас в пиксель-арте!» Вообще-то, многое в Goblins сделано по забытым рецептам. Сюжет явельный: три гоблина спасают сказочного короля, которого убаюкал какой-то злодей. Реализация — изумерская, словно авторы сочиняли игру для себя, а о покупателях и думать забыли. Покупаломки какие-то нелогичные. Ключевые

действия надо выполнять с неожиданными элементами декорации — например, подотить облако или метнуть дротик в мирно висящий на стенке портрет. Зачем? Почему?.. Непонятно. Подсказок-то нет.

Труднее всего объяснить Юле, как мы свохоз этот арт-хаус порывались. А именно: методом тыка, но одному паззлу за день. Искусство требует жертв? Были жертвы, разумеется, были. Это мы.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Для Face Off! не надо выискивать, что значит вынесенный в название хоккейный термин. Здесь главное — юмор не терять. Динамик весело пищит: «Па-па-пу-па!» Разноцветные

Face Off!

фигурки выбегают на лед и играют в хоккей по упрощенным правилам. Спортсмены вяло толкают шайбу, но вместо борьбы за ворота ищут повод приложить соперника клюшкой. Потом клюшки полетят в сторону, парни примут боксерские стойки и начнут выдвовать серии «пузо-морда-пузо», словно они не в хоккей бьются, а в Tekken. Дерутся хоккеисты некрасиво, как пыньники ком-

байнеры в кустах у деревенского диско. Но сделайте скидку на время: для 1987-го Face Off! — шедевр боевой хореографии!

Сегодня, когда издатели пекут только о рейтингах, Face Off! выглядит игрой возмутительной. Респектабельное спортивное состязание оно превращает в побоище. Причастившись к Face Off!, подросток, без сомнения, возьмется за клюшку и в Ле-

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	хитовые для сапогов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gamestar/Mindscan Technologies Corp.

домом Дворце измочалит пять-шесть невинных сверстников... Face Off! — это почтенная обществу, которая... И авторы Face Off! заслуживают...

Ха-ха. Все, что они заслужили, — это крепкое рукопожатие. По Face Off! заметно: чем меньше разработчики думают о коррктности, тем добрее получают игры.

Вот и для Face Off! мордобой — только смех.

МЕСЯЦ СЕНТЯБРЬ В ИСТОРИИ

1 сентября 2003 года

Студия «Рога и копыта» из Междуреченска анонсирует ролевую игру «Фаза: Исход» — вроде Fallout, но трехмерную и с русскими рожами. Разработчики наобещают с три короба, найдут доверчивого издателя, а потом растворятся с деньгами.

3 сентября 2006 года

Отменяется MMORPG **Dragon Empires**. Бета-тестирование показало, что все в DE хорошо (герои бодро машут мечами, драконы — крыльями), вот только играть по Сети невозможно.



6 сентября 2004 года

Хакеры крадут клиентскую базу **Second Life**: логины, реальные имена и адреса-телефоны подписчиков. Журналисты считают, что базу могли заказать конкуренты. Поэтому не удивляйтесь, если вам, ветерану SL, позвонят с незнакомого номера: «Переходи на WoW, душень!»



7 сентября 1971 года

День рождения **Рафа Костера**, ироничного топ-стакта («Я много сижу на стуле... Разоснит!» — жалется он в своем блоге), автора учебника по геймдизайну и практикующего разработчика. С 1992 года Костер написал несколько MUD'ов, участвовал в проектах **Ultima Online**, **Star Wars Galaxies** и **EverQuest 2**.

9 сентября 2003 года

Финалисты российского оборонного тура **World Cyber Games 2003** устраивают погром в московской гостинице «Салют»: бьют стекла, выносят двери и, ухмыляясь, скидывают в шахту лифта целый диван. Ущерб оценивается в 75 тыс. рублей.



12 сентября 2006 года

Американская домохозяйка **Кавита Яваларти** побеждает в чемпионате для Casualов **WorldWide Web Games**. Навыки игры в **Solitaire**, **Bejeweled 2** и **Zuma** приносит девушке \$1 млн.

13 сентября 1956 года

IBM продает **RAMAC 305**, первый в мире компьютер с жестким диском. Штуковина, напоминающая многотажный оценочный гроб, стоит \$160 тыс.



14 сентября 1997 года

Международный день находок: студенты Стэнфордского университета **Ларри Пейдж** и **Сергей Брин** регистрируют домен **google.com**.

15 сентября 2006 года

Очередное снижение цен на PlayStation 2 в Японии (до 16 тыс. йен, т.е. \$120) подтверждает, что консоль от Sony — это весьма твердая валюта. За шесть лет она подешевела всего в два с половиной раза.

17 сентября 1965 года

День рождения **Юэди Нака**, главного по ежам: он создает **Sonic: The Hedgehog** и возглавляет ежезаводскую ферму **Sonic Team**.

20 сентября 2004 года

В продаже стратегия **Warhammer 40000: Dawn of War**, при виде которой консерваторы востают, словно школьницы от Димы Билана. Ну еще бы: несущемуся мозговому штурму DoW предпочтительнее старую добрую миксробку!

20 сентября 2004 года

В продаже стратегия **Warhammer 40000: Dawn of War**, при виде которой консерваторы востают, словно школьницы от Димы Билана. Ну еще бы: несущемуся мозговому штурму DoW предпочтительнее старую добрую миксробку!

Google™



21 сентября 2006 года

Регистрируется компания-разработчик **SpeakForge** (ныне **GuildCafe Entertainment**), которая любительница вот чем: в 1992-м ее директор **Джон Радлофф** выпустил ролевушку **Legends of Future Past** под псевдоним «Самая клевая онлайн-игра всех времен», а теперь, попутается, сам себя будет опровергать.

25 сентября 2006 года

Nintendo отгружает 4 млн Wii для продажи в США. Вроде бы до фига, но японцы обещают прислать еще: всего в Америке они собираются реализовать 35-40 млн консолей.



26 сентября 2006 года

Адвокат **Джек Томпсон** заявляет, что американский подросток **Коди Поэи**, который в 2004-м застрелил отца, маму и сестру, сперва как следует поиграл в **GTA: Vice City** и между этими событиями есть безусловная связь. От лица выживших родственников Томпсон требует у издателя **Take Two** \$600 млн компенсации.



29 сентября 1996 года

Nintendo отгружает консоли Nintendo 64 для продажи в США. Никто точно не помнит, сколько коробок пришло в первой партии, но план компания выполнила: по миру разошлось почти 33 млн N64.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Новая жизнь старого слота



Не поспешили ли мы с похоронами AGP? Видимо, поспешили: AMD оборудовала новый Radeon HD 2000 переходными мостами и выдала на гора линейку видеокарт под слот AGP Vx. До конца лета в российской рознице появится сразу пять карточек от GeCube на базе Radeon HD 2400 Pro и Radeon HD 2600 Pro 512 Мб ценой от 2200 до 3700 руб.

Стоимость ускорителя по сравнению с аналогами под шину PCIe x16 выше на 700-800 рублей, приходится платить за переходной мост и за более сложную разводку печатной платы.

Регулировщик



До сих пор для разгона видеокарты требовалось выходить из игры.

Но ASUS решила упростить жизнь — комплект ASUS OC gear позволяет в режиме реального времени менять рабочую частоту видеокарты. Комплект поставки включает модуль для 5.25-дюймового отсека компьютерного корпуса и видеокарту на основе GeForce 8600 GT с оригинальной системой охлаждения.

Панель управления подключается к материнской плате через внутренний разъем USB. Необходимости в дополнительном питании нет. На лицевой панели расположен многофункциональный светодиодный дисплей и один вернер. Переключение функций происходит простым нажатием на «барабанчик»: можно регулировать частоту графического процессора и скорость вращения вентилятора. Об абсолютных значениях накрутки частоты не сообщается, однако обещая как минимум 30-процентный прирост скорости.

На дисплее постоянно отображаются счетчик кадров в секунду (FPS) и температура видеокарты. Цена новинки не сообщается.

OCZ Technology бьет рекорды

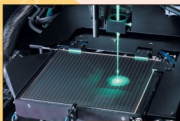


Главная проблема DDR3 — недостаточно высокая рабочая частота для того, чтобы компенсировать отставание в таймингах при сравнении с DDR2. Ведущие производители оперативной памяти безустанно работают над проблемой, и это приносит свои плоды. Так, OCZ Technology удалось поставить на конвейер первые в мире модули памяти PC3-14400 DDR3. Планики работают на частоте 1800 МГц при довольно низком значении таймингов (CL 8-8-8-24) и напряжении 1,9 В. Для охлаждения чипов используются теплоотводы XTC с платиновым покрытием. Сведений о стоимости модулей пока нет, однако известно, что в прилавках будут представлены как отдельные 1-гигабайтные планки, так и парные наборы суммарным объемом 2 Гб.

Новая жизнь HDD?

Ученые из Radboud University Nijmegen придумали, как с помощью лазеров в 100 раз увеличить скорость работы компьютерных винчестеров. Фотоны в лазерном луче несут момент импульса, что дает им возможность взаимодействовать с материалом накопителя. При этом каждый импульс лазера нагревает крошечный участок поверхности диска как раз настолько, чтобы тот быстро сменил свою полярность и сохранил в информационном слое бит информации — единичку или ноль.

Недостаток только один — плотность записи значительно меньше, чем в случае с традиционной магнитной технологией. Сейчас лазер захватывает область шириной около 5 мкм, но в течение десятилетия этот показатель уменьшится до 10 нм.



SSD идут в массы?

Стремительный рост объемов вкупе с постепенным снижением стоимости делают винчестеры наиболее удобными накопителями на сегодняшний день, но в обозримом будущем ситуация может измениться. Уже сейчас альтернативные технологии на базе флэш-памяти (в первую очередь SSD — Solid-State Disk) — нередко оказываются предпочтительнее, особенно когда речь заходит о быстродействии.



Рынок SSD развивается очень активно: если раньше твер-

дотельные накопители существовали только на бумаге, то теперь любой желающий может их пощупать — японская компания Buffalo выпустила серию портативных дисков Turbo USB на основе технологии SSD. Устройства весом чуть меньше 60 грамм обладают объемом 16, 24, 56 Гб и подключаются к компьютеру через порт USB 2.0.

Digma — это не только память!



Digma

известна своими флешками и оперативной памятью, но ничего не

вечно в этом мире, теперь под знаменами этой марки в продаже вы можете увидеть и MP3-плееры. Причем достойные и недорогие, что вдвойне удивительно для компании, которая раньше не проявляла интерес к мультимедиа. Первая ласточка — плеер Digma MP608. Дизайн прост, управление удобное, но при этом есть слот для microSD-карт. Для просмотра видео маленький экран не подойдет, зато качество приема радио — на пять. Качество звука неплохое. За версию на четыре Гб прост порядка 2300 руб.

SATA номер три

Команда инженеров Infineon и Hitachi отработала об успехах в разработке третьей версии спецификаций последовательного



HDD-интерфейса Serial ATA.

Современные винчестеры и материнские платы поддерживают пропускную способность вплоть до 3 Гбит/с, и этого пока хватает, но очередной виток развития SATA принесет нам накопители с пропускной способностью шины около 6 Гбит/с. Точных сроков принятия новых спецификаций пока никто не называет, но можно смело ориентироваться на конец десятилетия.

Надежная защита



Скачки напряжения и высокочастотные помехи в сети если и не убьют компьютер сразу, то возьмут медленным измором. Без защиты никак нельзя. SVEN предлагает сетевой фильтр **Platinum** с органическими варисторами, предохранителями и противопожарными конденсаторами.

Розетки поддерживают вилки европейского и отечественного стандартов, а сам фильтр легко можно повесить на стену. Ранее SVEN Platinum был представлен в двух цветах, черном и сером, а теперь доступна модель с окраской под дерево.

Сезон распродаж



22 июля Intel снизила цены на некоторые процессоры серии **Core 2**. Айтреклядерные модели в отовых партиях отныне доступны по следующим ценам:

QX6800 — \$999, **Q6700** — \$530, **Q6600** — \$266 (против \$530 до сих пор). Цены уже обновились и в розничных магазинах, так что все желающие могут приобрести полноценный чип с четырьмя ядрами по цене менее 9000 руб. Также отметим появление двудядерной новинки **E4500**, благодаря которой **E4400** упал в цене на 15% (с \$133 до \$113).

Intel дала по тормозам

Технология **Turbo Memory** получила известность с выходом мобильной платформы **Santa Rosa**. Детище инженеров Intel ускоряет работу ноутбука, одновременно снижая энергопотребление за счет использования



флэш-памяти: результаты вычислений хранятся в кэше и скачиваются на винчестер-пакетно, в моменты простоев.

Аналог **Turbo Memory** для настольных компьютеров должен был появиться к концу лета, но, видимо, не судьба. Причиной замки стала слабая оптимизация BIOS и драйвера. Так что теперь **Turbo Memory 1.5** выйдет в конце 2007 года. Производители материнских плат смогут реализовать поддержку технологии либо силами специальных контроллеров производства Intel, либо с помощью дискретных плат с интерфейсом PCIe x1.

VIA попытает счастья в Африке



Львиная доля домашних компьютеров основана на платформах Intel и AMD. У других производителей микропроцессоров нет ни единого шанса заставить нас открыть кошелек, поэтому каждый случай применения немногочисленных альтернатив привлекает внимание. Так, **VIA Technologies** совместно с **Mecer** разработала компьютер для образовательных учреждений стран африканского континента. Система под названием **Mecer Education PC** оснащена 1,5-ГГц процессором **VIA C7-D**, интегрированным видеодрином и 2 Гб памяти DDR2-533.

Выбор платформы обусловлен малым энергопотреблением, что можно считать весомым достоинством. Компьютер совместим с операционными системами **Microsoft Windows Vista** и **Linux Kernel 2.6.x** и уже доступен в розничных торговых точках Южной Африки.

Воздух-земля

После долгих и изнурительных экспериментов кудесникам **Logitech** удалось скрепить лазерную мышку с дирижерской палочкой. Благодаря встроенному гироскопу манипулятор **MX Air** позволяет управлять компьютером жестами.

Дюжина привлекательных команд — от изменения уровня громкости до выбора музыкального трека — задается простыми движениями. Пример? При прослушивании музыки круговое вращение мышки направо приводит к переходу на следующий трек, круг налево — к повтору песни.



Железный софт на DVD

Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.7** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.7** — универсальный видеоконвертер для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- **NVIDIA ForceWare 162.18** — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8 под Windows XP.
- **PhysX Driver 7.07.24** — драйвера для физического ускорителя PhysX.
- **RivaTuner 2.02** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Системные платы

- **NVIDIA nTune 5.05.47.00** — гибкая настройка системных плат на базе чипсетов NVIDIA.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.00** — драйвера для аудиодрайверов класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R1.72** — драйвера для аудиодрайверов класса HD Audio от Realtek.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 1.0.48** — оцените скорость своего винчестера в реальных цифрах.
- **NEERO CD/DVD Speed 4.7.7.0** — измерит скорость вращения дисков и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **Belarc Advisor 7.21** — расскажет вам все о вашей системе.
- **CPU-Z 1.40.5** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.13.0.340** — универсальный детектор процессоров.
- **KeyboardTest 3.0 Build 1000** — расскажет много нового о вашей клавиатуре.
- **NextSensor 2.7.2.0 Build 0716** — утилита для мониторинга ПК.
- **Sensors View 3.1 Build 7081** — мониторинг основных компонентов системы.
- **SiSoftware Sandra Lite XI.SP4a (11.80)** — легендарная программа для диагностики железного друга.

Никто не запрещает использовать мышь привычным образом: при установке мыши на поверхность стола включается лазерный сенсор. Колеса прокрутки нет, вместо него сенсорная площадка, постукивая по которой можно листать страницы. Основные кнопки подсвечены оранжевым.

Источник питания — литиево-ионный аккумулятор наподобие тех, что используются в аудиоплеерах. Зарядка — от сети переменного тока. Приемопередатчик подключается к компьютеру через USB-порт и работает на частоте 2,4 ГГц. Радиус действия — 10 метров. В России мышка появится к началу нового учебного года. Примерная цена — 4200 руб. ■

О ПРИНТЕРСКИЙ ЗАБЕГ

Экстремальное тестирование оперативной памяти

Николай Арсеньев

Любовь к разгону у нас в крови, хотя и не всем это нужно. С другой стороны, почему не попытаться счастья и не получить дополнительные 10-20 FPS в любимой игре? Чтобы эта задача была решена успешно, нужно много чего — удачный экземпляр процессора, мощный кулер, стабильная системная плата, корпус с продуманной вентиляцией, ну и быстрая память в придачу. Сегодня мы поговорим о последнем компоненте.

В тестах мы использовали наборы модулей памяти суммарным объемом 2 Гб, скорости — от 1066 МГц и выше. В случае с DDR2-памятью тестировали стандартный режим, но возможности снижали тайминги (чем ниже, тем лучше), после чего переходили к низким задержкам CL3 (3-3-3-10), следующая остановка — CL5 (5-5-5-15).

В качестве приятного сюрприза мы подготовили для вас тестирование DDR3-памяти от Kingston и OCZ. Вот теперь-то мы узнаем, на что способен новый стандарт памяти!

A-DATA Extreme Edition 1066+

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1066 МГц
 • Задержки: 5-5-5-15 • Количество модулей: 2x1024 Мб
 • Напряжение: 2.3 В • Поддержка EPP: есть • Гарантия: пожизненная • Цена: 6800-7200 руб.

Компания A-DATA не первый год на рынке. Многие знают ее как производителя флэш-памяти, однако под этим брендом продается и оперативная память — как бюджетная, так и дорогая — для любителей разгона. A-DATA Extreme Edition 1066+ относится ко второму типу.

Набор изначально поддерживает EPP-профили под чипсеты nForce, они позволяют автоматизировать разгон системы, надо лишь выбрать в BIOS процент разгона. Простой способ разгона, но ручной перебор частот ни что не заменит.

При стандартном напряжении (2.3 В) и частоте (1066 МГц) память смогла запуситься с таймингами 5-5-4-13 — не самый лучший показатель в нашем тесте. Максимальная покрываемая частота при CL5 — 1210 МГц (2.4 В).

ре -

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,67 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб)
Кулер	Tuniq Tower 120 (1200-2000 об/мин)
Системные платы	eVGA nForce 680i SLI (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-1200, PCIE, PCI, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX) ASUS P5K3 Deluxe (Intel P35, Socket 775, DDR3-1333, PCIE, PCI, CrossFire, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, Wi-Fi, GbLAN, ATX)
Видеокарта	AMD Radeon HD 2900 XT 512 Мб (AMD Radeon HD 2900 XT, PCIE x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 320 Гб (Serial ATA II, 8 Мб)
Оптический привод	Mitsumi DW-7872TE (IDE)
Блок питания	Enemax Galaxy dxX EGX850EWL (850 Вт)
Драйверы для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.0.1013 NVIDIA nForce 9.53
Драйвер для видеокарты	AMD Catalyst 7.6
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

жиме CL3 результаты также оказались скромными — 803 МГц.

Цена A-DATA Extreme Edition 1066+ заманчивая, правда, найти ее в продаже не так просто — редкий гость в наших краях.

Chaintech APOGEE GT DDR2-1100

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1100 МГц
 • Задержки: 5-5-5-15 • Количество модулей: 2x1024 Мб • Напряжение: 2.3 В • Поддержка EPP: нет • Гарантия: пожизненная • Цена: 6400-6900 руб.

Chaintech известна своими видеокартами. Когда-то компания выпускала системные платы, но теперь это дело прошлого. Зато вот занялась выпуском памяти.

Набор APOGEE GT DDR2-1100 выглядит симпатично, дизайн перекликается с Corsair DOMINATOR, но это неважно. При стандартных настройках и штатной частоте 1100 МГц удалось существенно снизить тайминги — до 4-4-3-13. Еще немного — и мы бы достигли параметров CL3.

Как показали дальнейшие тесты, чтобы выставить задержки уровня CL3, пришлось повысить напряжение до 2,375 В, а частоту опустить до 950 МГц. Лучший результат в наших тестах. Ближайший конкурент в лице Corsair DOMINATOR отстал аж на 47 МГц.

Дальше по плану у нас CL5. APOGEE GT DDR2-1100 и здесь показала высокий результат, войдя в тройку лидеров. Памяти покорилась отметка 1235 МГц. Для любите-



Corsair XMS2 Twin 2X2048-8500C5

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1066 МГц
 • Задержки: 5-5-5-15 • Количество модулей: 2x1024 Мб • Напряжение: 2.2 В • Поддержка EPP: нет • Гарантия: пожизненная • Цена: 9500-10000 руб.



Методика тестирования

Для тестирования DDR2-памяти мы использовали системную плату eVGA nForce 680i SLI. Она хороша тем, что отлично подходит для разгона и позволяет очень гибко изменять частоту памяти и системной шины процессора. Платам на базе чипсетов от Intel до этого пока далеко, но в случае с DDR3 ситуация иная — альтернативы новому Intel P35 нет. Поэтому мы взяли плату ASUS P5K Deluxe, она стабильна и хорошо подходит для разгона.

Для гибкости настроек при тестировании DDR2-памяти Core 2 Duo E6700 сразу разогнали по шине до 1200 МГц, то есть до час-

тоты 3 ГГц. Сделали это специально, при таких настройках можно выставить частоту памяти как 1066 МГц, так и 1100 МГц и 1200 МГц. При тестировании DDR3 SDRAM в номинальном режиме использовали шину 1333 МГц, множитель процессора понизили с 10 до 9 — при таких настройках процессор работает при той же частоте 3 ГГц, а память — на своей родной 1333 МГц.

Приложения PCMark05, EVEREST Ultimate Edition и Super PI Mod позволяют интенсивно нагрузить процессор и память. Ну и куда без игр, на этот раз мы использовали Serious Sam 2.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Вы ГОТОВЫ К
цифровому ТВ ?



AVerTV Hybrid Express



AVerTV Hybrid+FM Cardbus



AVerTV Hybrid+FM Volar

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возьми с собой в дорогу!
- Наличие комpositного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- 32/64-разрядная совместимость

реклама

Память Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5

вышла довольно давно, она не подозревает о существовании EPP-профилей, дизайн простоват... Но это ничего не значит, когда мы начинаем говорить о скорости.

Так же, как и Chaintech APOGEE GT DDR2-1100, модулям от Corsair покорились тайминги 4-4-3-13 при напряжении всего 2,2 В. Правда, стандартная частота была поменьше — 1066 МГц против 1100 МГц. Бодрое начало.

С таймингами CL3 Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 серьезно отстала от лидирующей парочки Chaintech APOGEE GT и Corsair DOMINATOR, но это не помешало ей занять третье место (880 МГц). При дальнейшем разгоне и Corsair CL5 XMS2 приятно удивила — память стабильно работала на скорости 1252 МГц.

Несмотря на возраст, Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 до сих пор не сдает позиции.

Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1250 МГц
• Задержки: 5-5-5-18 • Количество модулей: 2x1024 Мб
• Напряжение: 2,4 В • Поддержка EPP: есть • Гарантия: пожизненная • Цена: 13000-14000 руб.

Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF — шедевр памятистроения. Инженеры впервые при-

менили радиатор оригиналь-



OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1150 МГц
• Задержки: 5-5-5-18 • Количество модулей: 2x1024 Мб • Напряжение: 2,3 В (до 2,35 В) • Поддержка EPP: есть • Гарантия: пожизненная • Цена: 8000-8500 руб.

Компания OCZ активно действует на российском рынке. В ассортименте много моделей с самым различным дизайном, особый интерес вызвала серия FlexXLC. В свое распоря-

ной формой, который эффективно охлаждает модули памяти, дополнительно можно приобрести насадку с тремя вентиляторами — для лучшего охлаждения.

Изначально набор заточен на частоту 1250 МГц. Используя системную шину 1200 МГц, мы не смогли выбрать эту скорость, пришлось пойти на разгон процессора, что обеспечило лидерство в тестах при стандартных настройках. Приходится констатировать, что nForce 680i SLI обладает гибкими настройками по разгону, но и его возможности безграничны...

При таймингах CL5 памяти практически покорилась знаковая отметка 1300 МГц, но хватило лишь одного мегагерца. Но в любом случае это рекорд. CL3-настройки DOMINATOR потянула бодро — частоту понизили до 913 МГц. Этот результат уступает только рекорду APOGEE GT DDR2-1100 (950 МГц).

Corsair DOMINATOR и вправду демонстрировал в нашем тестировании, но цена набора излишне высока. Стоит ли платить 13-14 тыс. рублей за 2 Гб памяти, пусть даже самой быстрой? Вопрос не из простых.

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1150 МГц
• Задержки: 5-5-5-18 • Количество модулей: 2x1024 Мб • Напряжение: 2,3 В (до 2,35 В) • Поддержка EPP: есть • Гарантия: пожизненная • Цена: 8000-8500 руб.

Компания OCZ активно действует на российском рынке. В ассортименте много моделей с самым различным дизайном, особый интерес вызвала серия FlexXLC. В свое распоря-



жение мы получили набор **OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC** с частотой 1150 МГц и штатным напряжением 2,3 В. Поддержка ЕРР есть, однако это второстепенно, важно другое — память изначально поддерживает водные системы охлаждения! Настоящая находка для любителей экстремального разгона.

Гарантия на модули пожизненная, на сайте компании можно почерпнуть любую информацию: например, производитель обещает работу DDR2 PC2-9200 FlexXLC при напряжении вплоть до 2,35 В без потери гарантии.

DDR2 PC2-9200 FlexXLC выглядит солидно, радиаторы увесистые. При стандартных настройках результаты получились блеклыми, но винить память не стоит, ведь нам пришлось понизить частоту системной шины с 1200 МГц до 1150 МГц, чтобы получить нужную скорость ОЗУ.

При минимальных таймингах память отстала от лидирующей тройки, заняв четвертое место и покорила рубеж 825 МГц. Поиск максимальной частоты увенчался все тем же четвертым местом (1226 МГц).

OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC оставила приятное впечатление, возможность подключить память к водной системе охлаждения делает ее уникальной.

OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC

Тип памяти: DDR2 SDRAM • Частота: 1066 МГц
 • Задержка: 5-5-15 • Количество модулей: 2x1024 МБ
 • Напряжение: 2,3 В (до 2,35 В) • Поддержка ЕРР: есть
 • Гарантия: пожизненная • Цена: 8000-8500 руб.

И снова память от OCZ, и снова оригинальное решение! На этот раз система охлаждения использует тепловую трубку. Встречаем **OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC**. Стандартная скорость — 1066 МГц, задержки — 5-5-15. Нам их удалось без проблем снизить до 5-3-3-10 при напряжении 2,3 В (как обычно, его можно увеличить до 2,35 В без потери гарантии). В итоге память показала отличные результаты, расчеты в **Super Pi Mod** произвела за 1:37.688 — второе место в общем зачете.

При исследовании производительности в режиме CL3 и CL5 память лишь немного уступила DDR2 PC2-9200

Недалекое будущее

Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G

Тип памяти: DDR3 SDRAM • Частота: 1375 МГц
 • Задержка: 7-7-20 • Количество модулей: 2x1024 МБ
 • Напряжение: 1,7 В • Поддержка ЕРР: нет • Гарантия: пожизненная • Цена: 14000-15000 руб.



OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition

Тип памяти: DDR3 SDRAM • Частота: 1333 МГц
 • Задержка: 7-7-20 • Количество модулей: 2x1024 МБ
 • Напряжение: 1,8 В (до 1,95 В) • Поддержка ЕРР: нет • Гарантия: пожизненная • Цена: 14000-15000 руб.

Пока мы тестировали DDR2-память, в нашу тестовую лабораторию привезли пару экзотических наборов памяти. Перед нами наше будущее — модули памяти DDR3 SDRAM. Очень дорогие и очень быстрые. Поскольку частоты нового типа памяти очень высоки, системную шину приходится очень сильно разгонять, только вот не каждый процессор способен выдержать столь высокие частоты. Вот и наш Core 2 Duo E6700 не справился. Чтобы исправить положение, мы снизили множи-

тель процессора до 9 при тестировании в стандартном режиме и до 8 — при разгоне. Но обо всем по порядку.

Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G и OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition внешне ничем особым не выделяются на фоне DDR2-собратьев, но из этой парочки явно предпочтительнее смотрится набор от OCZ — просто красивые и все тут. Но красотой сит не будешь.

Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G работают на частоте 1375 МГц. В свою очередь, OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition — на стандартных 1333 МГц. Этот перепад позволил вырваться Kingston вперед.

При разгоне оба набора покорили частоту 1520 МГц, дальнейшее увеличение скорости было невозможно — система работала нестабильно. Но в этой гонке ничей не получилось, OCZ вырвалась вперед.



благодаря чуть более низким таймингам. Высокая частота памяти позволяет добиться отличных результатов в Super Pi Mod и тесте памяти в EVEREST Ultimate Edition, однако в играх особого преимущества нет.

FlexXLC. В первом случае — 5 МГц, во втором — всего 2 МГц.

Что в итоге? При разгоне OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC показала средние результаты, но вот в стандартном режиме проявила себя с лучшей стороны. Низкие тайминги стали залогом успеха.

Заключение

DDR2-память популярна как никогда, ближайший год останется за ней. После чего верх возьмет DDR3-стандарт, который обеспечивает большие частоты и меньшее энергопотребление. Однако сейчас целенаправленно переходить на DDR3 смысла нет, цены слишком высоки, а прибавка в скорости незначительна. DDR2 SDRAM — оптимальный выбор.

Однозначным лидером стал набор Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF — качественный и дорогой продукт, обеспечивающий высокую скорость. Однако есть варианты более гуманные в

плане цен, но при этом не сильно отстающие по производительности. Особое внимание привлек набор Chaintech APOGEE GT DDR2-1100. Низкие тайминги, высокие частоты и неплохая цена — вот козыри этой памяти.

Пристального внимания заслуживает продукция OCZ: оригинальный дизайн, вполне доступные цены и приличный уровень разгона — все то, что могут подарить пользователи DDR2 PC2-9200 FlexXLC и DDR2 PC2-8500 Reaper HPC. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

A-DATA (www.adata.com.tw/adata_ru) — A-DATA Extreme Edition 1066;

Chaintech (www.chaintech.ru) — Chaintech APOGEE GT DDR2-1100;

Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5, Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF;

Enermax (www.enermax.com.tw) — Enermax Galaxy dXl EX850EWL;

OCZ Technology (www.ocztechnology.com) — OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC, OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC, OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum;

Kingston (www.kingston.com) — Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G.

ТЕСТИРОВАНИЕ DDR2-ПАМЯТИ

	PCMark05 1.2.0		EVEREST Ultimate Edition 4.00				Super Pi Mod 1.15 (4 Mb)	Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator02b)
	CPU	Memory	Read	Write	Copy	Latency		
Стандартные настройки								
A-DATA Extreme Edition 1066+ (10x300 МГц, 1066 МГц, 5-4-4-13, 2,3 В)	7704	4670	8314	5474	6026	54,1	1:38.859	186,5
Chaintech APOGEE GT DDR2-1100 (10x300 МГц, 1100 МГц, 4-4-3-13, 2,3 В)	7684	4720	8448	5774	6083	52,6	1:38.469	188,9
Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 (10x300 МГц, 1066 МГц, 4-4-3-13, 2,2 В)	7710	4729	8309	5476	6074	52,7	1:38.328	188,0
Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF (10x312 МГц, 1250 МГц, 5-4-4-12, 2,4 В)	8020	4965	8651	5701	6301	49,8	1:33.313	194,7
OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC (10x287 МГц, 1150 МГц, 5-4-3-11, 2,3 В)	7377	4596	7975	5245	5829	54,0	1:41.203	180,4
OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC (10x300 МГц, 1066 МГц, 5-3-3-10, 2,3 В)	7708	4724	8432	5473	6065	53,1	1:37.688	189,8
Минимальные тайминги								
A-DATA Extreme Edition 1066+ (10x351 МГц, 803 МГц, 3-3-3-10, 2,4 В)	8990	5214	9709	6406	6647	52,0	1:29.547	215,9
Chaintech APOGEE GT DDR2-1100 (10x356 МГц, 950 МГц, 3-3-3-10, 2,375 В)	9129	5438	10286	6500	7032	45,5	1:26.797	222,6
Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 (10x360 МГц, 880 МГц, 3-3-3-10, 2,4 В)	9242	5413	10190	6568	6903	48,3	1:26.032	224,6
Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF (10x365 МГц, 913 МГц, 3-3-3-10, 2,4 В)	9370	5505	10239	6662	7020	48,3	1:25.547	226,2
OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC (10x357 МГц, 825 МГц, 3-3-3-10, 2,4 В)	9185	5324	9753	6521	6643	51,3	1:26.844	220,6
OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC (10x358 МГц, 820 МГц, 3-3-3-10, 2,4 В)	9211	5332	9923	6545	6728	49,4	1:27.156	222,4
Максимальная частота								
A-DATA Extreme Edition 1066+ (10x352 МГц, 1210 МГц, 5-5-5-15, 2,4 В)	9045	5385	9579	6435	6913	48,0	1:25.687	217,7
Chaintech APOGEE GT DDR2-1100 (10x360 МГц, 1235 МГц, 5-5-5-15, 2,375 В)	9248	5514	9799	6573	7076	46,3	1:24.672	224,2
Corsair XMS2 Twin2X2048-8500C5 (10x365 МГц, 1252 МГц, 5-5-5-15, 2,4 В)	9370	5585	9801	6612	7099	46,5	1:23.616	227,0
Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF (10x366 МГц, 1299 МГц, 5-5-5-15, 2,4 В)	9376	5607	9883	6663	7193	46,5	1:22.672	228,6
OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC (10x357 МГц, 1226 МГц, 5-5-5-15, 2,43 В)	9185	5462	9748	6522	7054	47,5	1:24.500	222,1
OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC (10x357 МГц, 1224 МГц, 5-5-5-15, 2,4 В)	9186	5469	9701	6513	7018	47,2	1:25.375	222,4

ТЕСТИРОВАНИЕ DDR3-ПАМЯТИ

	PCMark05 1.2.0		EVEREST Ultimate Edition 4.00				Super Pi Mod 1.15 (4 Mb)	Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator02b)
	CPU	Memory	Read	Write	Copy	Latency		
Стандартные настройки								
Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G (9x333 МГц, 1333 МГц, 7-7-6-18, 1,7 В)	7969	4976	8640	6304	7026	65,4	1:31.312	192,2
OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum (9x333 МГц, 1333 МГц, 7-7-6-16, 1,8 В)	7723	4880	8696	6102	6872	64,2	1:33.594	188,7
Максимальная частота								
Kingston HyperX KHX11000D3LLK2/2G (8x456 МГц, 1520 МГц, 8-8-8-20, 1,8 В)	9355	5567	9902	8330	8849	67,1	1:19.281	227,2
OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum (8x456 МГц, 1520 МГц, 8-8-8-19, 1,9 В)	9360	5572	9946	8398	8865	66,9	1:19.041	228,6

Московское Представительство Samsung Corporation: +7 (495) 797-25-47, www.samsung.com/ru, pleomax@sam.samsung.ru

PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Сохрани в твердой памяти



Официальный дистрибьютор: Компания S3, +7 (495) 739-25-75, www.s3.ru Neo Group, +7 (495) 232-40-72, www.neo.ru

Различные магазины: Бетелек, +7 (495) 223-33-22, www.betalab.ru; Бельин-Истор, +7 (495) 730-30-75, www.digital.ru; Эльдорадо, +7 (495) 787-78-03, www.eldorado.ru; МДМ, +7 (495) 544-43-33, www.on-line.MMP; +7 (495) 933-29-63, www.minifox.ru; Союз, +7 (495) 267-68-03, www.soyuz.ru

SAMSUNG CORPORATION

ПОСЛЕДНИЕ ИЗ РОДА

Тестирование видеокарт с интерфейсом AGP

Алексей Горбунов

Все мы жертвы прогресса, и не каждому дано угнаться за ним. Иногда кажется, что ты угадал направление, в котором будет развиваться техника, но в один прекрасный день производители резко переключают стрелку и локомотив технологий переходит на новый путь. Старая ветка, так или иначе, через несколько лет закончится тупиком.

Один из примеров — операционная система **Windows Vista**. Пользователи только успели привыкнуть и обжиться в **Windows XP**, как **Microsoft** предложила очередной вариант ОС. Сначала ненавязчиво, но с каждым месяцем все настойчивее и настойчивее нас переселяют в новую среду обитания, завлекая красивой оболочкой, обещаниями защиты и стабильности, новым уровнем графики и т.п.

Пожокая ситуация сложилась некоторое время назад на рынке видеокарт. Речь идет о тотальном переходе на **PCI Express**. Да, многочисленные тесты показывали ничтожное преимущество PCIe над привычной **AGP**, но это мало кого волновало.

Сегодня новых видеокарт под **AGP** выходит все меньше, среди них давно не найти high-end моделей. Максимум, на что можно рассчитывать, это верхний предел mainstream-сегмента. И тем не менее вернемся еще раз (последний!) к теме тестирования видеокарт с **AGP**-интерфейсом.

GALAXY GeForce 6800 XT



Комплект поставки: ● Инструкция по установке ● Диск с драйверами ● Кабель S-Video, переключик S ● Video-to-PCB, переключатель питания ● Цена: 2000-2500 руб.

GALAXY GeForce 6800 XT — самая дешевая из наших участников. Фактически, перед нами плата позашедевого поколения, ведь от нее каких-либо откровений не приходится. Графический чип **GeForce 6800 XT** может похвастаться лишь 8 пиксельными и 4 вершинными процессорами, частота — 350 МГц. На плате распаяны микросхемы памяти стандарта **DDR1** объемом 128 Мб, скорость равна 800

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2.8 ГГц, L2-кэш 2 Мб)
Кулер	Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Socket AM2, 900-2200 об/мин)
Материнская плата	GIGABYTE GA-MF3 (NVIDIA nForce3 250, Socket AM2, DDR2-667, AGP, PCI, IDE, SATA II, Sound, USB, COM, LPT, GbLAN, ATX)
Память	A-DATA Vitesta Extreme DDR2-1066 (2x1024 Мб, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400820AS 400 Гб (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер для материнской платы	NVIDIA nForce3 5.11
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 7.7 NVIDIA ForceWare 162.18
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

МГц. Ширина шины данных 128 бит. Несмотря на скромные частоты и малое количество исполнительных блоков, плате необходимо дополнительное питание, для этого предусмотрен разъем типа **Molex**.

На видеокарте установлен массивный алюминиевый радиатор с множеством ребер и небольшим вентилятором. Его хватает для отвода тепла от графического ядра, а микросхемы памяти остались и вовсе без охлаждения.

Во время тестов **GeForce 6800 XT** возникли некоторые проблемы. Заключались они в том, что с родными драйверами **NVIDIA** плата отказывалась работать: система уходила в перезагрузку сразу после запуска **Windows**. На сайте **GALAXY** не нашлось драйверов для **GeForce 6800 XT**, нам пришлось путем экспериментов подобрать подходящую версию из нашего архива. В итоге видеокарта заработала с официальными драйверами **NVIDIA ForceWare 94.24**.

Результаты тестов **GALAXY GeForce 6800 XT** очень и очень скромные, 743 балла в **3DMark06** и не более 38 FPS в играх при разрешении 1024x768, без сглаживания. Высокие настройки качества графики этой плате не по зубам. Чтобы добиться плавности в играх, придется понизить качество текстур и спецэффектов.

GIGABYTE GV-N76G256D-RH

Комплект поставки: ● Диск с драйверами и утилитами (CyberLink Power2Go 6, GIGABYTE V-Tuner 3) ● Переключатель DV-to-VGA и HDTV/Video-out ● Цена: 2500-3000 руб.

GIGABYTE GV-N76G256D-RH построена на ядре **GeForce 7900 GS** и оснащена пассивной системой охлаждения. На плате разведено 256 Мб памяти **GDOR2** с частотой 800 МГц. Внутри чипа 12 пиксельных и 5 вершинных процессоров, частота — 400 МГц. Шина дан-



ных 128-битная. К нам плата попала в OEM-поставке.

Система охлаждения носит название **Silent Pipe** и представляет собой пару низкопрофильных радиаторов: широкий медный установлен на графическом ядре (с чипами памяти не контактирует), маленький алюминиевый — на переходном мосту **PCI-to-AGP**. На первый взгляд, подобное охлаждение не внушает доверия, однако за все время тестов температура ядра не поднялась выше 85 градусов (на открытом стенде). Хотя, чего еще ожидать при столь низких частотах ядра и памяти.

У **GV-N76G256D-RH** есть разъем дополнительного питания типа **Molex**. В то, что плате не хватает энергии, поступающей по шине **PCIe**, верится с трудом. Карту можно и поразогнать, но настолько же рекомендуем сменить кулер на более эффективный.

По результатам тестов **GV-N76G256D-RH** заняла второе место... с концом, при этом наравля **3DMark06** 2126 баллов. С играми дело обстоит так: без сглаживания можно комфортно играть при разрешении 1280x1024. С двукратным антиалиазингом планка разрешения опускается до 1024x768, дальнейшее увеличение сглаживания приводит к серьезным падением в скорости, можно поиграть разве что в **Far Cry** и **Serious Sam 2**.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель	GALAXY GeForce 6800 XT	GIGABYTE GV-N76G256D-RH	PowerColor Radeon X1650 XT	Palit GeForce 6800 GS Super	Palit Radeon X1950 GT Super	GALAXY GeForce 7900 GS	MSI NX7800GS-TD256
Графический чип	NVIDIA NV42	NVIDIA G73	AMD RV560	NVIDIA NV42	AMD RV570LE	NVIDIA G71	NVIDIA G70
Технологический процесс	110 нм	90 нм	80 нм	110 нм	80 нм	90 нм	110 нм
Кол-во транзисторов	202 млн	157 млн	330 млн	202 млн	330 млн	278 млн	302 млн
Частота чипа	350 МГц	400 МГц	600 МГц	425 МГц	500 МГц	450 МГц	375 МГц
Интерфейс памяти	256 бит	128 бит	128 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Тип установленной памяти	DDR1	GDDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти	800 МГц	800 МГц	1400 МГц	1000 МГц	1200 МГц	1320 МГц	1200 МГц
Пропускная способность памяти	25,6 Гб/с	12,8 Гб/с	22,4 Гб/с	32 Гб/с	38,4 Гб/с	42,2 Гб/с	38,4 Гб/с
Объем установленной памяти	128 Мб	256 Мб	256 Мб	512 Мб	512 Мб	256 Мб	256 Мб
Пиксельных процессоров	8	12	24	12	36	20	16
Вершинных процессоров	4	5	8	5	8	7	6
Текстурных блоков	8	12	8	12	12	20	16
Блок растеризации (ROP)	8	8	8	12	12	16	8
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)						
Версия OpenGL	2.0						
Интерфейс шины	AGP x8						
Цена	2000-2500 руб.	2500-3000 руб.	3500-4000 руб.	4000-4500 руб.	4000-5000 руб.	4500-5000 руб.	5000-5500 руб.

PowerColor Radeon X1650 XT



Комплект поставки: ● Краткое руководство пользователя (русский язык) ● Диск с драйверами, набором программ от CyberLink (Power2Go 6.0, PowerDirector Express 3, Med@ Show и т. д.) ● Переключатель S-Video-to-PCA и DVI-to-VGA, переключатель питания ● Цена: 3500-4000 руб.

PowerColor Radeon X1650 XT — вторая из видеокарт нашего тестирования, у которой шина данных урезана до 128 бит.

Частоты ядра и памяти достаточно высоки: первое «бьется» на скорости 600 МГц (24 пиксельных и 8 вершинных процессоров), а GDDR3-память работает на 1400 МГц, ее объем составил приличные 256 Мб. Для такой быстрой платы необходимо дополнительное питание — предусмотрен 6-контактный разъем. Ядро охлаждается при помощи небольшого кулера с медным основанием и вентилятором турбинного типа. Чипы памяти и переходной мост PCIe-to-AGP (с обратной стороны платы) остались на полочке корпусных вентиляторов.

По производительности Radeon X1650 XT полностью оправдывает вложенные в нее средства. Результат в **3DMark06** составил 3140 баллов. Оптимальные настройки для игр — это разрешение 1280x1024, 16-кратная анизотропная фильтрация и 2-кратное сглаживание. При этом уровень FPS находится на уровне 40-50 кадр/с. Приличный результат.

Palit GeForce 6800 GS Super



Комплект поставки: ● Руководство по быстрой установке (русский язык) ● Диск с драйверами, с программой CyberLink Power2Go 5 и Кабель HDTV, переключатель DVI-to-VGA, переключатель питания ● Цена: 4000-4500 руб.

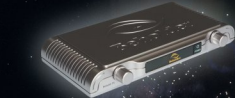
Приставку «Super» в названии **GeForce 6800 GS Super** стоит неспроста. Так компания **Palit** подчеркивает, что на плате установлено много памяти — 512 Мб GDDR3. Ее частота невысока — 1000 МГц, так что выигрыш получается

Владей эфиром!

Behold TV SOLO

Behold TV M6 Extra

Behold-TV 609 RDS



Автономный ТВ/FM-тюнер в стильном корпусе



Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3



Поддержка RDS (радиотекст)

• Обновляемая микропрограмма
• Поддержка широкоформатных мониторов
• Картина на десктопе • Разрешение 1680 x 1200

• ARPC — включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
• Объемное изображение • Запись без рекламы
• Вещание в сеть с собственным логотипом

www.beholder.ru

реклама

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ									
Разрешение	Максимальное качество + AF 16x			AF 16x, AA 2x			AF 16x, AA 4x		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.33 (Regulator)									
GALAXY GeForce 6800 XT	38,2	28,5	21,3	35,3	25,2	18,1	28,8	18,7	9,7
GIGABYTE GV-N76G256D-RH	72,2	52,5	39,0	80,7	42,3	30,8	45,2	30,0	21,1
PowerColor Radeon X1650 XT	76,5	60,4	50,6	66,6	50,9	41,2	59,7	45,0	36,7
Palit GeForce 6800 GS Super	88,2	67,1	51,7	73,5	55,5	42,8	63,2	45,8	34,8
Palit Radeon X1950 GT Super	101,6	85,8	74,5	93,3	75,4	63,0	85,1	66,8	54,8
GALAXY GeForce 7900 GS	110,9	98,8	82,6	106,5	91,5	73,9	97,4	75,2	56,9
MSI NX7800GS-TD256	99,5	78,4	61,8	92,1	71,2	55,5	80,3	59,0	43,6
FEAR 1.08									
GALAXY GeForce 6800 XT	31	21	13	26	16	10	18	9	4
GIGABYTE GV-N76G256D-RH	52	35	25	41	27	20	29	19	13
PowerColor Radeon X1650 XT	70	49	37	62	42	32	48	32	22
Palit GeForce 6800 GS Super	60	41	26	53	35	27	41	28	20
Palit Radeon X1950 GT Super	88	66	50	82	61	46	65	45	33
GALAXY GeForce 7900 GS	91	69	53	82	61	46	70	48	35
MSI NX7800GS-TD256	69	49	37	62	44	33	53	36	26
Prey 1.2 (HWZone Demo)									
GALAXY GeForce 6800 XT	34	24	18	31	22	16	24	16	12
GIGABYTE GV-N76G256D-RH	50	35	27	44	31	23	35	24	18
PowerColor Radeon X1650 XT	64	47	37	58	42	33	51	36	28
Palit GeForce 6800 GS Super	63	45	34	57	41	31	47	33	25
Palit Radeon X1950 GT Super	81	60	49	74	54	44	65	47	37
GALAXY GeForce 7900 GS	98	75	58	88	66	51	76	55	42
MSI NX7800GS-TD256	76	54	41	70	50	38	60	45	32
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)									
GALAXY GeForce 6800 XT	33,4	23,4	15,9	31,6	21,9	14,7	29,3	20,3	12,5
GIGABYTE GV-N76G256D-RH	60,3	42,9	29,7	55,8	39,6	27,2	43,5	30,3	20,7
PowerColor Radeon X1650 XT	75,9	53,7	43,6	66,8	49,8	37,0	58,8	40,2	32,6
Palit GeForce 6800 GS Super	61,0	43,2	29,8	58,0	41,0	28,3	54,8	38,8	26,7
Palit Radeon X1950 GT Super	96,8	75,8	59,3	88,4	68,5	52,8	80,9	55,4	47,2
GALAXY GeForce 7900 GS	98,2	74,6	53,4	94,6	70,4	50,5	89,5	65,9	46,6
MSI NX7800GS-TD256	74,4	53,7	37,5	70,9	51,0	35,6	67,4	48,3	33,6

только по объему. Ядро GeForce 6800 GS работает на частоте 425 МГц и содержит 12 пиксельных и 5 вершинных процессоров. Шина данных 256-битная. Для дополнительного питания на плате распаян 6-контактный разъем.

Система охлаждения GeForce 6800 GS Super — одна из лучших среди всех участников. Компактный радиатор с медным основанием закрывает собой графическое ядро и переходный мост платы. На микросхемах памяти установлены алюминиевые радиаторы, что позволяет выжать дополнительные мегагерцы при разгоне. К качеству охлаждения претензий нет, минус только один — вентилятор шумоват.

Перед тем как перейти непосредственно к результатам тестов, отметим один важный момент. Для GeForce 6800 GS Super нужны специализированные драйверы, которые можно найти на сайте компании Palit (www.palit.biz/ru/). Иначе никак.

В синтетическом тесте 3DMark06 видеокарта набрала 2424 балла. По производительности в играх GeForce 6800 GS соответствует Radeon X1650 XT. Причем если в режимах без сглаживания разрыв между платами достигает 10 кадр/с, то при максимальных настройках их показатели выравниваются. Рекомендуемое разрешение для игр — 1280x1024 при сглаживании 2x и анизотропной фильтрации 16x.

Palit Radeon X1950 GT Super

Комплект поставки: ● Краткая инструкция (русский язык) ● Диск с драйверами, диск с игрой SpellForce 2: Shadow Wars ● Кабели S-Video, HDTV, переходник DVI-to-VGA, переходник питания. ● Цена: 4000-5000 руб.

Radeon X1950 GT Super — еще одна плата компании Palit из линейки Super. Главная особенность — наличие 512 Мб памяти GDDR3. Та-



MSI NX7800GS-TD256



Комплект поставки: ● Краткое руководство (русский язык) ● Диск с драйверами и утилитами от MSI, диск с игрой Peter Jackson's King Kong ● Кабель S-Video, переходник DVI-to-VGA. ● Цена: 5000-5500 руб.

ким образом, при обработке текстур высокого разрешения Radeon X1950 GT Super получает преимущество над конкурентами. Другие характеристики стандартны для Radeon X1950 GT: частота ядра равна 500 МГц, шина данных 256-битная, скорость памяти оставляет 1200 МГц. Графический чип содержит 36 пиксельных и 8 вершинных процессоров. Дополнительная энергия для видеокарты поступает по 6-контактному разъему питания.

Под эффектным красным кожухом системы охлаждения скрывается алюминиевый радиатор и вентилятор с большим количеством лопастей. Основание радиатора контактирует только с графическим чипом. Несмотря на простоту конструкции, кулер отлично справляется со своими обязанностями. Даже на максимальных оборотах шум от работы вентилятора остается минимальным, и это радует.

По итогам тестов Radeon X1950 GT Super попадает на второе место. Плата набрала самое большое количество очков в 3DMark06 (4298). В играх при 4-кратном сглаживании и максимальных настройках качества видеокарте покорилось разрешение 1600x1200. Но лучше познать его до 1280x1024, чтобы избежать от каж-либо тормозов в тяжеловесных играх вроде Prey или F.E.A.R.

MSI NX7800GS-TD256 — типичный представитель платы на ядре GeForce 7800 GS. Графический чип трудится на частоте 375 МГц, оборудован 16 пиксельными процессорами и 6 вершинными. У видеокарты есть 256 Мб памяти GDDR3 с частотой 1200 МГц и 256-битной шиной данных. Сзади платы расположен Molex-разъем для дополнительного питания.

Система охлаждения у NX7800GS-TD256 идентична кулеру на оригинальных платах от NVIDIA. Она состоит из узкого радиатора, который закрывает ядро видеокарты, переходный мост и микросхемы памяти, и небольшого вентилятора турбинного типа. Кулер работает тихо и эффективно.

В 3DMark06 с результатом 2937 очков NX7800GS-TD256 оказалась в середине списка, по итогам игровых тестов видеокарта заняла третье место в общем зачете, обйдя Radeon X1650 XT, но уступив Radeon X1950 GT Super. Во всех играх, кроме F.E.A.R., плата обеспечивает 45-60 кадров/секунд при разрешении

3DMARK 06 1.1.0			
	SM 2.0	SM 3.0	Overall
GALAXY GeForce 6800 XT	245	271	743
GIGABYTE GV-N76G256D-RH	825	712	2126
PowerColor Radeon X1650 XT	1160	1179	3140
Palit GeForce 6800 GS Super	944	825	2424
Palit Radeon X1950 GT Super	1594	1723	4298
GALAXY GeForce 7900 GS	1486	1398	3792
MSI NX7800GS-TD256	1104	1076	2937

1280x1024 и сглаживании 4x. Все бы хорошо, вот только цена на NX7800GS-TD256 завышена. Превосходящая ее по скорости GALAXY GeForce 7900 GS стоит на 1000 руб. дешевле.

GALAXY GeForce 7900 GS



Комплект поставки: ● Руководство пользователя ● Диск с драйверами ● Кабель S-Video, переключатель DVI-to-VGA, S-Video-HDTV, переключатель питания. ● Цена: 4500-5000 руб.

Встречайте победителя нашего тестирования — видеокарту GALAXY GeForce 7900 GS. В основе платы лежит ядро GeForce 7900 GS, работающее на частоте 450 МГц. Чип несет в себе 20 пиксельных процессоров и 7 вершинных. Частота 256 Мб памяти GDDR3 равна 1320 МГц. Питается видеокарта по 4-контактному разъему типа Molex.

На первый взгляд кажется, что вся плата покрыта большим кулером. Потом выясняется, что массивности придает пластиковый кожух, сам радиатор (выполненный из меди) много меньше и охлаждает только графическое ядро. По центру радиатора расположено небольшой вентилятор. Во время работы шум от системы охлаждения не слышен на фоне процессорного кулера и блока питания.

GeForce 7900 GS не работает с официальными драйверами NVIDIA. Извольте зайти на сайт компании GALAXY (www.galaxytech.com) и скачать драйвера оттуда.

В 3DMark06 плата GeForce 7900 GS уступила Radeon X1950 GT Super: 3792 баллов против 4298. Тем не менее в играх детище GALAXY уверенно обошло всех конкурентов. При максимальной нагрузке (разрешение 1600x1200, сглаживание 4x) частота кадров оставалась в районе 45-50 FPS. Исключением стал только F.E.A.R., в котором для комфортной игры больше подходит разрешение 1280x1024.

Утешительные выводы

Как видите, интерфейс AGP все еще в строю, по крайней мере, в этом сегменте видеокарт. Скоро появятся платы на современных графических чипах серии GeForce 8600 и Radeon HD 2600 с поддержкой DirectX 10. Пока же придется довольствоваться моделями предыдущих поколений. Среди них явно выделяется GALAXY GeForce 7900 GS. При цене в 4500-5000 руб. она обеспечивает отличную производительность для своего класса. В качестве альтернативы рекомендуем Palit Radeon X1950 GT Super, главный козырь которой — 512 Мб памяти.

Можно немного сэкономить и остановиться на PowerColor Radeon X1650 XT. На ней с успехом идут житы годичной давности при высоких настройках качества, разрешение 1280x1024 и невысоким сглаживанием. Правда, в современных играх настройки придется убавить до средних.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
 2L-PR — Palit GeForce 6800 GS Super, Palit Radeon X1950 GT Super;
 CustomTek (www.customtek.ru) — Bi Quiet Dark Power Pro BQT PE PRO 600W;
 GALAXY (www.galaxytech.com) — GALAXY GeForce 6800 XT, GALAXY GeForce 7900 GS;
 GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GV-N76G256D-RH;
 MSI (www.msi.com) — MSI NX7800GS-TD256;
 PowerColor (www.powercolor.com) — PowerColor Radeon X1650 XT.



Погрузись в мир
великолепной
графики!



**HD2600Pro Super
512MB**

Шина:
PCI Express
Память:
512МБ/1286бит DDR2
Поддержка:
Dual-Link DVI и HDMI



8600GT Sonic+

**1.0ns GDDR3 memory
Overclocking Edition**

Шина:
PCI Express
Память:
256МБ/1286бит GDDR3
Поддержка:
Dual Dual-link DVI и TV-Out

+19%



Distributor:



ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ИСТОРИЯ КОНСОЛИ FAIRCHILD CHANNEL F

Даниил Дышниц

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В первой части нашей статьи (см. прошлый номер «Игромании») мы рассказали о зарождении интересной во всех отношениях приставки **Video Entertainment System (VES)**, поговорили об играх для нее и остановились на том, что в 1977 году появилась консоль, известная во всем мире как **Atari 2600**. Сегодня мы расскажем о ней подробнее и установим причины скорой смерти VES.

А в это время...

Но для начала следует рассказать немного о самой **Atari**. На дворе ноябрь 1972 года. Компания начала выпуск первых партий игрового автомата **PONG**, в 1975 году появился одомашненный вариант. Забавно, но подобная игра уже существовала на другой консоли (**Magnavox Odyssey**) под именем **PONG**, и консоль эта бесславно провалилась. Разумеется, созданный и запатентованный **Magnavox** пинг-понг распространять направо и налево было нельзя. Спустя две недели после выхода **PONG** **Magnavox** подала на **Atari** в суд. У первой были прямые доказательства того, что генеральный директор **Atari** **Нолан Бушнелл** видел игру на их консо-

ли еще до начала разработки **PONG**. Конфликт был разрешен лишь после того, как **Atari** согласилась вы платить **Magnavox** \$700 тыс. за лицензию.

Продажам **PONG** дурацкая слава не помешала, и все благодаря мощной пиар-поддержке: по телевизору без устали призвали купить **PONG**, а однажды приставке даже почастливилось попасть в мегапопулярное американское шоу **Saturday Night Live**. С такой активной рекламой успех **PONG** был гарантирован, автомат отгружали очень большими партиями. Подобные темпы продаж были полной неожиданностью для магазинов, которые с явной настороженностью относи-



Продажи приставок серии Atari 2600 исчислялись десятками миллионов. Консоль подарила нам много легендарных игр, в кланы которых мы играем до сих пор!

лись к новинке, особенно после провала менее удачливого конкурента.

Сенсация свершилась: **Atari** смогла захватить рынок с приставкой, на которой была установлено всего одна игра! И это при том, что технические характеристики **PONG** были очень далеки от **Odyssey**. Правильно говорят — главное не то, что ты продаешь, а то, как ты это продаешь.

В начале 1976 года компания **MOS Technology**, крупный игрок на рынке полупроводниковых устройств, разработала свой 8-битный процессор. По своим характеристикам он незначительно уступал **Fairchild F8**, используемому в **VES**, при этом стоимость производства **MOS Technology 6502** была значительно ниже.

В это же время компания **Amiga** изобрела графическое ядро, названное **Television Interface Adapter (TIA)**. У **TIA** не было своей видеопамяти, что позволило значительно снизить стоимость производства. Использовались совершенно иные алгоритмы работы ядра. Кардинальные изменения в архитектуре ядра поставили было программистов и художников в тупик, но год спустя появилась специализированная литература, посвященная программированию под **TIA**, и проблема была решена. Возможности **TIA** были воистину революционными по тем временам. Только представьте: цветовая палитра на 128 цветов, максимум по четыре цвета в одной строке.

CHANNEL F System II
The Fairchild Video
Entertainment
Computer

The Best Television
Entertainment

Channel F System II получила новый дизайн и лишилась слюкера. Цена упала, но это ее не спасло.

Игры на Atari 2600

Если захотите вспомнить былое и опробовать на эмуляторе игры от старушки Atari 2600, то мы рекомендуем начать вот с этих игр:



Superman — замечательный платформер, где вам предстоит спасти мир, пользуясь тремя суперспособностями главного героя. Он умеет летать, становится сверх-сильным и смотреть на мир рентгеновским зрением. Классика жанра.



Space Invaders — многожды нахваленная аркада, в которой вы должны управлять космическим кораблем и уничтожать армаду инопланетных кораблей. При этом надо успевать уворачиваться от вражеских кораблей и успевать стрелять по цели. Игра Space Invaders увеличила продажи приставки в два раза.



Enduro — сумасшедшие гонки на машинах, похожих на болиды «Формулы-1». В них игроку предстоит ездить в плотном трафике других авто. Многие игроки убили десятки часов, пытаясь пройти ее до конца, и только потом узнавали, что конца-то у игры нет...

На Atari 2600 вышли сотни игр; перечислить все невозможно, но опробовать вышеречисленные определенно стоит. Благо в Сети без проблем можно найти и игры, и эмуляторы.

Помимо обседа графики чип отвечал за воспроизведение звука в режиме моно.

Обе технологии Atari решила использовать в своем новом проекте под рабочим названием **Stella**. Ключевой особенностью этой консоли была возможность запуска уже имеющихся игр от самой Atari, а именно **Pinball**, **Breakout** и **PONG**.

Война машин

В 1976 активно шли продажи VES, и Atari, пытаясь догнать уходящий поезд, в предельно

короткие сроки (к концу года) создает действующий образец своей приставки. Массовые поставки начались под рождество 1977 года, бюджет разработки составил порядка \$100 млн.

Изначально консоль называлась **Video Computer System (VCS)**. Согласитесь, название ну очень сильно переключается с Video Entertainment System. Узнав об этом, компания Fairchild Semiconductor тут же переименовала свое детище в **Fairchild Channel F**. Как в шахматной партии, Atari сделала ответный ход и нарекла свою консоль не иначе, как Atari 2600.

Начальная стоимость Atari 2600 в США составляла \$199, что было несколько выше цены на Fairchild Channel F (\$169). На первых порах высокая стоимость приставки и появление дешевых клонов PONG чуть не затопили Atari в могилу. Из финансовой ямы компания вытаскала **Warner Communications**, купившая Atari за \$28 млн. Преодолев кратковременный кризис, Atari вновь начала расти. Так, в самый сложный для компании год (1977), было продано 250 тыс. Atari 2600, к 1978-му эта цифра увеличилась до 550 тыс. Уже в 1979 году, как раз тогда, когда интерес к PONG уже остыл и сторонние программисты научились писать игры под новую консоль, продажи достигли рекордной цифры — более 1 млн консолей. В следующем году, после выхода порта **Space Invaders**, продажи Atari 2600 дошли до отметки 2 млн.

Fairchild Semiconductors, привыкшая почивать на лаврах, вдруг обнаружила, что продажи Channel F резко упали вниз, и поспешила избавиться от балласта. В 1979 году права на детище Fairchild Semiconductor выкупила компания **Zircon International**. Последняя приняла решение изменить дизайн приставки и убрать из нее востроенный сплигер для удешевления производства. Стоимость новой Channel F System II упала до демократичных \$100. Она неплохо продавалась вплоть до 1984 года. За это время вышло шесть новых картриджей с играми, на одном из которых была записана гениальная **Alien Invasion**. Для того чтобы объяснить причину остановки производства в злосчастном 1984 году, следует вернуться к виновнице — к Atari.

Atari доигралась

Продажи новорожденной Atari 2600 росли как на дрожжах, в одном только 1982 году было продано 8 млн консолей. Тогда Atari вошла в список самых крупных компаний Силиконовой долины.

Activision и конкурты поменьше, глядя на ее успех, завидовали Atari черной завистью. Но вместо того чтобы, подобно Fairchild Semiconductor, сидеть сложа руки, они решили отхватить свой кусок пирога и занялись разработкой игр под популярную консоль. Сначала Atari хотела подать в суд на неофициальных разработчиков, но прав на эксплицитную разработку и печать картриджей у нее не было. Дело дошло до того, что некая компания **Mystique** занялась разработкой и изданием игр для этой консоли. Это был жутковатый **Custer's Revenge**, который уже неоднократно упоминался на страницах «Игромании».

В ответ на это Atari начала выпуск игр по лицензиям. **E.T. The Extra-Terrestrial** — первый проект из этой линейки. Игра оказалась одной из худших в истории. Примерно в

Saturday Night Live



Saturday Night Live (SNL) — популярное 90-минутное американское комеди-шоу, выходящее на NBC с октября 1975 года. Периодически показывают позрими субботними вечерами, как раз тогда, когда большинство телезрителей усаживаются перед телевизором, дабы посмотреть что-нибудь ред и новое.

На данный момент это одно из самых живучих шоу на американском телевидении. Всего было отснято 604 эпизода, в каждом из них принимали и принимают участие известнейшие актеры, музыканты и просто знаменитости.

Это же время вышла не менее ужасающая версия **Pac-Man** (как можно было испортить эту классику, знали, похоже, только в Atari). Итогом всего этого безобразия стал крах всего рынка, произошедший в 1983 году. Взбунтовавшиеся покупатели требовали вернуть деньги. По неофициальным данным, компания каждый день теряла по \$10 тыс., не смогла остаться на плаву благодаря продаже части акций **Commodore Business Machines**.

В 1985 году вышла новая версия приставки — **Atari 2600 Jr.**, стоимость ее находилась на отметке \$50. На сегодняшний день общее количество проданных приставок серии 2600 составляет 40 млн. А что же стало с Fairchild Channel F? Да ничего. Канула в Лету вместе с большинством игровых компаний после кризиса. Проект вышел позабыли, все наработки распорядили.



Вот так сложной и закончилась история Fairchild Channel F. Что оставила консоль после себя? Горстку фанатов, успевших приобрести к ней за год жизни, и несколько игр, которые умеют эмулировать программа **MESS**. А разве разработчики надеялись на большее? Смотря какие. Разбавившаяся восмерка отцов-основателей компании, может, и надеялась, а вот сама Fairchild Semiconductor по этому поводу особо не переживала.

Сейчас Fairchild Semiconductor отмечает свое 50-летие и вспоминает, как давным-давно смогла изобрести то, что изменило весь мир, то, благодаря чему компания на сегодняшний день занимает первое место в мире по производству оптоэлектроники, — первую в мире интегральную микросхему на кремниевой основе.

В чем причины провала Fairchild Channel F? Наверное, в руководстве — вернее, в его отсутствии. Кто знает, быть может, не распались тогда Tantalous Eight, и, вполне возможно, что сейчас на полках магазинов лежала бы консоль Channel F нового поколения. ■



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

MSI P35 Platinum

Первое, что бросается в глаза при виде MSI P35 Platinum, — оригинальная система охлаждения Circu-Pipe. Четыре радиатора соединяются многоуровневыми магистралями тепловых трубок. В эффективности сомневаться не приходится. При этом вокруг процессорного разъема достаточно места для установки большого кулера, хотя и не каждый подойдет.

В наличии два слота PCIe x16, поддержки SLI нет, зато можно установить пару видеокарт от AMD — один разъем PCIe x16 будет работать на максимальной скорости, а второй на скорости PCIe x4. Не лучший вариант, но это недостаток чипсета от Intel. С другой стороны, в абсолютном большинстве компьютеров стоит одна видеокарта, уж больно неоднозначны SLI/CrossFire-системы.

Разъем питания процессора зажат между тремя тепловыми трубками, чтобы облегчить подключение кабеля, пришлось нарастить его высоту с помощью названием ATX Extender (входит в комплект поставки). На задней панели платы нет изрядно поседевших параллельного (COM) и последовательного (LPT) портов, зато есть два eSATA-разъема для внешних накопителей, сразу шесть USB 2.0 и FireWire.

В BIOS доступен пункт D.O.T. Control (Dynamic Overclocking Technology) — он позволит разогнать процессор и видеокарты на 1%, 3% или 5%. Также можно регулировать скорость вращения вентиляторов: для процессорного кулера выставляется зависимость от температуры, а для системных вентиляторов задается относительное значение — 50%, 75% или 100%. Высокая производительность и стабильность гарантированы.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● Чипсет: Intel P35 + ICH9 ● Системная шина: 1333/1066/800 МГц ● Оперативная память: 4 слота DDR2-667/800 (до 8 Гб) ● Сетевой адаптер: 1 Гбит/с (Realtek 8111B) ● Аудиокодек: Realtek ALC888 (7.1, HDA) ● Слоты расширения: 2 PCI, 2 PCIe x1, 2 PCIe x16 ● Задняя панель: 2 PS/2, 6 USB 2.0, 2 eSATA, FireWire, аудиоразъемы, LAN ● Дисковый массив: 1 IDE, 6 SATA ● Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что? материнская плата под процессоры Intel

Почему? в полной мере оправдывает статус Platinum

Сколько? 5500 руб.

Где? www.microstar.ru

SilverStone SUGO SG03

Можно менять все вплоть до материнской платы, но сменить корпус — все равно что прийти к пуговице новый пиджак. При покупке компьютера на корпус лучше не экономить. SUGO SG03 от SilverStone переживает не один апгрейд. Компактный корпус изготовлен из алюминия и выглядит великолепно. По бокам от сеточки на лицевой панели расположены дверцы, за которыми находятся порты USB 2.0, FireWire, аудио-разъемы, а также Reset и индикаторы HDD/Power. Кнопка включения находится в верхней части корпуса и слегка утоплена — вероятность случайного нажатия минимальна.

В отличие от многих других малогабаритных корпусов, SUGO SG03 совместим практически со всеми системными платами mATX и блоками питания формата ATX. При этом корпус сохранил вертикальную ориентацию, благодаря чему обеспечен постоянный приток свежего воздуха через переднюю стенку. Места внутри хватает для установки современных комплектующих, а циркуляция воздуха достаточна для нормальной работы SLI (GeForce 8800 GTX) и CrossFire-системы (Radeon HD 2900 XT).

120-мм вентилятор расположен прямо посередине передней панели, его можно отодвинуть вверх и поставить второй ветродуй для более эффективного охлаждения.

В комплекте поставки есть стяжки для аккуратного расположения проводов внутри корпуса. Для жестких дисков предусмотрена алюминиевая стойка с охлаждающими ребрами. БП можно установить в двух положениях: в одном случае вентилятор охлаждает только сам блок, а во втором — обдуваются внутренние компоненты корпуса.

Технические характеристики ● Материал корпуса: алюминий ● Доступные цвета: серебристый, черный ● Система охлаждения: 120-мм вентилятор на передней панели (1200 об/мин, 21 дБ) ● Отсеки для накопителей: 2 внешних отсека 5,25 дюйма; 1 внешние и 2 внутренних посадочных места для винчестеров и флэш-дисков ● Слоты расширения: 5 ● Блок питания: опционально ● Порты: 2 USB 2.0, FireWire, микрофон, наушники ● Размеры: 300x360x112 мм ● Вес: 3,5 кг

Что? малогабаритный компьютерный корпус

Почему? компактный, стильный, подходит для построения игрового ПК

Сколько? 4900 руб.

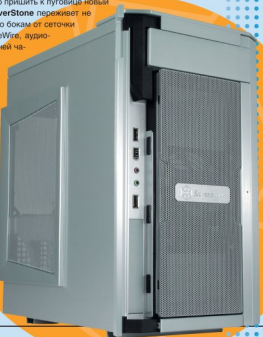
Где? www.meijin.ru

Что? материнская плата под процессоры Intel

Почему? в полной мере оправдывает статус Platinum

Сколько? 5500 руб.

Где? www.microstar.ru



Что? материнская плата под процессоры Intel

Почему? в полной мере оправдывает статус Platinum

Сколько? 5500 руб.

Где? www.microstar.ru

ИМАНУИ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВВЕДЕНИЕ
В ОБЪЕКТ

Cooler Master CoolViva Pro SE



Комплектные системы охлаждения видеокарт на основе GeForce 8500 и 8600 не всегда благоприятствуют разгону, хотя частотный потенциал у чипов приличный. Кулер Cooler Master CoolViva Pro SE призван исправить ситуацию.

Процесс установки довольно прост: медное основание кулера устанавливается прямо на графический чип и крепится винтами. Три сплюсненных тепловых трубки распределяют тепло по алюминиевому радиатору, который охлаждается потоком воздуха от турбины. На открытом стенде система охладит GeForce 8600 GTS от MSI с 75 до 49 градусов Цельсия! Вентилятор работает на скорости до 1800 об/мин и почти не шумит, 19 дБА — это не шум, а так, комариная возня.

Комплект поставки включает тобиш с термопастой, переходники для различных видеокарт, заглушку для отвода горячего воздуха из корпуса и радиаторы для чипов видеоплаты. Список поддерживаемых видеокарт включает все модели на основе NVIDIA GeForce 8500, 8600, AMD Radeon 1950 и не только.

Список поддерживаемых видеокарт включает все модели на основе NVIDIA GeForce 8500, 8600, AMD Radeon 1950 и не только.

Технические характеристики • Конструкция: алюминиевый радиатор с медным основанием и тремя тепловыми трубками • Поддерживаемые видеокарты: серия NVIDIA GeForce 6200/6600/7800/7900/8500/8600, AMD Radeon 600/700/800/1300/1600/1900/1950 • Размеры вентилятора: 74x74x23 мм • Размеры радиатора: 112x145x38 мм • Скорость вращения: 700-1800 об/мин • Уровень шума: 19 дБА • Вес: 290 г

Что?	кулер для видеокарты
Почему?	отлично охлаждает видеокарты и позволяет смело экспериментировать с разгоном
Сколько?	860 руб.
Где?	www.pint.ru

Thrustmaster Run'N'Drive 3 in 1 Rumble Force



При виде Thrustmaster Run'N'Drive 3 in 1 Rumble Force у нас перехватило дыхание — проводной геймпад удивительно похож на некогда забраванный «бумеранг» для PS3. Встроенного гироскопа у джойстика нет, зато он совместим и с компьютерами, и с PS2/PS3.

Форма у него необычная, но лежит геймпад в руках удобно, правая, если у вас крупная рука, то Run'N'Drive не для вас. Есть два аналоговых стика, две пары шифтов, два из которых аналоговые и много-много кнопок. Шифты кстати сказать, жестковатые. Для совместимости со всеми играми на две джойстика расположены дополнительные шифты — классические. Кнопки программируются, а чувствительность стиков можно настроить. Новый орган управления — аналоговое кольцо вокруг крестовины — позволит расширить возможности настройки.

Виброотдача есть, весьма неплохая для столь компактного геймпада. Качество отделки — на пять, а вот цена высока.

Технические характеристики
• Управление: крестовина, два аналоговых джойстика, 10 кнопок
• Интерфейс: USB
• Вибрация: есть

Что?	проводной геймпад с виброотдачей
Почему?	поддерживает все популярные платформы
Сколько?	1300 руб.
Где?	www.thrustmaster.ru

LG Flatron L226WTQ

Не превосходя по качеству картинки и углам обзора S-IPS и MVA/PVA-аналоги, новый широкоформатный монитор от корейских умников из LG достаточно хорош и для игр, и для фильмов. Все благодаря матрице с компенсацией времени отклика. Быстродействие — 2 мс (GTG), углы обзора — 170 градусов с любой стороны. Совсем неплохо для TN TFT.

В характеристиках LG L226WTQ указана только динамическая контрастность, чем и объясняется необычайно высокая цифра. При активации технологии Digital Fine Contrast монитор автоматически подстраивает яркость ламп подсветки в зависимости от изображения. Чем темнее картинка, тем меньше яркость — и наоборот. За низкое время отклика приходится платить артефактами позади движущихся объектов, особенно это касается серых оттенков.

Глянцевый корпус смотрится красиво. Подставка позволяет изменять наклон экрана и поворачивать монитор вокруг вертикальной оси. Через меню можно регулировать основные параметры изображения и отключать синий индикатор питания (если мешает работе). Изюминка — режим f-Engine, который включает три настройки изображения, два из которых заготовлены заранее, а третий пользователь может менять самостоятельно.



Технические характеристики • Тип матрицы: TN TFT • Диагональ экрана: 22 дюйма • Оптимальное разрешение: 1680x1050 • Время отклика: 2 мс • Яркость: 300 кд/м² • Контрастность: 3000:1 • Шаг пикселя: 0,282 мм • Углы обзора: 170/170 градусов (по вертикали/горизонтали) • Энергопотребление: 45 Вт в рабочем режиме • Интерфейсы: D-Sub, DVI • Размеры: 424x503x234 мм • Вес: 5,7 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	большой размер и подходит для игр время отклика
Сколько?	12300 руб.
Где?	pro.sunrise.ru

AVerTV Duo Hybrid PCI-E

Поддержка аналогового и цифрового вещания, кодирование видеопотока в MPEG2, интерфейс PCIe x1. Кажется, вот он, идеал. Но и это еще не предел. Изучим AVerTV Duo Hybrid PCIe в деталях.

Слово «Duo» в названии говорит о наличии двух независимых тюнеров: можно записывать одну телетрансляцию и смотреть другую одновременно. Есть предварительный просмотр 16 каналов и режим воспроизведения видеодатчиков внутри основного окна (PIP, «картинка в картинке»). В наличии поддержка как аналогового ТВ, так и цифрового — на будущее. Качество приема на высоте, есть возможность улучшения изображения путем программного шумоподавления, масштабирования и изменения параметров деинтерлейсинга. Любители радио тоже не обделены.

Тюнер совместим с MS Media Center, но, если он вам не нравится, воспользуйтесь фирменной надстройкой AVer MediaCenter. С помощью пульта ДУ вы можете воспользоваться всеми возможностями тюнера, не вставая с дивана. Очень удобно.

Технические характеристики • Радиус действия пульта ДУ: 3 м • Стандарты: DVB-T, NTSC, PAL, SECAM, FM • Форматы записи видео: MPEG-1/2/4 • Разъемы: 2x TV/FM, AV-IR • Интерфейс: PCIe x1

Что?	PCIe гибридный тюнер (ТВ+FM)
Почему?	возможность работы с аналоговыми и цифровыми каналами, поддержка радио
Сколько?	4300 руб.
Где?	www.avermedia.ru



Floston StarBox LAN Disc

Флэшки компактны и удобны, но музыка и фильмы занимают много места. Нужен винчестер, а для винчестера — подходящий бокс. Если есть домашняя сеть, обратите внимание на относительно недорогой Floston StarBox LAN Disc с портами USB и Ethernet. Для легкого доступа к файлам с любого компьютера достаточно подключить бокс к коммутатору (switch) или точке доступа — LAN Disc получит IP и отобразится в «Сетевом окружении» каждого пользователя локальной сети.

Корпус бокса изготовлен из алюминия и выкрашен в серебристый цвет. Внутри — «колыбелька» для SATA-диска и несколько контроллеров. Скорость чтения и записи ограничена пропускной способностью интерфейса: при использовании USB винчестер от Western Digital на 120 Гб в PCMark05 набрал 3419 очков, при подключении через LAN-порт — 1708. Такая разница обусловлена тем, что скорость сетевого контроллера ограничена 100 Мбит/с. Гигабитный адаптер стоит дороже.

В коробке с Floston StarBox LAN Disk лежат: USB-кабель, блок питания, инструкция, диск с утилитами для создания сетевого файлообменника, а также подставка для установки модуля в вертикальном положении.



Технические характеристики • Форм-фактор: 3,5 дюйма • Материал корпуса: алюминий и пластик • Рабочий диапазон влажности: от 5 до 90%, без конденсата • Внешние интерфейсы: USB 2.0, Ethernet (10/100 Мбит/с) • Внутренний интерфейс: SATA • Скорость записи: 33,3 Мбит/с (USB) или 8,7 Мбит/с (Ethernet) • Скорость чтения: 35,5 Мбит/с (USB) или 10,3 Мбит/с (Ethernet) • Размеры: 122x215x35 мм • Вес: 550 г

Что?	внешний бокс для 3,5-дюймового винчестера
Почему?	можно использовать в качестве сетевого хранилища, без компьютера
Сколько?	7800 руб.
Где?	www.floston.ru

Palit GeForce 8500 GT Sonic Edition 256 M6

Кто сказал, что видеокарты уровня GeForce 8500 GT — для далеких от игр ботаников и клерков? Palit GeForce 8500 GT Sonic годится для экшенов уровня F.E.A.R., хоть и стоит совсем недорого. Благодаря серьезно повышенным рабочим частотам ядра/памяти — 600/1200 МГц против стандартных 450/800 МГц — плата может тягаться с Radeon X1650 Pro и GeForce 7600 GS.

Для нормальной работы видеокарте не требуется дополнительное питание. Основное преимущество — поддержка DirectX 10. Правда, поиграть в Crysis на высоких разрешениях не получится. От старших собратьев GeForce 8500 GT достался Lumenex Engine, ответственный за выборку и фильтрацию текстур, а также за полноэкранное сглаживание, поддержку HDR и вывод результата рендеринга на экран монитора.

Для охлаждения используется система из алюминиевого радиатора и 70-мм вентилятора с голографической наклейкой. Уровень шума невысокий, и это хорошо. В комплект поставки входит все необходимое, бонус — игра SpellForce 2: Shadow Wars.

Технические характеристики • Видеоочип: NVIDIA GeForce 8500 GT • Число транзисторов: 210 млн штук • Текнпроцесс: 0,08 мкм • Унифицированные шейдерные процессоры: 16 (рабочая частота — 1200 МГц) • Текстурные блоки: 8 • Блоки растеризации: 8 • Частота чипа: 600 МГц • Частота памяти: 1200 МГц • Память: 256 Мб, GDDR3 (оригинал выборки — 1,6 нс) • Шина памяти: 128-бит • Версия DirectX: 9.0c (SM 3.0) • Версия OpenGL: 2.0 • Поддержка SLI: есть • Энергопотребление: до 40 Вт • Задняя панель: D-Sub, DVI, ТВ-выход • Интерфейс: PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	звездочный разгон и демократичная цена
Сколько?	2500 руб.
Где?	www.palit.biz.ru





Добавьте цвета вашему офису

Встречайте многофункциональное устройство CLX-2160 – цветное, лазерное, компактное. Его появление полностью преобразит ваш офис. CLX-2160. Больше цвета, больше возможностей.

CLX-2160 = принтер + сканер + копир



Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).



Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.ru. Товар сертифицирован. Реклама.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Creative ZEN Stone Plus



Воздушеванная успехом ZEN Stone, Creative выпустила еще один миниатюрный плеер и много интересных аксессуаров к нему.

Как и ZEN Stone, ZEN Stone Plus выпускается в обтекаемом корпусе с шестью вариантами расцветки: черной, белой, красной, синей, розовой и лимонной. Объем памяти — 2 Гб. Основное отличие от оригинала — долгожданное появление дисплея!

Маленький плеер с крошечными кнопками

мог бы стать кошмаром пользователя, но система навигации делает управление простым. Русифицированное меню и поддержка кириллицы в ID3-тегах и названиях файлов позволяют легко ориентироваться в музыкальной коллекции. Есть даже настраиваемая клавиша быстрого доступа для вызова ключевых функций одним нажатием.

Радиоприемник уверенно ловит сигнал и позволяет сохранять частоты 32 станций. Есть функция будильник — довольно бесполезная. Как можно проснуться по будильнику, если у плеера нет встроенного динамика? Можно, но для этого его предстоит подключить к портативной акустике TravelSound ZEN Stone. Колонки питаются от пары батареек типа AAA (до 20 часов), плеер устанавливается посередине, выдвигающаяся подставка позволяет установить систему на любой плоской поверхности. Стоит это удовольствие примерно 800 руб.

Максимальный уровень громкости ZEN Stone маловат. И дело здесь не в наушниках — мощность усилителя составляет 7 мВт на канал, вдвое меньше обычного. Время автономной работы от аккумулятора достигает девяти с половиной часов. В комплект поставки входят стереонаушники, USB-кабель для подключения к компьютеру и руководство по эксплуатации.

Но это еще не все: пока одни инженеры компании трудились над самими ZEN Stone Plus, другие занимались созданием дополнительных аксессуаров для малышки. Одних только наушников получился целый ворох: Creative EP-380, EP-630, EP-635 и разноцветные — черные, серые, голубые, зеленые, розовые — EP-480. Обратите внимание на резиновые «бютоны» с индексами 630 и 635 — они входят в ушные раковины как беруши. Такая конструкция избавляет от необходимости лопить вечно выпадающий наушник и отсекает значительную часть внешнего шума.

Глянцевый пластик корпуса ZEN Stone Plus необходимо защищать. Creative предлагает попробовать один из ярких силиконовых чехлов с клипсой для крепления на поясе. Они плотно облегают плеер, оставляя для работы только дисплей и колесико с кнопками управления. Среди других аксессуаров стоит отметить черный ремешок с чехлом для крепления на руку, чехол-брелок для ношения плеера на связке с ключами, а также стильный напульсник, который также является ремешком для ZEN Stone Plus при использовании функции часы/секундомер.

Итак, ZEN Stone обзавелся дисплеем, дополнительными функциями и удвоенным объемом памяти — при том, что цена осталась привлекательной (1990 руб.), а в дополнение Creative подготовила массу интересных аксессуаров.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
 Дисплей: OLED, 64x64 пикселя
 Сигнал/шум: 90 дБ
 Диапазон частот: 20-20000 Гц
 Форматы файлов: Audible, MP3, WMA
 Объем памяти: 2 Гб
 FM-тuner: 76-108 МГц
 Выходная мощность: 7 мВт на канал
 Питание: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
 Время работы: 9,5 часов
 Интерфейсы: USB 2.0
 Размеры: 35x56x13 мм
 Вес: 21 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	масса функций и все работает
Сколько?	1990 руб.
Где?	www.creative.ru



Logitech Squeezebox

Хотите иметь доступ к коллекции цифровой музыки из любого уголка квартиры? Не проблема. **Logitech Squeezebox** устанавливается в спальню или гостиную и без проблем транслирует любимые композиции с жесткого диска компьютера на ресивер домашнего кинотеатра, музыкальный центр или акустическую систему. Нужный размер найдется для любой техники: есть и цифровой оптический, и коаксиальный, и аналоговый выходы.

Squeezebox — сетевое устройство. Если соединить бокс с домашним компьютером обычным Ethernet-кабелем (или по Wi-Fi), он получит собственный IP-адрес и выступит в роли медиатора. Программное обеспечение из комплекта поставки позволяет сканировать винчестеры на предмет наличия музыки и добавлять любимые композиции в плейлист.

Управление удобное, меню понятное. С пульта ДУ можно регулировать громкость, ставить паузу, перематывать вперед, а также включать случайный режим воспроизведения. **Squeezebox** воспроизводит все популярные аудиофайлы, включая записи в форматах без сжатия и без потерь. 24-битный ЦАП **Burr-Brown** обеспечивает приличное качество звучания.

Отдельно отметим поддержку интернет-радио и возможность использования учетных записей в **SqueezeNetwork**. Последние позволяют создавать сетевые хранилища, музыку из которых можно воспроизводить без необходимости включать компьютер. Был бы широкополосный доступ в Сеть.

Технические характеристики	
Разрешение дисплея:	320x32
ЦАП:	24-битный Burr-Brown
Сигналы:	100 дБ
Форматы файлов:	MP3, WMA, FLAC, AAC, WAV, Ogg Vorbis
Интерфейсы:	100 Mbit/s Ethernet, Wi-Fi 802.11b/g
Шифрование:	WEP, WPA, WPA2
Размеры:	93x192x80 мм
Пульт ДУ:	есть

Что?	беспроводная музыкальная система
Почему?	обеспечивает доступ к музыкальной коллекции из любого уголка квартиры
Сколько?	7300 руб.
Где?	www.logitech.ru



Panasonic DMC-FX100

Эффективный угол охвата человеческого зрения —

больше 100 градусов. Оптика обычных фотоаппаратов предлагает существенно меньше, а вот широкоугольный объектив **Panasonic DMC-FX100** вплотную приближается к идеалу. Аппарат по-



зволяет делать снимки

с двумя разными соотношениями сторон кадра: широкоформатным 16:9 и привычным 4:3. Минимальное расстояние фокусировки — 50 см в обычном режиме и 5 см при макросъемке.

В творческом арсенале больше 20 предустановленных программ («звездное небо», «аэрозолька»). Процессор **Venus Engine III** отвечает за подавление цифрового шума и за серийную съемку (до 8 кадров в секунду). Волшебка берет на 16 метров, что позволяет делать четкие снимки даже в полумраке.

Оптический стабилизатор изображения стал стандартом для всех фотокамер **Panasonic Mega O.I.S.**, улавливая и компенсирует все движения аппарата в момент нажатия на кнопку спуска, а система интеллектуального контроля ISO (**Intelligent ISO Control**) обеспечивает четкость движущихся объектов съемки.

Диагональ дисплея — 2,5 дюйма. Не рекорд, но для работы достаточно. Автоматическая регулировка яркости обеспечивает приличную видимость в солнечный день. Аккумулятор не слишком мощный — для фотосессий длиной больше 300 снимков лучше приготовить запасной.

Технические характеристики	
Матрица:	1/1,72-дюймовая ПЗС, 12,2 млн эффективных пикселей
Объектив:	фокусное расстояние 28-100 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей:	ЖК, 2,5 дюйма, 207000 пикселей
Увеличение:	3,6х оптическое и 4х цифровое
Светочувствительность:	ISO auto/80/100/200/400/800/1250/1600 (до 6400 в режиме High Sensitivity)
Скорость затвора:	8-1/2000 с
Количество сюжетных программ:	21
Запись видеоклипов:	1280x720 (15 кадров в сек.), 640x480 или 640x480 (30 кадров в сек.)
Форматы файлов:	JPEG, Motion JPEG
Встроенная память:	27 Мб
Флэш-карты:	Secure Digital
Питание:	ионно-литиевый аккумулятор, 1150 мАч
Интерфейсы:	USB 2.0
Размеры:	54x97x25 мм
Вес:	148 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	отлично подходит для повседневной съемки
Сколько?	14 000 руб.
Где?	www.panasonic.ru

SanDisk Photo Album

SanDisk Photo Album предназначен для вывода на больш-

шой экран цифровых фотографий и видеороликов с любых карманных носителей, будь-то карта памяти (кроме SDHC), винчестер или USB-брелок. При подключении к телевизору с помощью комбинированных RCA-кабелей устройство работает шустро. Чтобы использовать другой шнур, придется либо искать комбинированный с тройным штекером, либо запастись переходниками.

На передней панели расположены разъемы для карт памяти. Возле каждого установлен светодиод для индикации работы. Собственной памяти у фотоальбома нет, зато предусмотрена возможность подключения флэш-диска и дополнительной карточки формата CompactFlash.

В комплект поставки входят: пульт ДУ, пара AAA-батареек, блок питания, набор кабелей и руководство пользователя. Пульт похож на телевизионный: есть и привычный кружок с пятью кнопками, и перематка, и отключение звука (Mute). Сразу после включения фотоальбом сканирует установленные носители и выводит на экран иконки изображений. Можно просмотреть множество снимков в миниатюре или организовать слайд-шоу. Максимальное увеличение — 11х. В режиме управления файлами все найденные картинки, аудиозаписи и клипы выводятся одним списком. Нажатием кнопки Store на пульте можно скопировать просматриваемую фотографию в память фотоальбома (флэш-диск или карту CF).

Функция MP3-плеера в **SanDisk Photo Album** реализована неважно. Аудиоплеер годится лишь для воспроизведения голосовых комментариев, записанных камерой, и простеньких фоновых мелодий во время слайд-шоу. Нет ни эквалайзера, ни возможности перематать трек.

Технические характеристики	
Материал корпуса:	пластик
Карты памяти:	CompactFlash Type III, SmartMedia, Secure Digital, MMC, Memory Stick Pro, xD-Picture Card
Основные разъемы:	S-Video, RCA, USB
Источник питания:	сеть переменного тока 220 В
Размеры:	66x187x20 мм

Что?	фотоальбом
Почему?	готов подсоединить телевизор с внешними винчестерами, флэшками и картами памяти
Сколько?	2350 руб.
Где?	www.comp2.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ COWON

Иван Нечесов

Армия медиаплееров растет и ширится, но, если не смотреть на названия, большинство новобранцев друг от друга и не отличить. Новые плееры **COWON** сразу выделяются из безликой массы: **iAudio D2** предлагает сенсорное управление и возможность воспроизведения всех современных медиаформатов, **iAudio 7** работает около 60 часов без подзарядки, а **iAudio Q5** обладает интеллектом КПК.

JUST TOUCH ME



COWON iAudio D2 — самый настоящий полиглот по части видео, но диагональ дисплея составляет всего 2,5 дюйма. Список поддерживаемых форматов включает AVI, WMV, JPEG и много чего еще. Впрочем, мультики и клипы смотреть можно, главное, заранее ужать ролики до размеров экрана.

Плеер выключается в пяти цветовых исполнениях: черном, розовом, красном, белом и зеленом. Различается лишь цвет задней панели и рамки для дисплея, а окантовка остается серебристой во всех вариантах. Управление — через сенсорный экран. Механическими остались только кнопки для изменения громкости и вызова меню.

D2 принимает карты памяти SD — при том, что внутренней памяти и так немало: 4 или 8 Гб. Сразу после включения мы видим русифицированное меню и хорошо читаемые шрифты. При просмотре изображений все файлы отображаются в виде превьюшек. Картинки можно увеличивать и как угодно поворачивать.

Мощность звука — 74 мВт, а это рекорд для карманных аудиоплееров. Комплектные наушники не совсем соответствуют столь высокой мощности, поэтому лучше расшевелиться на более качественную замену.

В комплекте идет маленький стилус, крепится к плееру эластичным шнурком. Время работы D2 достигает 52 часов при воспроизведении музыки и 10 часов при работе с видео. На подзарядку от USB-порта уходит часов шесть.

МУЗДЕСАНТ



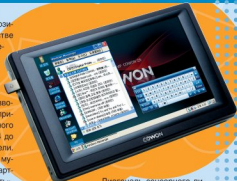
COWON iAudio 7 позиционируется в качестве полноценного медиаплеера, но просмотр видеороликов на 1,3-дюймовом дисплее затруднителен. Зато с аудио никаких проблем: аппарат воспроизводит любые файлы — от привычного MP3 до качественного FLAC. Объем памяти — от 4 до 16 Гб в зависимости от модели.

Дополнительные программы для загрузки музыки не требуются — можно обойтись стандартным проводником и командой «Копировать». Время работы — до 60 часов без подзарядки.

АУДИОМОНСТР

Флагман линейки — **COWON iAudio Q5** — сочетает возможности аудиоплеера, карманного компьютера, портативного телевизора и GPS-навигатора. Есть модули Wi-Fi и Bluetooth, модем HSDPA. GPS-приемник и полноценный FM-плеер. Плеер работает под управлением **OS Windows CE 5.0 Professional**, поэтому количество поддерживаемых мультимедийных форматов не ограничено.

На жесткий диск предустановлена универсальная энциклопедия на английском языке («Британика»), электронные словари и навигационные карты от компании **Mando**. Карты объемные, очень красивые — и все бы ничего, но они предназначены для Сеула, Инчхона и других городов Южной Кореи. В России от них проку нет.



Диагональ сенсорного дисплея — 5 дюймов. Разрешение — 800x480. А это значит, что, когда смотришь широкоформатные фильмы, нет ощущения, что заглядываешь в щель почтового ящика. Более-менее реалистичный звук обеспечивает пара встроенных динамиков общей мощностью 2 Вт, наушники никто не отменял.

Комплект поставки включает руководство пользователя, кабели для подключения к телевизору, а также маленький пульт ДУ для тех, кто не захочет оставлять отпечатки пальцев на дисплее.

Новая линейка плееров **COWON**, что и говорить, удалась. И мощный **iAudio Q5**, и необычный **iAudio D2**, и простенький **iAudio 7** займут достойное место на рынке, а покупатели получат возможность без лишнего хлопота подобрать себе плеер по карману и по функциям.

Технические характеристики	COWON iAudio D2	COWON iAudio 7	COWON iAudio Q5
Сигнал/шум	95 дБ	95 дБ	95 дБ
Частотный диапазон	20-20000 Гц	20-20000 Гц	20-20000 Гц
Типы файлов	MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV, APE, WMV, AVI, JPEG	MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV, JPEG, AVI	MP3, WMA, OGG, FLAC, WAV, APE, WMV, AVI, JPEG
Встроенная память	2 Гб	4, 8 Гб	40 Гб
Флэш-карты	Secure Digital	-	-
FM-плеер	76-108 МГц	76-108 МГц	76-108 МГц
Дисплей	2,5-дюймовый ЖК, 320x240, 16 млн цветов	1,3-дюймовый ЖК, 16 млн цветов	5-дюймовый сенсорный ЖК, 800x480, 16 млн цветов
Операционная система	-	-	WinCE 5.0 Professional
Выходная мощность	74 мВт	52 мВт	68 мВт
Время работы	52 часа аудио или 10 часов видео	60 часов аудио	13 часов аудио или 7 часов видео
Интерфейсы	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth
Дополнительно	-	-	128 Мб оперативной памяти, 500 МГц процессор, встроенный GPS-чип
Размеры	54x78x17 мм	36x76x19 мм	89x139x20 мм
Вес	91 г	53 г	380 г
Цена	5890/6990 руб.	4890/6290 руб.	14300/20000 руб. (с GPS)

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

Рисована



• система охлаждения процессора GenPilot спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

• блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечивая стабильную работу на самых высоких разрежениях

• корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА ДЛЯ ИГР!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Звон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтарийМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, КОЯМОЗА — 234-21-64, GSM Computers — 840-91-89, MERLON — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Комптек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62; САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КламсС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютеры: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция KIT GAMER 444 от компании Kit Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Игровые компьютеры бывают разные, но в абсолютном большинстве они не сильно отличаются друг от друга. А порой хочется чего-то оригинального, чтобы выделиться из общей массы. К счастью, мир не без добрых людей, а точнее — компаний. Kit Computers привезла нам на тесты геймерскую систему KIT GAMER 444. Уж эта та-чана никак не оставит равнодушным.

Красота спасет мир

Отличительная черта компьютера — необычный корпус с яркой расцветкой. Он очень компактный, при этом никаких ограничений и детских болезней нет. Перед нами полноценный ПК. Внутри стоит microATX-плата от компании ASUS. P5B-VM поддерживает все современные комплектующие, включая процессоры Core 2 Duo, память DDR2-800, в наличии FireWire, eSATA и HD-звук. Есть и VGA-выход — плата построена на чипсете Intel G965 со встроенной графикой. Но нас это не интересует, ведь в PCIe x16 установлена современная видеокарта GeForce 8600 GT 256 Мб — абсолютно бесшумная. Двух гигабайт оперативной памяти хватит надолго, как, впрочем, и шустрого дружелюбного процессора Core 2 Duo E6420. Его скорость составляет 2,13 ГГц, объем кэш-памяти по сравнению с классическим E6400 в два раза больше — 4 Мб. Этот факт самым положительным образом скажется в мультимедиа-приложениях и требовательных играх.

Дисковая система вполне стандартна и включает в себя 320 Гб, пишущий DVD-привод и универсальный кард-ридер. Последние два скрываются на передней панели сразу за шторками. Там же вы найдете кнопку включения компьютера и дополнительные аудио и USB/FireWire-разъемы.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6420 (Socket 775, 2,13 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб)
Кулер	GlacialTech Igloo 5060 Light (Socket 775, 26 дБa, 2600 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5B-VM (Intel G965, Socket 775, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GBLAN)
Память	2x1024 Мб Kingston ValueRAM KVR667D2E5/1G (667 МГц)
Видеокарта	ASUS EN8600GT SILENT/HTDP/256M 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GT, DVI, TV-Out)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3202620AS 320 Гб (SATA II, 16 Мб, 7200 об/мин)
Оптический привод	Pioneer DVR-112D (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	HD Audio
Корпус	ACOpen G325 Game-Box (USB, FireWire, Audio, 350 Вт, микро ATX)
Дополнительно	кард-ридер, гарантия на сборку до 3 лет, гарантия на системный блок 1 год, триплекча, руководство пользователя, диск с ПО
Цена (руб.)	26214

KIT GAMER 444 компактен, выглядит современно, так что его можно спокойно поставить на стол рядом с колонками и клавиатурой. Если вам не понравится черно-красная расцветка, можно выбрать более нейтральную — черно-серую.

Игровой беспредел

Итак, запускаем компьютер. Операционная система в комплекте поставки не включена, при желании вам установит Windows Vista Home Basic — примерно за 2 тыс. руб. Для наших тестов мы использовали Windows XP. Кстати, в коробке из-под компьютера мы нашли фирменный диск с утилитами вроде 7-zip, AVG, OpenOffice и так далее — пригодится в быту. Мы задались вопросом: а насколько хорошо охлаждается комплектующие внутри столь компактного корпуса?

Оказалось, очень даже хорошо: при максимальной нагрузке на ЦП его ядра разогревались максимум до 55 градусов, а температура GeForce 8600 GT с пассивным охлаждением после часов работы 3DMark06 достигла скромных 54 градусов. Вентиляция продумана грамотно, при этом GAMER 444 практически бесшумна.

Система показала достойные результаты, в современные игры вроде Prey, Company of Heroes и Need for Speed: Carbon можно комфортно играть в разрешении 1280x1024 с

Игровые тесты			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
F.E.A.R. 1.06			
Max, AF x16	88	61	43
Max, AF x16, AA x2	50	39	28
Prey 1.2 (HWzone)			
Max, AF x16	79	54	39
Max, AF x16, AA x2	61	41	30
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Max, AF x16	101,1	71,9	48,8
Max, AF x16, AA x2	86,8	60,2	40,3

Синтетические тесты		
PCMark05 1.2.0		
Overall	5727	
CPU	Memory	HDD
5477	4828	4875
3DMark06 1.1.0		
4371		

включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием, но не больше чем 2x.

Кстати, для тех, кто любит погорячее, компания представила еще более мощную конфигурацию — KIT GAMER 500X с Core 2 Duo E6700, с 4 Гб ОЗУ и видеокартой GeForce 8800 GTX. И это все без проблем уместилось в компактном корпусе. Правда, стоит такой кубик почти 56 тыс. руб. Наш герой обойдется в куда более скромные 26 214 руб. В эту стоимость включена гарантия на 3 года на сборку и 1 год на комплектующие. KIT GAMER 444 понравился нам не только своей оригинальностью — перед нами производственный ПК, тихий и холодный, умеющий все, что может потребоваться современному геймеру. ■

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер Kit Computers (www.kitcom.ru).

Первый ноутбук с технологией Turbo Power - GX600

Прирост производительности до **20%***



GX600 Extreme Edition

- Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных компьютеров
- Процессор Intel® Core™2 Duo (2.0GHz, 4MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Чипсет Intel® PM965 Express
- Адаптер беспроводных сетей нового поколения Intel® Next-Gen Wireless-N (Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN)
- Поддержка Windows Vista® Home Premium
- Широкоформатный LCD дисплей 15.4" WXGA+ WXGA
- Дискретный 3D графический адаптер Nvidia GeForce 8600M GT с 512M видеопамяти
- Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Поддержка внешних дисков E-SATA
- Исполнение в стиле "Racer-Class" с металлическими вставками и решетками 3D дисплея со специальной микробойкой
- Изящный и стильный дизайн, специально выделенные "игровые" клавиши управления W, A, S, D
- Мультимедиа интерфейс высокой четкости HDMI (High-definition Multimedia Interface)
- Цифровой аудиовыход: подключение 5.1 канальной аудиосистемы
- Привод чтения/записи оптических дисков DVD Super Multi/HD DVD

Результат * - по сравнению с базой



К ноутбуку в подарок прилагается комплект аксессуаров: рюкзак, мышь, гарнитура



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Уже вернулись с дачи, увидели в продаже новые игровые хиты и BioShock среди них? Значит, пора задуматься об обновлении системы, а то на горизонте уже маячат Gears of War и Crysis. Осталось дело за малым — упомать пред... инвесторов купить новый компьютер. Пожелав вам удачи в этом нелегком деле, а пока порекомендуем несколько конфигураций...

Конфигурации эти подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе www.fcenter.ru, www.aldi.ru, pro.sunrise.ru и других. К моменту выхода номера цены на продукцию могут меняться, но тут мы бесспорны.

Дешево и сердито (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

На этот раз мы предлагаем вам действительно компактные и относительно недорогие системы — каждая конфигурация в этой категории оптимизирована под установку в microATX-корпус, а именно

Ascot 6KR1. В случае с AMD предлагаем плату **BioStar TA690G AM2** с HDMI-портом. Одного гигабайта памяти хватит на первое время, разогнанная **GeForce 8500 GT** от **Palit Dialog Blues AB-31** добавит эффекта присутствия. Не забудьте купить сетевой фильтр: он стоит недорого и продлит жизнь железного друга.

Смерть тормозам (категория «Меньше 30 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Представленные конфигурации отлично подходят для игр и для разгона, но только при условии замены штатного кулера на эффективный **Thermaltake BigTyrhooon VX**. 120-мм вентилятор и тепловые трубки — вот залог успеха. Вообще **Athlon 64 X2 4200+** и **Pentium E2160** вполне обойдутся и боксовыми кулерами. 2 Гб ОЗУ здесь стандарт, скорость — 800 МГц. Видеокарты на базе **GeForce 8600**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2.67 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	6500
Кулер: Cooler Master Gemini (Socket 775/549/940/AM2)	
+ 2x Cooler Master Silent Fan 120 S11 (1200 об/мин)	1450
Материнская плата: Abit IN9 32X-MAX W6-FI (Socket 775, NVIDIA GeForce 6900 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI-E, SATA, RAID, Sound, USB, eSATA, Wi-Fi, GbLAN, ATX)	7900
RAM: Corsair DOMINATOR TWIN20248 2x1GB DDR2 SDRAM PC2-9136 4x1024 Mb	22000
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GTX 768 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	17500
HDD: Hitachi Deskstar 7K1000 HJA721075KLA 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	7000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma (PCI, RTL)	2900
Корпус: SilverStone Tempe 3.09 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	10070
Блок питания: SilverStone ST75ZF (750 Вт, ATX)	6900
Клавиша: SVEN MA-1410F (5x35 Вт с аккумуля + 120 Вт с батарей)	7500
Мышь: Microsoft Halo (2000 dpi, USB)	1900
Колески для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x200x40 мм)	650
Клавиатура: Microsoft RedLuxe (USB)	1800
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	30000
Итого:	124770
Опция 1: Palit GeForce 8800 GTX 768 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+17500
Опция 2: TB/FM-новей AlerteMedia AlenTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: IBSI IPPOK SMART Power Pro 2000VA (2000 АА)	+4500
Со всеми новаторами:	149270

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2100
Материнская плата: Biostar TA690G AM2 (Socket AM2, AMD 690G, DDR2-800, Video, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, S-Video, GbLAN, ATX)	2200
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Mb	1200
Видеокарта Palit GeForce 8500 GT Sonic 256 Mb (PCIe x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2600
HDD: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Ascot 6KR1 MiniTower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX)	1700
Клавиша: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X8-70D (1000 dpi, USB, PS/2)	250
Клавиатура: SVEN Multimedia 737 (PS/2)	230
Монитор: BenQ FP73G (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19580
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2,5 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1700
Замена 2: MSI NX9800GT-T20256 OC 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	+1500
Замена 3: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	+1700
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Mb	+1200
Опция 2: TB/FM-новей AlerteMedia AlenTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5,1 м)	+350
Со всеми новаторами:	28530

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium E2140 (Socket 775, 1,6 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2500
Материнская плата: GIGABYTE GA-945GM-S2 (Socket 775, Intel 945G, FSB 1066 МГц, DDR2-667, Video, PCIe, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, mATX)	5900
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Mb	1200
Видеокарта Palit GeForce 8500 GT Sonic 256 Mb (PCIe x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2600
HDD: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Ascot 6KR1 MiniTower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX)	1700
Клавиша: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X8-70D (1000 dpi, USB, PS/2)	250
Клавиатура: SVEN Multimedia 737 (PS/2)	230
Монитор: BenQ FP73G (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19680
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1600
Замена 2: MSI NX8800GT-T20256 OC 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GT, DVI, TV-out)	+1500
Замена 3: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	+1700
Опция 1: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-5300 1024 Mb	+1200
Опция 2: TB/FM-новей AlerteMedia AlenTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5,1 м)	+350
Со всеми новаторами:	28530

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2600
Материнская плата: MSI K8N4 Ultra-F (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 Ultra, DDR2-800, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	2000
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	3000
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX86S256H 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5600
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD212KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: GWC H-70 MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	2900
Клавиатура: SVEN MA-331 (2x20 Br)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: BenQ FP91GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс, VGA, DVI)	6800
Итого:	29300

Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Замена 2: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3600
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+1500
Опция 1: Купит Thermaltake BigTurboX VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllrTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5,1 м)	+350

Со всеми новаторами: 39300

GTS хватит с запасом, но рассчитывать на высокую производительность в DX10-играх не стоит, необходима более мощная графика — GeForce 8800 GTS или Radeon HD 2900 XT.

Отдельно стоит отметить корпус GMC H-70: выглядит футуристично, USB/FireWire-разъемы спрячаны под крышку, есть два регулятора оборотов вентиляторов.

Займи, но купи (категория «Меньше 50 000 руб.») Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха! Компьютер, облаченный в

корпус Thermaltake Soprano DX, будет выглядеть современно, удобство сборки на уровне, как и охлаждение — в комплект входит два вентилятора. Обе системы основаны на чипсетах NVIDIA и поддерживают SLI. Для AMD подобраны ASUS M2N-SLI Deluxe, под Intel — ASUS P5N-E SLI. Обе оборудованы разъемными FireWire и eSATA. Охлаждение пассивное, никакого шума. Остальные компоненты системы тихие — GeForce 8800 GTS и Thermaltake BigTurboX VX едва слышны.

Звуковая карта X-Fi Xtreme Audio в паре с акустикой JetBalance JB-362 обеспечат ре-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2900
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCI, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2100
RAM: A-DATA DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	3000
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX86S256H 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5600
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD212KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2300
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: GWC H-70 MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	2900
Клавиатура: SVEN MA-331 (2x20 Br)	1300
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: BenQ FP91GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс, VGA, DVI)	6800
Итого:	29600

Замена 1: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1300
Замена 2: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3600
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+1500
Опция 1: Купит Thermaltake BigTurboX VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllrTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5,1 м)	+350

Со всеми новаторами: 40700

алистичный звук, для полного счастья осталось добавить широкоформатный монитор, например Samsung SyncMaster 2066W. Альтернативе ему много, выбирать на вкус. Отличным оружием для виртуальных битв станет мышь Microsoft Habu со сменной боковой панелью.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Не так давно появились процессоры серии Core 2 с шиной 1333 МГц. Забавно, но они дешевле моделей с шиной 1066 МГц при одинаковой частоте! Вот мы и выбрали двудюймовый Core 2 Duo E6750. Все равно четыре ядра по-

чи ни одна программа не использует (речь идет о домашнем применении), кроме того, двудюймовый ЦП проще разогнать, да и тепловыделение ниже.

Системная плата abit IN9 32X-MAX Wi-Fi налична под завязку, в комплекте есть модуль Wi-Fi. Добавьте к этому 4 Гб быстрой DDR2-памяти от Corsair (1333 МГц) и одну видеокарту GeForce 8800 GTX, и вы получите мощнейшую систему для игр! Запасаем это дело в шикарный корпус от SilverStone и подключаем 24-дюймовый монитор BenQ FP2411W с полным набором разъемов — вот вам и счастье геймерское. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	3900
Купит: Thermaltake BigTurboX VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3500
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC2P2960GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	4400
Видеокарта: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5000
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD9500AAS 900 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Thermaltake Soprano DX VE7408BNS MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	3800
Клавиатура: JetBalance JB-362 (2x30 Br)	2200
Мышь: Microsoft HAU (2000 dpi, USB)	1800
Корпус для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	650
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10200
Итого:	48250

Замена 1: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1000
Замена 2: GALAXY GeForce 8800 GTS 640 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3000
Замена 3: Acer AL2423W (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI)	+14800
Опция 1: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllrTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИСП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 74350

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)	4000
Купит: Thermaltake BigTurboX VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: ASUS P5N-E SLI (Socket 775, NVIDIA GeForce 690i SLI, DDR2-800, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX, Retx)	3300
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC2P2960GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	4400
Видеокарта: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5000
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD9500AAS 900 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD-R/RW, DVD-RAM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Thermaltake Soprano DX VE7408BNS MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 400 Вт, ATX)	3800
Клавиатура: JetBalance JB-362 (2x30 Br)	2200
Мышь: Microsoft HAU (2000 dpi, USB)	1800
Корпус для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x320x3 мм)	650
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10200
Итого:	48150

Замена 1: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+2500
Замена 2: GALAXY GeForce 8800 GTS 640 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3300
Замена 3: Acer AL2423W (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI)	+14800
Опция 1: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllrTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИСП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 75750



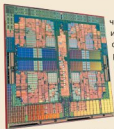
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

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.

Собираюсь сделать апгрейд своей машинки. Просматривая прайс-лист одной компании, увидел материнскую плату с разъемом Socket AM2+. Что это за разъем такой, совместим ли он с процессорами под привычный Socket AM2?



Недавно увидел в продаже пиратский диск, обложка которого гласила: «Операционная система Windows XP SP 3 с нововведениями!». Такая версия действительно есть или это продолки энтузиастов?



И правда, в ближайших планах AMD значится переход на новый разъем, причем речь идет о Socket AM3. Что до Socket AM2+, то он является промежуточным вариантом с коротким жизненным циклом. Первые процессоры для Socket AM2+ должны появиться к концу 2007 года, а «камини» под Socket AM3 мы увидим лишь во второй половине 2008 года.

Со временем процессоры AMD с архитектурой K8 будут заменены на K8L и K10. Интересно, что K8L и K10 для Socket AM3 можно будет использовать на материнках с разъемом Socket AM2+, а вот процессоры для Socket AM2+ на системных платах с Socket AM3 работать не будут.

В итоге получается интересная картина: материнские платы с промежуточным Socket AM2+ будут поддерживать все процессоры — K8, K8L и K10. В новых платах внедрена чипа HyperTransport 3.0, работающая на скорости до 4 ГГц, и поддержка DDR2-памяти. Как же процессоры под Socket AM3 смогут работать на старых платах? Да они просто обходятся встроенным контроллером DDR2- и DDR3-памяти!

Кстати, но только AMD будет менять процессорный разъем, в том же 2008 году Intel планирует сменить Socket 775 на Socket B.

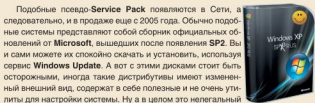
Раньше у меня на компьютере был один аккаунт, и после появления экрана приветствия Windows загружала нужный десктоп. Затем я добавил еще один, спустя некоторое время его удалил, однако теперь при загрузке системы мне предлагается выбрать имя сеанса, хотя он один. Как включить автозагрузку нужного пользователя?



Придется немного покопаться в реестре. Запустите редактор реестра («Пуск» → «Выполнить...» → «regedit») и перейдите в раздел `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE`.

WAREMicrosoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon. Установите для параметра `AutoAdminLogon` (если его нет, то создайте) значение 1. В этом же разделе придется указать в качестве значений параметров `DefaultUserName` и `DefaultPassword` имя вашего пользователя и пароль соответственно. Если ваш компьютер находится в домене, то необходимо указать имя домена в параметре `DefaultDomainName`.

А на закуску полезный совет: в Windows есть интересная функция — ограничение числа автоматических входов. Она пригодится при начальной конфигурации ОС, когда после установки программ и драйверов необходимо каждый раз перезагружаться и снова и снова вводить имя пользователя и пароль. Для активации функции в том же разделе реестра создайте ключ типа `DWORD` — `AutoLogonCount`. Прописите в нем нужное количество автозагрузок. Например, если вы присвоите этому ключу значение 5, то после пяти автоматических входов в систему ключи `AutoLogonCount` и `DefaultPassword` будут удалены и снова будут появляться окно ввода пользователя.



Подобные псевдо-Service Pack появляются в Сети, а следовательно, и в продаже еще с 2005 года. Обычно подобные системы представляют собой сборники официальных обновлений от Microsoft, вышедших после появления SP2. Вы и сами можете их спокойно скачать и установить, используя сервис `Windows Update`. А вот с этими дисками стоит быть осторожными, иногда такие дистрибутивы имеют измененный внешний вид, содержат в себе полезное и не очень полезное для настройки системы. Ну а в целом это нелегальный софт, а значит, никаких гарантий и сервиса...

Официально Microsoft никакого SP3 для Windows XP не выпускала. Изначально его выпуск должен был состояться в четвертом квартале этого года, теперь дата выхода перенесена на 2-й квартал 2008 года. Ситуация чем-то напоминает заявления относительно SP5 для Windows 2000, который так и не вышел. Microsoft свернула поддержку Windows 2000 и выложила дополнительные обновления в Сети.



Приобрел себе комплект спутникового интернета. Тарелку мне нацелил друг, а вот софт я решил установить сам. И никак не могу нормально поставить драйвера для DVB-карты DDBudget S-1401. Устанавливал их с диска, но все бесполезно.



Невысокая цена этой карты сделала ее очень популярной, но, с другой стороны, комплект поставки оставляет желать лучшего, в частности это относится и к диску с драйверами — они старые и на некоторых системах отказываются корректно работать. Необходимо скачать последнюю версию с сайта компании — www.technotrend.ru/download.htm.

В любом случае зайдите в «Диспетчер устройств», удалите старые драйвера и выполните поиск нового оборудования. Выберите пункт «Установка из указанного места». Отщипите папку, куда вы распаковали скачанные драйвера. Оборудование должно определиться как сетевая карта, если же программа установки предлагает установить драйвер для звукового устройства, придется выполнить ручную установку. Для этого после выбора пункта «Установка из указанного места» выберите вариант «Не выполнять поиск...». В появившемся окне нажмите на кнопку «Установка с диска...» и выделите файл `ttbdgpci.inf` из папки с драйверами. Проблема решена.

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 забывая 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, указывая свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



WAREMicrosoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon. Установите для параметра AutoAdminLogon (если его нет, то создайте) значение 1. В этом же разделе придется указать в качестве значений параметров DefaultUserName и DefaultPassword имя вашего пользователя и пароль соответственно. Если ваш компьютер находится в домене, то необходимо указать имя домена в параметре DefaultDomainName.

А на закуску полезный совет: в Windows есть интересная функция — ограничение числа автоматических входов. Она пригодится при начальной конфигурации ОС, когда после установки программ и драйверов необходимо каждый раз перезагружаться и снова и снова вводить имя пользователя и пароль. Для активации функции в том же разделе реестра создайте ключ типа DWORD — AutoLogonCount. Прописите в нем нужное количество автозагрузок. Например, если вы присвоите этому ключу значение 5, то после пяти автоматических входов в систему ключи AutoLogonCount и DefaultPassword будут удалены и снова будут появляться окно ввода пользователя.



Quantum Force
Performance without compromise
www.quantum-force.net

MARS



UNLEASH THE POWER...



СПЕЦИФИКАЦИЯ:

- Поддерживает процессоры Intel Core™2 Quad and Core™2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничений на рост по частоте
- Dual DDR2 1066MHz Memory, max. 8Gb.
- 2*PCie x 16 с поддержкой ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального разгона
- 100 % конденсаторов с твердым полимером
- Системы охлаждения на тепловых трубках
- Разработаны новые функции BIOS CMOS & OC Set
- AEGIS Patch – универсальное средство для мониторинга системы

Прорыв производительности

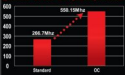
Возможность разгона частоты CPU до 200%

Разогни свою систему до предела с материнской платой MARS! Продуманный дизайн. Усовершенствованный BIOS предоставляет широкие возможности для разгона и обеспечивает стабильную работу компонентов на высокой частоте.



Gladiator BIOS
обеспечивает быстрый и простой доступ к ключевым настройкам системы:
таймингам памяти,
изменянию частоты FSB,
управлению напряжениями компонентов

Сравнение частоты FSB с процессором E6300



OC - произвольная величина, зависит от комплектации вашей системы

FOXCONN®

www.foxconn.ru
www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Срасе - (343)371-6568; Трילайн - (343)378-7070; Ижевск - Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технологии - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

Реклама



Лечил свой компьютер от вируса и по ошибке удалил из системного куста реестра ссылку на Userinit.exe, теперь никак не могу войти в Windows. Как решить проблему без переустановки ОС?

В редакцию поступает много писем с вопросами о том, как вернуть системе рабочее состояние после действий вирусов или же антивирусов. К счастью, в вашем случае переустановки можно избежать. Наиболее простой способ — воспользоваться восстановлением системы. Для этого загрузитесь с установочного диска Windows XP, на стартовом экране выберите установку ОС, затем начнется поиск предыдущих версий Windows, выберите в появившемся списке систем необходимую и нажмите кнопку R.

Второй способ потребует от вас систему с рабочей версией Windows XP. Подключите жесткий диск с неисправной версией ОС к другой машине. После загрузки операционной системы зайдите в редактор реестра (-Пуск -> -Выполнить...-> regedit) и выберите раздел HKEY_LOCAL_MACHINE. Теперь зайдите в меню «Файл» -> «Загрузить куст...». В появившемся окне перейдите на системный диск с неисправной системой, зайдите в папку Windows\System32\config\system и выберите файл system. Введите произвольное имя, после чего появится сообщение, что исправлен один файл. Выберите в левом списке введенное до этого имя, зайдите в «Файл» -> «Выгрузить куст». Теперь система снова будет рабочей.



Купил видеокарту GeForce 7600 GS, при попытке установить драйвер появляется ошибка: «Программа установки NVIDIA не обнаружила драйверов, совместимых с установленным оборудованием». Что я делаю не так?



Возможно, у вас устаревший набор драйверов. Новый можно скачать по адресу www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp. Либо найти на нашем диске в разделе «Железный софт». Убедитесь, что драйвера поддерживают вашу видеокарту, например, у серии GeForce 8000 есть свои драйвера под Windows

XP, которые несовместимы со старыми моделями карт.

Прежде чем начать установку, закройте антивирусные программы, удалите старые драйвера от прошлой видеокарты. После этого необходимо перезагрузить компьютер и установить необходимые драйвера.



«Скажите, пожалуйста, появятся ли драйвера для ТВ-тюнера AVerTV Studio 507 под операционную систему Windows Vista?»

Уже есть. AVerMedia некоторое время тнула с выпуском драйверов для своих тюнеров под Windows Vista. В конце мая появились первые драйвера для новой ОС, однако они не отличались высокой стабильностью. В июне вышли более стабильные драйвера, их можно скачать по этому адресу download.averTV.ru/avertv.

Правда, до сих пор так и не появились «дровишки» для старых Studio 305 и 307, которые до сих пор широко распространены. Появятся ли для них драйвера под Vista или нет, пока неизвестно.



Недавно купил дешевые DVD-болванки, и после дублирования на них файлов и последующей попытки скопировать их на жесткий диск появилось сообщение: «Ошибка данных CRC». Есть ли способ обойти эту ошибку?

CRC (Cyclic Redundancy Check) — проверка избыточности циклической суммы) — способ проверки правильности записи некоторой последовательности данных с помощью вычисления контрольного значения.

Совет Читателя

В Windows Vista появилось множество новых функций, которые так и хочется попробовать. Об использовании одной из них нам рассказал читатель Mamont.

В Windows Vista есть функция ReadyBoost, которая позволяет использовать USB-накопители и флэш-карты как дополнительное пространство для кэширования системных файлов и файлов приложений. Благодаря этой функции можно добиться увеличения производительности в ресурсоемких приложениях на системах с малым объемом оперативной памяти — к примеру, в ноутбуках.

Перед началом использования ReadyBoost операционная система протестирует флэшку на соответствие некоторым требованиям. Если флэшка тест не пройдет, то ОС забракует ее, однако это ограничение можно обойти.

Вставьте флэшку в USB-порт, выделите ее в окне «Мой компьютер» правой кнопкой мыши и выберите пункт «Свойства». Во вкладке ReadyBoost поставьте галочку на пункте «Остановить тестирование устройства при подключении». Так мы отключили проверку флэшки на пригодность к ReadyBoost при каждом ее подключении. Но старые результаты ее тестирования все еще хранятся в системном реестре, их нужно подменить.

Отключите флэшку перед тем, как редактировать реестр. Выполните следующие последовательные действия: «Пуск» -> «Выполнить...» -> regedit -> HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\EMDmgmt. В этом разделе содержится список всех известных системе USB-устройств. Найдите папку с названием флэшки, которую хотите использовать под ReadyBoost, измените параметры, как показано ниже:

```
Device Status = 2
ReadSpeedKbs = 1000
WriteSpeedKbs = 1000
```

Подключите флэшку обратно, зайдите в ее свойства и на вкладке ReadyBoost выберите пункт «Использовать это устройство». С помощью ползунка задайте желаемый объем, который не жалко потратить на кэш. Пользуйтесь на здоровье!



ного значения. Алгоритм достаточно прост: в конце каждого блока данных стоит контрольная сумма. После получения блока данных компьютером высчитывается значение контрольной суммы. Если переданное и рассчитанное значения не совпадают, выдается сообщение об ошибке.

При использовании некачественных болванок некоторые участки данных на диске могут быть записаны неправильно. Существуют программы, которые позволяют игнорировать ошибку CRC при копировании. Самая распространенная из них — BadCopy. Правда, данные, скопированные таким образом, не всегда удастся прочитать, ведь подобные программы используют алгоритмы, которые подставляют вместо испорченных блоков новые данные, которые не всегда будут совпадать с исходными. В любом случае, когда вы записываете диск, рекомендуем включать проверку данных на носителе. На это уйдет дополнительное время, зато вы избежите от неприятных сюрпризов. Также для улучшения качества записи рекомендуем обновлять прошивку оптического привода, ее вы всегда можете найти на сайте производителя. ■



SAMSUNG

HI, PEOPLE!*

ВАМ ЭТО НЕ СНИТСЯ:
ЯЗЫКОВОЙ КУРС ЗА ГРАНИЦЕЙ!



C240



E420



X830

* «Привет, люди!»

Купи в **ДИКСИС** мобильный телефон **Samsung C240, E420** или **X830** и получи гарантированный подарок.

А еще у тебя есть шанс выиграть **обучение иностранному языку за границей**.

Акция проводится только в магазинах **ДИКСИС** в Москве и Санкт-Петербурге, с **27 августа** по **30 сентября** 2007 года

единая справочная:
(495) 933-0-222

подробности на сайте:
www.dixis.ru

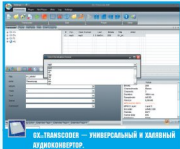
ДИКСИС
цифровая техника

Сергей Куз

Практика

ОТ ФОРМАТА К ФОРМАТУ КОНВЕРТОРЫ АУДИОФАЙЛОВ

Музыкальные файлы бывают самых разных форматов, но наиболее распространен формат MP3. Для подавляющего большинства пользователей другие форматы почти что экзотика. Более-менее известны только WMA, AAC и OGG Vorbis. Однако это не означает, что вы никогда не наткнетесь на музыку в каком-нибудь малораспространенном формате, который захочется перекодировать во что-то более привычное. А уж при переводе аудиодисков в MP3 мы и не вспоминаем: практически каждый хоть раз да сталкивался с такой проблемой. Решить ее можно с помощью аудиоконвертеров.

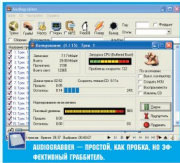


GX:TRANSCODER — УНИВЕРСАЛЬНЫЙ И ХЛЕБНЫЙ АУДИОКОНВЕРТЕР.

Средством «все-в-одном» является программа **GX:Transcoder**. Количество поддерживаемых форматов огромно, причем в будущем можно будет конвертировать не только музыку, но и видео (пока только музыку). Есть вполне приличный редактор ID3-тегов и возможность слушать (а также записывать) интернет-радио. За такое богатство, по идее, должны требовать немало денюжко, но GX:Transcoder распространяется совершенно бесплатно. К достоинствам отнесем также понятный интерфейс и встроенный медиалайер, в котором можно оценить результаты перекодировки.

Программа переведена на русский язык, но качество перевода ужасно. Точнее, его, считай, нет: локализованы лишь некоторые пункты меню, да и то криво. Это, пожалуй, единственная и очень-очень маленькая ложка дегтя в бочке меда.

Перегнать аудиодиски в MP3 поможет **AudioGrabber**. В принципе, это умеют делать многие плееры, например **Winamp** и



AUDIOGRABBER — ПРАКТИК, КАК ПРОБКА, НО ЭФФЕКТИВНЫЙ ПРЕДСТАТЕЛЬ.



В ЧЕМ РАЗНИЦА?

Безусловно, самым популярным музыкальным форматом является MP3. Он родился на рубеже 80-90-х годов. На заре развития интернета появилась нужда в хранении и передаче музыки. Господствовавшие тогда форматы CD-Audio и WAV не очень-то располагали к обмену музыкой (сейчас, кстати, тоже — из-за большого объема файлов). В итоге был разработан формат MPEG-1 Audio Layer 3, который постепенно дорос до MP3Pro. Сегодня MP3 переживает настоящий бум. Гигабайты музыки в MP3, что накоплены на жестких дисках пользователей и серверов, не поддаются даже приблизительно подсчету, а программный плеер без поддержки MP3 вовсе невозможно представить. Для комфортного прослушивания музыки минимальный уровень битрейта в MP3 должен быть не менее 128 Kbit/s. При 256 Kbit/s качество звучания таково, что для сравнения с исходным несжатым файлом потребуются весьма недешевая акустическая система и отсутствие трамвы от встречи с медведем. Максимальное качество достигается при 320 Kbit/s. Главный и почти единственный недостаток MP3 кроется в использовании только двух стереоканалов.

Кодек WMA (Windows Media Audio), разработанный Microsoft как конкурент MP3, но

так и не став реальной альтернативой самому популярному формату. Изначально при схожей степени сжатия качество WMA было хуже, чем у MP3. В последнее время показатели как будто сравнялись, но время уже упущено. Тем не менее кодек идет вместе с базовой комплектацией Windows и давно стал стандартом для аппаратных проигрывателей музыки. Не говоря уже о программных.

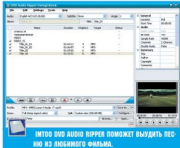
Формат AAC используется в популярном онлайн-музыкальном магазине iTunes. Его отличает меньшая потеря качества при кодировании, чем у MP3, и использование до 48 звуковых каналов. Очень внушительная цифра в сравнении с MP3. Но даже имея такой дополнительный козырь, как поддержка яблочного iTunes, AAC далек от лидерских позиций.

Весьма перспективным форматом является OGG Vorbis. Некоторые утверждают, что при одинаковом сжатии файлы OGG звучат лучше, чем MP3. Несмотря на все преимущества, популярность OGG Vorbis пока оставляет желать лучшего. Зато этот кодек полностью бесплатный, а сжатые им композиции можно использовать в коммерческих целях без денежных отчислений авторам формата. Чем часто пользуются разработчики игр.

Windows Media Player. Но все же **AudioGrabber** справляется с этим лучше, быстрее и качественнее. Делается все в обход звуковой карты, поэтому копии по качеству практически неотличимы от оригинала.

AudioGrabber служит не только копировальщиком компакт-дисков, но и рекордером. Утилита записывает аудио практически с любого источника звука: радиоприемника, магнитофона и прочих внешних устройств. Лишь бы удалось подключить их к ПК. Программа понимает массу языков, в том числе русский, и является бесплатной.

Чуть больше форматов для перегонки музыкальных комплектов на жесткий диск поддерживает **CDex**. Она тоже может копировать треки с компакт-дисков, которые ставят в тупик другие аудиограбберы. Утилита бесплатная и к тому же «говорит» по-русски.

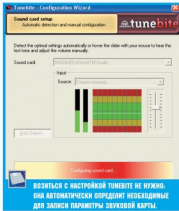


IMTOO DVD AUDIO RIPPER ПОМОЖЕТ ВЫЗУБИТЬ ПЕСНИ ИЗ ЛЮБОГО ФИЛЬМА.

Для извлечения аудиодорожек из фильмов на DVD предназначена **ImTOO DVD Audio Ripper**. Количество форматов воображение не потрясает, но от программы этого и не требуется, тем более что все распространенные на сегодняшний день кодеки в наличии есть. Плюс добавлена парочка редких (RA и AU). Одно плохо — стоит утилита \$29.

В последнее время все больше музыки основывается на **DRM-защите** (Digital Rights Management). Эта штука защищает композиции от копирования. На деле же она только мешает людям наслаждаться честно купленной музыкой (например, многие MP3-плееры не поддерживают DRM), в то время как обходится эта защита без особого труда: раз музыка проигрывается, то ее можно свободно записать любым предназначенным для этого устройством. Именно так и поступает **Tunebite**, только делает она это в ускоренном режиме. Программа, к сожалению, платная.

Учите только, что законоисцы во многих странах стоят на стороне правообладателей. В России, к примеру, есть закон, запрещающий снимать любыми способами защиту с аудио- и видеофайлов. Понятно, что за использование программы (а она никаких законов не нарушает) в личных целях (без распространения файлов) вас никто ловить не будет, но тем не менее набейте об это свою нужду. Так что используйте Tunebite на свой страх и риск.



ВОЗНИТЬ С НАСТРОЙКАМИ TUNEbite НЕ НУЖНО. ОНА АВТОМАТИЧЕСКИ ОПРЕДЕЛЯЕТ НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ЗАПИСИ ПАРАМЕТРЫ ЗВУКОВОЙ КАРТЫ.

OVERLORD™



БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем
7:15 почистить зубы
8:00 сжечь деревню
12:00 разорить город



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. Developed by Triumph.

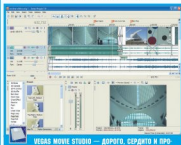
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шан" (russianchance.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru.

Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

бука
RUSK ENTERTAINMENT
www.buka.ru

БЕЗ ПЛЕНКИ, НОЖНИЦ И КЛЕЯ РЕДАКТОРЫ ВИДЕО

Канули в Лету времена, когда создание фильмов было уделом избранных. Теперь ритм жизни можно заснять даже мобильником. Цифровые видеокамеры давно уже не в диковинку, а место ножниц и клея заняли программы нелинейного монтажа. Некогда лет назад они стоили бешеных денег и были недоступны широким массам. Сейчас же видеоредакторы различного степеней профессиональности разрезов видео-невидимки, а современные компьютеры свободно могут показывать результаты монтажа в реальном времени. Так что теперь создать собственный клип или обогордить домашние видеозаписи может любой желающий.

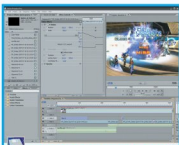


VEGAS MOVIE STUDIO — ДОРОГО, СЕРДЦО И ПРОФЕССИОНАЛЬНО.

Одним из самых мощных профессиональных пакетов для монтажа видео по праву считается **Vegas Movie Studio** от компании **Sony**. Для новичка эта программа будет довольно непросто в освоении (но она в любом случае проще **Adobe Premier**, о которой пойдет речь ниже), но, поверьте на слово, ради ее изучения стоит пошевелить мозгами. Когда откроется даже малая часть возможностей **Vegas Movie Studio**, потраченного на нее времени жалко не будет.

Перечислять весь арсенал средств программы особого смысла нет. Это профессиональный пакет, и этим все сказано. Видео можно резать и склеивать в любой последовательности, добавлять титры, музыку, снабжать сцены эффектами и переходами — всего не перечислить. Этим объясняется и высокая цена. Прошит за программу от \$80 до \$120 (в зависимости от версии). И это только за домашнюю версию, цена профессиональной переплавляет за полтысячи баксов (хотя для редактирования домашнего видео она ни к чему). Спасибо **Sony** за то, что имеется ознакомительная версия, которую мы приготовили для всех читателей на нашем DVD. Еще отметим, что **Sony Vegas** снимает скриншоты и записывает ролики во время игры. Немаловажный факт для геймеров.

Более дорогой штучкой (\$100 и \$800 за домашнюю и профессиональную версии соответственно) является **Adobe Premiere**. Возможностей у программы миллион, по ней пишут огромные учебники и, наверное, где-нибудь защищают диссертации. Однозначно,



Вид у Adobe Premiere не слишком дружелюбно, но возможностей у него море.

Adobe Premiere — это функциональный и очень известный профессиональный набор для редактирования видео. Здесь та же картина, что и с «Vegasом». Стоит поближе ознакомиться с перечнем возможностей — и либо захватывает дух от открывающихся перспектив, либо опускаются руки. Отчаиваться не стоит. Как говаривал Суворов, тяжело в учении — легко в бою.

Чтобы понятней объяснить, чем является **Adobe Premiere**, представьте себе возможность и функциональность **Adobe Photoshop**, только для обработки видео. Получившимся гибридом и будет **Adobe Premiere**, в котором найдется все, что нужно для создания своих собственных роликов.

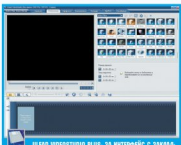
Пробная версия «Премьера» весит целых 700 Мб, поэтому на диск мы ее выложить не можем. Однако, если вы хотите профессионально заниматься монтажом, советуем иметь ее в виду.



MUVVEE AUTOPRODUCER — САМАЯ ПРОСТАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ МОНТАЖА ВИДЕО.

Гораздо меньше, нежели два предыдущие программы, обременит кошелек **Muvvee autoProducer**. С этим редактором мастерить видео очень просто, так как в **Muvvee autoProducer** можно работать с отдельными нарезками, которые легко склеиваются во вполне съедобный винегрет. **Muvvee autoProducer** — это программа для максимальной автоматизации процесса создания видеороликов. Все упрощено до предела и укладывается в шесть последовательных этапов: добавление видеороликов и музыки, выбор стиля, редактирование текстовых заголовков, создание фильма, просмотр и сохранение его в нужном формате. Кроме того, в программу встроена система автоматического подбора наиболее качественных сцен. Можно добавить в нужное место эффект перехода или фильтр, соответствующий выбранному стилю (а стилей очень много).

Muvvee autoProducer хорошо ладит и с цифровыми, и с аналоговыми устройствами, подключаемыми к ПК. Демонстрационная версия работает три недели.



Ulead VideoStudio Plus. За интерфейс с закадром разработчикам ставим пять с плюсом.

Практически теми же возможностями обладает **Ulead VideoStudio Plus**. Стоимость тоже примерно равна цене предыдущего редактора. Для бытового использования **Ulead VideoStudio** интересен прежде всего из-за большого количества предустановок, множества шаблонов и эффектов, прямого копирования видео с камеры или другого внешнего устройства на DVD и жесткий диск. В **Ulead VideoStudio** поддерживается преобразование видео в мобильные форматы (iPod, сотовые телефоны, КПК).

Работа упрощается разбивкой на этапы. Каждый этап активируется соответствующей вкладкой сверху главного окна. Trial-вариант **Ulead VideoStudio Plus** демонстрирует свои возможности в течение 30 дней.



VIRTUALDUB СЕРВИСЕР, ПО КРОМ ЭТОМ МОЖЕТ ОЧЕНЬ МНОГО.

Наконец, единственный более-менее полноценный (и не раз востыявший на наших страницах) бесплатный редактор — **VirtualDub**. За смехотворным объемом дистрибутива (всего-то 1,3 Мб) скрывается уйма возможностей. Основное предназначение **VirtualDub** — применение разных эффектов к фильмам, хотя склеивать/резать здесь тоже можно, хотя и не очень удобно.

VirtualDub написано много фильтров для обработки видео. Естественно, с профессиональными пакетами ей не тягаться (да и не к чему это). Но свои преимущества у **VirtualDub** не отнять. Даная утилита, например, умеет выполнять те операции, которые не под силу некоторым монстрам. В частности, очистка видео от специфических помех. В целом, возможностей по нехитрому монтажу у **VirtualDub** хватит. По меньшей мере, для домашнего пользователя.

К сожалению, большая часть видеоредакторов платные. Разработчики предлагают их за весьма немалые суммы. Но что такое деньги для по-настоящему увлеченных людей? Только препятствие, которое нужно преодолеть, после чего открываются такие перспективы, что с ума можно сойти. Тем более что все эти возможности можно опробовать бесплатно без каких-либо ограничений. ■

THE WAY
NVIDIA.

IT'S MEANT TO BE PLAYED™

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР

EA™

SPEED
LINK

RAZER

IDEAZON
PREMIUM
GAMING
TOOLS

2142™ BATTLEFIELD INTERNET CUP

ОТБОРОЧНЫЕ: 1-21 СЕНТЯБРЯ
ФИНАЛ: 22-23 СЕНТЯБРЯ

ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ НА САЙТАХ: ELECTRONICARTS.RU И TOTALBF.RU

1 МЕСТО



ЧЕТЫРЕ ВИДЕОКАРТЫ:
XFX NVIDIA GeForce 8800 GTS

2 МЕСТО



ЧЕТЫРЕ ВИДЕОКАРТЫ
XFX NVIDIA GeForce 8600 GT

СТАНЬ ЛУЧШИМ В РОССИИ!

РЕКЛАМА

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ TOTALBF.RU

Electronic Arts, EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG и POGO являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Battlefield 2142 является товарным знаком EA Digital Illusions CE AB. NVIDIA является товарным знаком корпорации NVIDIA. Ideazon является зарегистрированным товарным знаком Ideazon Inc. SpeedLink является зарегистрированным товарным знаком SpeedLink Inc. Все остальные товарные знаки являются собственностью своих законных владельцев.

SOFTВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

APPLE SAFARI 3.0.2

Разработчик: Apple
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.apple.com/safari

Не так давно на рынке браузеров появился очередной игрок. Это Safari, который компания Apple наконец-то сподобилась перенести с платформы Mac OS. К достоинствам Safari стоит отнести работу с вкладками, симпатичный «маковский» интерфейс, широкие возможности по управлению «Избранным» и неплохую систему кэширования. Интересно смотрится функция Private Browsing, позволяющая серфить по Сети без ведения истории посещенных страниц, сохранения логин, паролей и другой личной информации. Пока Safari находится в стадии бета-тестирования и иногда выдает ошибки. Но, зная, насколько ревностно Apple относится к качеству своих продуктов, можно предположить, что с каждой новой версией программа будет становиться все лучше и лучше. Поэтому попробовать Safari стоит уже сейчас.

СВЕЖАТИНА!

BURN4FREE 3.2

Разработчик: burn4free.com
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.burn4free.com

Burn4Free — инструмент для записи CD и DVD. Компактный, бесплатный и функциональный. Программа поддерживает запись на CD-R/CD-RW/DVD-R/DVD+R/DVD-RW/DVD-RW/DVD-RAM, может прожигать диски в приводах, работающих через интерфейсы SCSI, IDE/EIDE и даже USB. Burn4Free не чета Nero, но и отстает от него несильно. Конечно, ни отточенный интерфейс, ни столь же широкие, как у Nero, возможности эта утилита похвастаться не может. Но и того, что есть, вполне достаточно. Работа с образами (создание и запись) ISO, запись данных, Audio CD и дисков с MP3, многоязычный интерфейс — комплект вполне достойный.

Рейтинг: **8**

DR.WEB CUREIT! 4.44 BETA

Разработчик: Doctor Web, Ltd.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://download.drweb.com/drweb-cureit>

Dr.Web «халва едбон» или Cureit, как назвали его разработчики, — это урезанная и пол-



APPLE SAFARI 3.0.2

ностью бесплатная версия популярной антивирусной утилиты. Проверяет Cureit все, начиная с оперативной памяти и заканчивая жесткими дисками. Как и старший брат, Cureit обещает выключить систему от троянов, вирусов, сетевых и почтовых червей, выявить и надругаться над шпионскими и рекламными программами, хакерскими утилитами и т. п. Чего Dr.Web Cureit не умеет, так это проверять архивы. Кроме того, полезной функции обновления вирусных баз в программе тоже не предусмотрено. Для обновления придется качать программу снова. Такая вот расплата за статус freeware.

Рейтинг: **9**

EXACT AUDIO COPY 0.99

Разработчик: Андре Вилтофф
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.exactaudiocopy.de

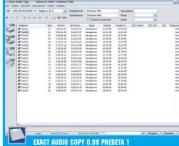
Exact Audio Copy — самая навороченная программа для копирования аудиодисков. С ее помощью копировать можно как треки по отдельности, так и создавать образ всего комплекта. Несмотря на то что Exact Audio Copy позиционируется как обычная граблика, в ней есть куча полезных примочек и дополнительных возможностей. Таких как запись на CD, редактирование тегов, скачивание из базы freeDB данных о диске и даже простейший аудиоредактор. Еще одна возможность — умение копировать поврежденные CD. Интерфейс многоязычный, но если что-то при установке пойдет не так и программа автоматом не установит русский язык, то нужный языковой модуль можно взять с нашего диска.

Рейтинг: **8**

GAME OVERLAY 1.0.7

Разработчик: Softpar Ltd
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$24.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.gameoverlay.com

Программа Game Overlay — незаменимый помощник геймера. Она позволяет работать с различными программами прямо в игре, не переключаясь на них «алт-табом». Ничего не мешает вам в полноэкранном режиме



EXACT AUDIO COPY 0.99 PREBETA.1

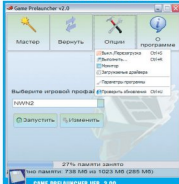
игры вывести окошко ICQ, чтобы общаться с товарищами, не отрываясь от процесса. Или запустить какую-нибудь утилиту системного мониторинга и отслеживать загрузку процессора, температуру или скорость соединения с интернетом. Да и, скажем, чить запоминать или распечатывать не надо. Откройте окошко «Блокнот» и просто скопируйте из него коды. Полезно, конечно, но не бесплатно.

Рейтинг: **9**

GAME PRELAUNCHER VER. 2.00

Разработчик: Алекс Шинко
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://gameprelauncher.ho.com.ua>

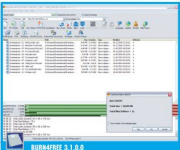
Game Prelauncher оптимизирует Windows и освобождает ресурсы компьютера для запуска игр. Утилита отключает практически все: программы из автозагрузки, неиспользуемые библиотеки (DLL), системные службы и даже «Проводник». В результате этих действий можно запустить дополнительно более 80 Мб памяти, разгрузить процессор, уменьшить фрагментацию оперативки и, как следствие, увеличить скорость работы любимой игрой. Интерфейс программы интуитивно понятен, настройки



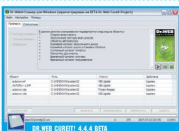
GAME PRELAUNCHER VER. 2.00



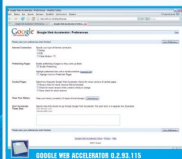
GAME OVERLAY 1.0.7



BURN4FREE 3.0.0



DR.WEB CUREIT! 4.44 BETA



сопровождается добротными описаниями. В общем, получился неплохой способ выжать из игры лишние 5-10 FPS.

Рейтинг: **■■■■■■■ 9**

GOOGLE WEB ACCELERATOR 0.2.93.115

Разработчик: Google
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://webaccelerator.google.com>

Оказывается, Google не только индексирует практически весь интернет, но и сохраняет у себя все проиндексированные страницы в переворачиванном виде. С помощью программы **Google Web Accelerator** можно добиться увеличения скорости загрузки за счет скачивания страниц не с тех сайтов, где они расположены, а с мощных серверов Google с толстыми каналами связи. Секондомленое на загрузке страниц время программа показывает на специальном счетчике. И, если счетчик не врет, то экономия очень даже приличная. Есть, правда, и ограничение: ускорение загрузки будет работать только для обычных веб-страниц (не HTTPS).

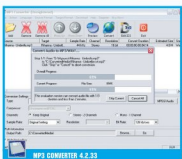
Рейтинг: **■■■■■■■ 9**

HYPERSNAP-DX 6.20 RU

Разработчик: HyperSnap
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (20 дней)
Цена: \$26

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, чек, наличные, PayPal
Сайт: <http://www.hyperionics.com>

Мало ли для чего вам понадобится снять скриншот? Может быть, на форуме спросить об ошибке системы или какой-нибудь программы (прикрепить скрин с багом — дело чуть ли не обязательное). Или отослать другу забавный снимок из любимой игры. PrintScreen — не панacea. Поэтому лучше воспользоваться специальным фотоаппаратом. **HyperSnap-DX** может снять весь экран целиком, активное окно или отдельные элементы окна (рамочкой указываем нужную площадь). Программа отлично подходит для съемки игровых скриншотов. Так что если в какой-ни-



будь игре нет подобной функции, наличие подругой **HyperSnap-DX** будет как нельзя кстати.

Рейтинг: **■■■■■■■ 8**

MP3 CONVERTER 4.2.33

Разработчик: AVCConverter Technologies
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (ограничение функциональности)
Цена: \$25.98

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal, чек
Сайт: www.avconverter.com/region/mp3converter.html

Программа **MP3 Converter** — простой и удобный инструмент для конвертирования различных музыкальных форматов. Надо переписать WMA в MP3 для рингтона? Вырезать звук из AVI или MPEG? Никаких проблем. Достаточно перетащить нужный файл в окошко программы и нажать кнопку Convert. В настройках можно указать степень компрессии (для WAV), битрейт, количество каналов (моно или стерео). Дополнительный бонус — возможность редактирования ID3-тегов. Плохо только то, что использование программы придется заплатить почти \$26, а пробная версия имеет существенные ограничения функциональности.

Рейтинг: **■■■■■■■ 8**

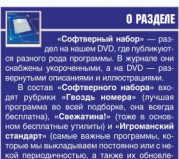
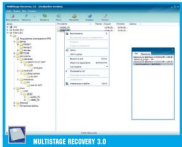
MULTISTAGE RECOVERY 3.0

Разработчик: Eptabase Research
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$26.95

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal, чек, кредитная карточка
Сайт: <http://emphase.com/pages/MultiStage+Recovery+description.html>

Случайно удаленные мимо (или из) корзины нужные файлы — то еще бедствие. Но потерянные данные можно восстановить. Программа **MultiStage Recovery** подойдет для выполнения этой задачи как нельзя лучше. Главное ее достоинство — фильтрация «цифрового мусора», т.е. тех файлов, которые восстановлению никак не подлежат. Утилита позволяет восстанавливать данные даже после форматирования диска и поддерживает большинство видов носителей информации (HDD, USB-накопители, flash-карты).

Рейтинг: **■■■■■■■ 9**



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатица!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Adobe Reader** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%**, **DAEMON Tools**, **Cleaner**, **DirectX 9.0c**, **DixX**, **DOSBox** (в комплекте с **D-Fend**), **Download Master**, **Frag**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **ICO**, **K-Lite Mega Code Pack**, **Media Player Classic**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer**, **QuickTime**, **Spybot — Search & Destroy**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker** **Russian Edition** и драйвера **StarForce FrontLine**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть, что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

OPERA AC BUILDER FOR OPERA 9.5X 3.5.0

Разработчик: AC Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.opera-ac.com

Браузер **Opera** однозначно хорош. Даже голый (без расширений) **Firefox** он по многим параметрам уделывает. Правда, после установки нескольких плагинов к **Firefox** преимущество **Opera** несколько сдвигается. Чтобы поставить все на свои места, стоит воспользоваться пакетом обновлений и дополнительный **AC builder** для **Opera**. Главная прелесть набора — огромное количество доступных настроек. Этот пакет обновлений интегрирует браузер с российскими поисковыми системами, оснащает его средствами блокировки flash-анимации, проверкой орфографии, настройками cookies, тегами, подсетками ссылок и т. д. В этом дополнении есть, пожалуй, все, чего не хватало в оригинальной **Opera**.

Рейтинг: **■■■■■■■ 9**

REVO UNINSTALLER 1.30

Разработчик: VS Revro Group
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.revouninstaller.com

Revo Uninstaller — эффективное и удобное решение для удаления программ. В отличие от





REVO UNINSTALLER 1.30

стандартного апплета «Установки и удаления программ» Windows, Revo Uninstaller не только удаляет приложения, но и подчищает за ними реестр. Есть в утилите и своя изюминка. Это Hunter Mode. В этом режиме на экран выводится окошко с изображением прицела. При перемещении на него ярлычка программы можно выполнить с ней несколько действий: удалить, запустить, закрыть, убрать из списка процессов и пр. Ну и плюс ко всему, Revo Uninstaller умеет чистить историю браузеров и удалять файлы без возможности восстановления.

Рейтинг: **★★★★★**

SHELLTOYS 6.1

Разработчик: Cool Focus
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (45 дней)
Цена: \$32
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.shelltoysxp.com

Программа ShellToys представляет собой апгрейд контекстного меню «Проводника». Список расширений насчитывает более четырех десятков пунктов. Тут есть все, чего душа пожелает: подробная информация о файлах, шифрование, настраиваемое меню копирования и перемещения, удаление «мимо» «Корзины» (как с кнопкой Shift) и многое другое.

Рейтинг: **★★★★★**

WEATHER PULSE 2.05 BUILD 36

Разработчик: Tropic Desktop
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.tropicdesktop.ru/

Чтобы быть в курсе изменений в небесной канцелярии, можно смотреть телевизор, слушать радио или временами заходить на какой-нибудь новостной сайт. А можно поставить симпатичную и бесплатную программу Weather Pulse. Эта утилита показывает текущую погоду, прогноз на ближайшие десять дней и даже снимки выбранной территории с метеорологических спутников. Для получения прогноза достаточно просто ввести название города и подождать, пока Weather Pulse свяжется с сервером и получит запрошенную информацию. Для работы программы хватит даже dial-up соединения.

Рейтинг: **★★★★★**



SHELLTOYS 6.1



WEATHER PULSE 2.05 BUILD 36

WEB FORUM READER 1.0

Разработчик: ChemTable
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.chemtable.com/WebForumReader_rus.htm

Ничего уютного в посещении и изучении многочисленных форумов, конечно, нет. Но почему бы не оптимизировать временные затраты и количество съездаемого облобачки сайтов трафика? Над этим задумались и программисты из компании ChemTable, в итоге выпустив в свет (или в Сеть) программу под названием Web Forum Reader. С ее помощью (после непродолжительной предварительной настройки) можно просматривать и читать интересные вам форумы. Подключите нужные ресурсы, разбейте их по папкам, настройте параметры отображения (например, только новые темы и сообщения) и все: любимые форумы в одном месте, загружать их в браузер больше не надо.

Рейтинг: **★★★★★**

WIKIREADER 1.21

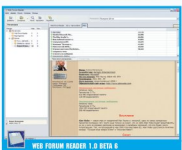
Разработчик: MunSoft
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно (20 дней)
Цена: \$14.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal, чек, переводы наличными
Сайт: www.munsoft.com/WikiReader

WikiReader — утилита, которая облегчает и в некотором роде ускоряет загрузку и чтение статей из Wikipedia. Она представляет собой мультитабовый мини-браузер исключительно для сайта Wiki. Достаточно ввести в поле поиска интересующее слово, и программа подгрузит в своем окне новую страницу из Wikipedia. Статьи открываются одним кликом из любой программы Windows. Выделите слово, нажмите Alt+левую кнопку мыши — и все. В окне WikiReader статья из Wikipedia показывается без меню, логотипов и других лишних элементов, кроме того, программа кэширует ранее просмотренные страницы, что значительно экономит трафик. Непонятно только одно: как у авторов поднялась рука заработать на Wikipedia? Программа-то платная.

Рейтинг: **★★★★★**



WIKIREADER 1.21



WEB FORUM READER 1.0 BETA 6

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ.



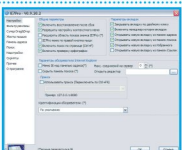
LOCK MY PC 4.4

Утилита Lock My PC 4.4 предназначена для установки парольной защиты на компьютер, что позволяет блокировать доступ пользователя к системе. Причем пароли можно ставить не только на вход в систему, но и на горячие клавиши.

DSL Speed 3.9 — оптимизатор DSL-соединения (ADSL, IDSL, SDSL, G.lite) на максимальное быстродействие. Есть несколько вариантов настройки и возможность сохранения выбранных параметров.

IE7Pro 0.9.20 — плагин к Internet Explorer 7, включающий несколько десятков полезных дополнений. Таких как фильтр рекламы, поддержка использования списков proxy-серверов, управление браузером жестами мыши и многое другое.

Программа My Password Manager 2.1 ставит неплохим помощником тем, кто не в состоянии по каким-либо причинам как придумать, так и запомнить многочисленные пароли к различным интернет-ресурсам и приложениям Windows. Утилита обеспечивает надежное шифрование данных, имеет удобный интерфейс. Также в нее встроены генератор паролей и функция поиска.



IE7PRO 0.9.20



MY PASSWORD MANAGER 2.1

КЛИМБЕР
ЗЕНА
ШОК XXL
твоя
коллекция



ТЕРРИТОРИЯ ТЪМЫ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Орион. Все права защищены. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

НА DVD



Крепко жму руки всем модостроителям, пламенно приветствую всех аддонотворцев, моделлеров хлопаю по плечу. Для начала у меня для вас две новости: одна плохая и одна хорошая. Начну, пожалуй, с плохой. Цикл видеороков по моделированию автомобиля BMW Coupe-48 подошел к концу.

Финальный пятый урок вы можете посмотреть в разделе «Игровой» на DVD этого номера.

Хорошая же новость состоит в том, что на протяжении этих пяти видеотурниров у вас была уникальная возможность научиться всему — ма неллохо моделировать в 3DS Max. Надеюсь, вы ею воспользовались. Остальные новости нейтральные, но от этого не менее интересные. Мы возобновляем уроки по Maya, продолжаем просвещать вас в вопросах «сталкерского» модостроения. Ну и, конечно же, не забыли и про Neverwinter Nights 2. Переходим к более подробному обзору материалов, поселившихся на DVD текущего номера «Игромании».



Статья

«Основы скелетной анимации в 3DS Max»

Несмотря на то, что технология захвата движения (motion capture) изобретена довольно давно и, казалось бы, все игровые движки давно должны были перейти именно на этот способ анимации трехмерных моделей в играх, самой популярной по-прежнему остается старая добрая скелетная анимация.

Суть ее в том, что модель называют на шарнирный каркас, который и приводит в движение виртуального героя. В нашей статье мы подробно расскажем об основных особенностях этого способа анимации. Вместе с вами мы создадим так называемый бипед (скелет), научимся сращивать его с 3D-моделью и изменять положение костей скелета, приводя конструкцию в движение.



Статья «Maya — волшебный мир текстур»

После длительного перерыва мы возобновляем публикацию материалов по пакету 3D-моделирования Maya. В предыдущих статьях и уроках на тему работы в «Майе» мы изучили полигональное моделирование, освоили основные техники полимоделинга, а также разобрались в модификаторах Wedge Faces, Extrude Edge, Poke Faces и Bevel. Сегодня мы двинемся дальше — поговорим о параметрах материалов, а также научимся текстурировать объекты.



Статья «NWN 2 — программирование»

В майском номере «Игромании» за этот год мы завершили цикл статей по моделингу для игры Neverwinter Nights 2. Однако к нам в редакцию продолжают постоянно приходить во-

просы по редактору. Поэтому мы решили написать самостоятельный материал, посвященный скриптописанию и особенностям модостроения под NWN 2. Также мы ответим на, пожалуй, самый часто задаваемый вопрос: можно ли сделать на базе движка NWN 2 абсолютно новую игру?



Статья «Феерия спецэффектов в Titan Quest»

После выхода аддона Titan Quest: Immortal Throne интерес к моддингу этой игры вспыхнул с новой силой. Фанаты принялись за изготовление дополнительных редакторов и модификаторов, а уже на их основе — модов и тотальных конверсий.

В этом свете мы решили вернуться к теме и рассказать вам, как создавать спецэффекты для Titan Quest и Titan Quest: Immortal Throne при помощи обновленной утилиты PS Editor.



Урок «Создание модели BMW Coupe-48»

Серия видеороков по моделированию гоночного болида подходит к концу. В сегодняшнем видео мы завершим создание модели BMW Coupe-48, затекстурируем автомобиль и выполним визуализацию сцены.

Обратите внимание, данный урок рассчитан на опытных моделлеров, уже знакомых с основами работы в 3DS Max. Если вы по каким-либо причинам пропустили наши предыдущие уроки, настоятельно рекомендуем их просмотреть.



При помощи утилиты PS Editor любой желающий может добавить в моды Titan Quest красивые спецэффекты.



Кадр из ролика NVIDIA's Human Head Demo.



Урок «Создание уровней для S.T.A.L.K.E.R. — FAQ»

После нескольких видеоуроков по созданию новых уровней для «Сталкера» мы предлагаем вашему вниманию подробный видео-FAQ, в котором даны ответы на вопросы, которые чаще всего прилетают на наш игростроительский почтовый ящик.



Рольки «Дорогу CAT»

Пухлая подборка роликов, наглядно демонстрирующих возможности анимационного пакета CAT (Character Animation Toolkit). Все трехмерные герои в анимированном виде ведут себя максимально естественно — прыгают, бегают, падают, летают так же прямо, как в реальной жизни. Добавьте к этому превосходную мимику, отсутствие каких-либо рывков в движении, и вы получите целостную картину о CAT. Для тех, кто не в курсе, напомним, что CAT — программный комплекс, предназначенный для естественной деформации мускулатуры игровых персонажей, а также для экспорта конечных файлов (геоме-

трия + анимация) в различные игровые движки. Программа платная — стоит около \$1000.



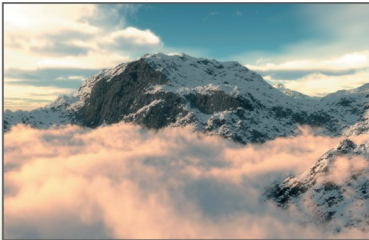
Рольки «NVIDIA — технологии на грани»

Демонстрационный ролик NVIDIA's Human Head Demo, в котором наглядно демонстрируется процесс рендеринга материалов типа человеческой кожи в реальном времени. Да-да, вы не ослышались. Спецам из NVIDIA удалось разработать ряд специальных алгоритмов для реализации real-time рендеринга материалов и опробовать их на практике. Видео материал сопровождается многочисленными комментариями эксперта на английском языке. Так что, если вы неплохо владеете иностранным, то сможете почерпнуть для себя море крайне познавательной информации. А если не владеете, то видео посмотреть все равно стоит — очень уж красиво снято.



Видеопрезентация Vue 6 Infinite

Очень красивое презентационное видео программного



Сцена на базе программного комплекса Vue 6 Infinite.

Стройматериалы



На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

продукта Vue 6 Infinite, предназначенного для создания максимально реалистичных природных окружений. Вдобавок систему Vue 6 Infinite можно использовать для формирования атмосферы, рендеринга сцен, создания различных эффектов (огня, ветра, жидкости). Просмотр ролика оставляет исключительно положительные впечатления и формирует стойкую веру в светлое завтра пакетов 3D-моделирования и комплексных систем для создания 3D-окружений.



Видеодемонстрация технологии motion capture

Рабочий день из жизни аниматора. Молодой человек приезжает на встречу, чтобы отснять пару-тройку анимационных эпизодов и срабатывает на этом неплохой куч. С собой у парня бокс, в который упакована персональная система (необходимое оборудование) для захвата движения в реальном времени (motion capture).

Далее все просто: молодой человек надевает на себя специальный костюм с установленными датчиками движения (получается эдакий «роботоп» или «терминатор» нового поколения — сплошные сенсоры, проводки и прочая атрибутика) и начинает совершать различные телодвижения. Все изменения положения тела актера-каскадера фиксируются системой и сохраняются в специальный анимационный трек на компьютере.

На официальном сайте системы 3D Suit (www.3dsuit.com) по поводу данного ролика сказано следующее: «Встреча заняла 4 часа. Было снято 7 движений. 10 минут заняло обсуждение деталей. 10 минут — запуск системы. 70 минут ушло на съемку 7 движений, по 5 дублей каждого. Обработка проводилась непосредственно у заказчика и заняла 2,5 часа».

НЕОБЫЧНЫЙ КОНЦЕПТ



Многие начинающие разработчики не знают, как соблазнить издателя своей игрой. Как преподать информацию о проекте так, чтобы издатель взялся за него, а лучше — спонсировал бы дальнейшую разработку? Некоторые думают, что главной наживой является толстый дискон, в котором описан сложный геймплей и миллион других нюансов. Такие девелоперы забывают, что читать талмуды издатель не станет, на формирование мнения об игре у него обычно уходит 5–20 минут.

Другие считают, что дискон не так важен, а важна игральная бета. Отчасти это верно, но далеко не всегда маленькая бета отражает всю суть будущей игры. Иногда демонстрашку, напротив, лучше не показывать, чтобы не травмировать нежную и чувствительную психику издателя. Он может и не разглядеть за багами беты всего потенциала вашей идеи. Думаем, вы уже догадались, к чему мы клоним. Что быстро, наглядно, эффективно сможет передать издателью информацию о вашей разработке? Совершенно верно — концепт-документ или просто концепт.

Концепт концепта

Концепт нужен в первую очередь для того, чтобы зафиксировать основные тезисы и идею проекта, описать, что же из себя представляет игра. Делается это буквально на 2–3 странички. Здракий высший пилотаж кратковремен. Попробуйте-ка уложить в десяток абзацев то, что в дизайне еле умещается на пятистах страничках! Главное же, что вынесет из концепта издатель, это то — насколько ваша игра может быть востребована на рынке.

Дополнительно к концепт-документу может прикладываться более художественный текст, его иногда называют «5 минут геймплея» или «снипшот игры». Задача такого текста — в живой, художественной форме донести до читателя игровой процесс, мотивацию игрока и впечатления от будущей игры — все то, к чему надо стремиться. Такой документ очень полезен в первую очередь для команды разработчиков, но может сыграть и хорошую службу при взаимодействии с издателем, он покажет, как девелопер представляет финальный результат своего труда.

Но сухо написанный концепт, где изложены только голые факты, вряд ли заинтересует издательскую компанию. Ее аналитики давно пресытились стандартными, словно под копирку написанными текстами. Чтобы удивить, нужно быть немного пиарщиком,

немного геймдизайнером, а главное — фантазером. Ведь только нестандартный подход способен расширять толстоусмолв из издательского бизнеса.

Волею судеб к нам в руки попал снпшот, написанный студией Ino-Co для игры «Кодекс войны». Причем этот же документ был использован и как концепт во время представления игры издателю, компании «1С».

Идея настолько интересная, необычная и креативная, что мы публикуем концепт полностью, практически без купюр. Ну а по ходу дела разработчики поделаются с вами своими мыслями о том, как преподнести свою игру издателю так, чтобы он не смог от нее отказаться.

Общее описание игры

Петр Барбароссов купил себе недавно вышедшую игру «Кодекс войны». Анонция на обложке обещала походовую фантазийную стратегию со множеством необычных элементов (героями, аргейдом юнитов, артефактами, динамической погодой и прочими вкуностями). Петр установил игру, успев отметить качественно сделанный автопил, и дважды кликнул на запускающей иконке...

ЗАСТАВКА. После логотипов разработчики Петр посмотрел красивую заставку, рассказывающую о самых ярких моментах истории мира «Кодекса войны». Из заставки ста-

новилось понятно, что и сейчас в этом мире не все спокойно. Петра ждали поля сражений.

МЕНЮ. После заставки Петра увидел главное меню.

СТИЛЬ МЕНЮ. Сначала в глаза бросилась трехмерная анимированная карта мира на заднем фоне и то, что кнопки были сделаны в средневековом стиле. Играла музыка.

ПУНКТЫ МЕНЮ (ФУНКЦИОНАЛ). В меню было несколько кнопок, которые, судя по названиям: позволяли Начать или Загрузить игру, изменить опции графики, звука, управления и геймплея (Настройки), посмотреть имена разработчиков, а также Выйти в Windows.

Особенно Петю порадовала кнопка Мультитилер, она обещала долгие часы сражений по режиму hot-seat, по локальной сети или интернету.

Начало игры

Решив опробовать свои полководческие таланты в одиночку, Петя нажал на кнопку Начать игру.

ВЫБОР КАМПАНИИ. Тут Петя ненадолго задумался — всего на экране, оформленном как главное меню, было четыре возможных кампании, но пока он мог выбрать только из двух: кампания за людей и кампания за орков. Чуть ниже была пока не активная кнопка Дополнительные кампании. Когда Пе-



Петр Барбароссов не знал, что делать, когда прямо на голову его войскам сликировал огромный дракон.



Управлять дварфами было довольно просто. Их мощный хирд сметал все на своем пути.

ты кликнул на картинке компании за орков, то увидел совет, рекомендовавший начать именно с нее. Картина оживила в короткой анимации, а стиль оформления экрана изменился, стал грубым, «орочим».

Нинего подумав, Петя все-таки выбрал людей и порадовался изменению стиля meno на «рыцарский».

ЗАСТАВКА КАМПАНИИ. Кампания начиналась вступительным роликом, из которого становился ясен расклад сил людских королевств в предстоящей битве.

ПОДГОТОВКА. После ролика Петя получил возможность выбрать герб своего героя. Это он сделал быстро, а вот над специализацией главного героя пришлось подумать. Три варианта выбора: командир, боец и рейнджер начали стартовать перки.

ОБЩАЯ КАРТА/ВЫБОР МИССИИ/БРИФИНГ. Затем Петру вновь увидели трехмерную карту мира, над которой плыли облака. Теперь на карте было выделено место первой миссии. Выбрав его, Петя прочитал брифинг, внимательно изучил имеющиеся в его распоряжении войска и бросился на защиту вольного города Силент.

Основы геймплея

После загрузки миссии Барбароссов решил отосраться.

ЛАНДШАФТ, ДЕЛЕНИЕ НА ХЕКСЫ. Сначала он обратил внимание на зеленые равнины, холмы и лес — в общем, то, что обычно называют ландшафтом. Весь ландшафт был поделен на шестиугольники.

КАМЕРА. Тут же появилось око помощи, и приятный голос научил Петра управлять камерой: перемещать ее над землей, менять угол наклона и пользоваться зумом.

РАССТАНОВКА ВОЙСК. Потом Петю научили расставлять войска. Это оказалось несложно: просто перетаскать (drag & drop) иконки юнитов в зону высадки. Оказавшись на земле, иконки превращались в отряды. Петр обратил внимание, что все они повернуты лицами в одну сторону.

ОКНА ИНТЕРФЕЙСА. В следующей части обучения Петра рассказали всю правду об интерфейсе. Оказалось, что почти все многочисленные окна (мини-карту, информацию о юните, панели управления) можно было сворачивать, чтобы они не мешали обзору. Барбароссов порадовался, что оформление всех этих окон соответствовало «рыцарскому» стилю.

FOG OF WAR. Разобравшись с управлением, Петр обратил внимание, что вокруг его отрядов цвета ландшафта были более яркими, чем в отдалении (цвета же на далеких хексах были бледными и не такими контрастными).

Он догадался, что это туман войны. «Наверняка именно из-за этого тумана я не вижу войск противника, хотя все остальное видно», — подумал Петр.

ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА. «Всем остальным» были многочисленные объекты. Прямо за спинами своих воинов Петр видел город, раскинувшийся на несколько хексов. Вдалеке виднелись маленькие деревни, соединенные дорогами. В том месте, где дорога пересекала реку, был перекинут мост.

РАССТАВЛЕННЫЕ ЮНИТЫ. Петр с удивлением отметил, что на одежде некоторых из его отрядов присутствовал выбранный им герб. Приблизив камеру, он внимательно рассмотрел стоящего отдельно героя.

Тот сидел на боевом коне, а плечи его покрывал плащ с гербом, таким же, как и на щите.

АНИМАЦИЯ. При этом все его воины, да и все вокруг было анимировано — лес шевелился от ветра и шелестел, река текла, поблиевшая под солнцем, солдаты осматривались по сторонам, переменились и иногда проверили свое оружие.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВОЙСК. Насладившись созерцанием, Петя попробовал, как его учили, присоединить героя к отряду и отдать приказ движения, направив его к самой границе дистанции перемещения. Отряд перестроился и направился в указанный хекс. Одновременно расширялась зона видимости. Когда отряд остановился, Петр заметил, что теперь он видит небольшую разрушенную часовню, ранее скрытую туманом войны. Он догадался, что это специальная локация.

ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА И БОИ. Выбравшись другой своей отряд на дальний рубеж, Барбароссов обнаружил появившиеся в зоне видимости вражеские отряды. «Слишком далеко — ударить не успею», — решил он и, подтянув поближе остальные свои войска, завершил ход.

Компьютер (AI) атаковал первым. Сначала Петены копейщики были обстреляны лучниками, потом в его передовой отряд мечников таранным ударом врубилась конница, а с фланга ударили вражеские копейщики.

Когда ход вернулся к Петру он, отведя назад к городу пострадавшие в битве отряды,

всеми оставшимися ударил по конникам и обратил их в бегство.

ОТДЫХ И РЕКРУТИРОВАНИЕ. Но до победы было далеко — Барбароссову еще несколько раз приходилось спасать свои потрепанные отряды, отдавая приказы отходить, чтобы они восстановили раненых, пока рядом не было врагов. Тек, кто понес самые большие потери, он возвращал к городу и нанимал в эти отряды новых бойцов.

АГГРЕДИ (РАЗДАЧА ПЕРКОВ). Когда был уничтожен второй юнит противника, отряд мечников Петра получил новый уровень: Петру был предложен выбор из трех перков, и он выбрал тот, который повышал силу мечников в рукопашной схватке.

AI СОВЕТНИК. В какой-то момент Петя даже решил попросить помощи у советника, который давно уже порывался ему что-то сказать. Но фраза его оказалась до обидно короткой. Только советник произнес: «Используй ма...», как Петр тут же его прервал с мыслью: «Как же я мог забыть про мага!».

ПРИМЕНЕНИЕ МАГИИ. Маг отыскался в самом углу зоны высадки, где он скучал с начала боя. Но теперь Барбароссов использовал весь его арсенал, обрушив силу магии на головы врагов.

Победа. Недобитые юниты противника обратились в бегство. Петр одержал победу. Поблбавшись на экран статистики, где подробно описывались результаты миссии, Барбароссов нажал кнопку *Далее*.

Веселая эволюция

Рассказывает Дмитрий Гулин, ведущий геймдизайнер проекта:

Вначале не было ничего. Потом мы написали стандартный концепт, который постепенно перерос в дизайн-документ. Он нам не понравился. Не то чтобы он был совсем уж плох — вполне ничего, по нему было удобно работать. Но уже тогда было ясно, что можно сделать лучше. Родилась идея сделать необычный слайшот.

Так получилось, что учебных заведений для геймдизайнеров не существует. То есть взять нового, с пылу-жару геймдизайнера неутрудя. Разве что переманить у конкурента (что вообще-то проблеме не решает). Вот и приходится готовить их, так сказать, не отрываясь от производства.

Нам повезло. Вначале по выходным, в свободное время, а потом и сред недели мы собирались вместе, писали пространственные тексты, изучали чужой опыт, пили чай — в общем, отлично проводили время (все это параллельно с работой над текущим проектом). Обучая других, общаясь с коллегами, зачастую сам лучше понимаешь тонкости своей работы. А получив новые знания, не терпится их применить на деле.

И вот мы замкнулись на... переписывая дизайн-документ прямо в ходе работ по проекту. То, что разрабатывал кто-то из маленьких игров, думаю, сияют лиантностью ситуации. Это как во время постройки корабля забрать у рабочих все чертежи и нарисовать новые.



Все это делалось в соответствии с генеральной линией партии, то есть получило одобрение нашего издателя (в лице производителя), и было призвано синхронизировать видение проекта командой и издателем.

Мы все делали аккуратно, и, как нам кажется, ни один пиксель не пострадал. То есть содержание документации вообще-то не изменилось. Изменился способ подачи, организация структуры, были дополнены многие недостающие элементы.

По генеральному замыслу ключевое место во всей документации (в дидакче) должен был занять документ «Общее описание». На него возлагались следующие функции:

1. В легкой, развлекательной форме донести до читателя, что представляет из себя проект и игровая процесс.
2. Перечислить все основные и опциональные моменты игры, подготовить основу для дальнейшего развернутого описания всех элементов (то есть для функциональной и технической спецификации).
3. Создать сеть гиперссылок, позволяющих читателю немедленно перейти к описанию интересующего его вопроса.

АВТОСЕЙВ. После этого игра автоматически сохранилась, и Петр попал в...

МЕЖМИССИОННЫЙ ИНТЕРФЕЙС. Он увидел несколько кнопок, оформленных в «рыцарском» стиле, и все ту же трехмерную карту мира «Кодекса войны» на фоне. Внимательно изучив эти меню, Барбароссов понял, что здесь он может не только ознакомиться с описанием юнитов, но и:

- развешивать юнитов, выбирая для них перки, как это было на поле боя;
- апгрейтить юнитов, за дополнительную плату перевода их в более крутые виды войск (в пределах линейки спецальностей);
- распускать юнитов или набирать новых рекрутов;
- нанимать героев;
- распределять найденные за время миссии артефакты;
- переименовать юниты, чтобы лучше ориентироваться в своих же войсках;
- почитать журнал кампании, включающий в себя краткие брифинги и статистику пройденных миссий.

Продолжение банкета

ВЫБОР НОВОЙ МИССИИ И БРИФИНГ. После того как Петр завершил подготовку к предстоящим битвам, он увидел на карте мира два флажка. Они обозначали места возможных миссий. Ознакомившись с условиями и той, и другой, Петя сделал свой выбор.

СОХРАНЕНИЕ ПО ЖЕЛАНИЮ ИГРОКА. Расставив войска, Петя решил на всякий случай сохранить. Для перестраховки Барбароссов записался и на быстрый сейв (quicksave), и через меню.

ПОЯВЛЕНИЕ ЛЕТАЮЩИХ ЮНИТОВ И БОЕВЫХ МАШИН. В этой миссии Петр впервые опробовал свежескупленного воздушного охотника: ему понравилось, что радиус обзора значительно увеличился. Это обстоятельство помогло Петру увидеть боевые машины противника, с которыми он раньше не сталкивался. Именно эти катапульты и баллисты в конце концов и разгромили его войска.

ИГРОК ПРОИГРЫВАЕТ. «Как нехорошо получилось», — подумал Петя, глядя на окошко выбора, появившееся вслед за проигрышем. Ему предлагалось загрузить последний сейв, перейти в меню загрузки или вернуться в главное меню. «Отлично, сейчас я загружусь и проведу бой иначе», — решил Петя.

В ПОСЛЕДУЮЩИХ МИССИЯХ. На протяжении игры Петя видел еще много интересного.

ПОГОДА И ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ИГРУ. Погодные эффекты — дожди, грозы и ураганы смотрелись хорошо. Плюс ко всему, погода влияла на проходимость местности, а в прозу большие проблемы возникали у воздушных юнитов.

УНИКАЛЬНЫЕ ЛОКАЦИИ. Петя находился в течение миссий много уникальных локаций: избушки отшельников в лесах, пещеры, разрушенные часовни, ведомые круги и прочее. Иногда в этих местах было что-то полезное, за что приходилось сражаться.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ ГЕРОЕВ. Барбароссову понравилось, что герои были не только командирами. Их можно было присоединять к отрядам или объединять в партии до 4 человек.

Странности вокруг



Алексей Пацкировский (+1С) и Алексей Козырев (Ino-Co).

О принципах создания необычных концептов и снюшотов мы расспросили руководителя отдела игровых и мультимедийных продуктов +1С Алексея Пацкировского и директора Ino-Co Алексея Козырева.

[Игорения]: Как возникла идея назвать столь необычный концепт?

[Козырев]: Изначально концепт был достаточно обычным, а этот документ появился несколько позже по следующим причинам.

Во-первых, нас не устраивала имеющаяся документация. Во-вторых, требовалось дать команде и издателю как можно более объемное представление о том, каким должен быть наш проект, какие мысли и впечатления он должен вызывать, из чего будет состоять. В-третьих, этот документ был своеобразным экспериментом в геймдизайне и результатом ряда исследований. И, наконец, такой документ не только интересно читать, его еще и интересно писать.

[Пацкировский]: Данный текст потребовался на определенном (не начальном) этапе разработки для того, чтобы выяснить, соответствует ли видение проекта разработчиком ожиданиям издателя. Фактически документ суммировал текущие представления разработчиков о своем проекте. Он более подробный, чем соответствующие части исходного концепта. Это фрагмент дизайн-документа в достаточно необычной форме.

МИНИКАМПАНИИ. Иногда Петру приходилось решать, каким героем управлять в мини-кампаниях из нескольких миссий. В то время как главный герой сражался на другом фронте.

ВЗЯТИЕ ЗАМКОВ. В долгих боях приходилось штурмовать замки и даже применять для этого боевые машины.

БОЙ В СЛОЖНЫХ УСЛОВИЯХ (МЕСТНОСТЬ). Приходилось сражаться в болотах, дремучих лесах, горах, с боями форсировать реки.

РАЗНООБРАЗИЕ ЗАДАНИЙ. Петру надо было решать множество задач: захватывать го-

[Игорения]: Не боялись, что издатель просто завернет такой документ?

[Козырев]: Если проект уже в разработке, издатель обычно читает документы, которые им присылают разработчики. Кроме того, у нас достаточно хорошие отношения, чтобы не испытывать подобных страхов.

[Пацкировский]: Это был своего рода эксперимент. И он оказался удачным.

[Игорения]: На что смотрит издатель в первую очередь в концепте?

[Козырев]: Правильнее будет зайти с другого ракурса. В первую очередь издатель смотрит не на концепт, а на команду, которая его прислала, вспоминает все, что знает об этих людях, затем смотрит на жанр и описание проекта и сопоставляет свои сведения о команде со сложностью тайтла.

[Пацкировский]: Издатель в первую очередь смотрит на идею и качество ее подачи. Если авторы концепта не могут достаточно выразить суть своих идей и своего предложения, то они обязательно столкнутся с серьезными трудностями в реализации, а издателю будет сложно оценить концепт и свои ожидания в отношении предлагаемого проекта.

рода за определенное время, удерживать плацдарм до подхода подкрепления, скрытно просачиваться в тыл к противнику, отступать перед превосходящими силами, стремиться сохранить свои армии, и даже уметьными военными действиями натравливать врагов друг на друга.

ЗВУКИ И МУЗЫКА НА ПРОТЯЖЕНИИ ИГРЫ. Успеху игры в глазах Барбароссова немало способствовало и то, что все в игре было озвучено: от звуков кнопок, окружения и битв до музыки и речи персонажей.

ФИНАЛЬНАЯ ЗАСТАВКА. Пройдя все кампании, Петр посмотрел финальную заставку, обещающую продолжение. ■

Фрактальное мышление

[Игромания]: Если бы принесли такой необычный концепт западному издателю, как думаете, какова была бы их реакция? Есть ли различия в концептах для отечественных и для зарубежных публишеров?

[Козырев]: К сожалению, у нас имеется не очень большой опыт написания подобных документов для западных публишеров. Из существующего опыта могу сказать, что западному издателю требуется больше информации о проекте, больше различной документации, скетчей и подробных документов, которые показывают страстное желание разработчиков делать именно этот тайтл, и делать его хорошо. Так что существуют различия в объемах документации и в качестве ее оформления для отечественного и западного публишера.

[Игромания]: На что стоит обращать внимание новичкам при составлении концепта для своей первой игры? Как подать себя издателю так, чтобы он принял игру?

[Козырев]: Концепт — это достаточно формальный и короткий документ, из которого должно быть ясно — кто, как и зачем будет делать проект, а также понятен жарг игры. Сейчас новичкам подписать игру с издателем на уровне концепта очень сложно, если нет демоверсии и других подтверждений состоятельности команды.

[Игромания]: Как издатели относятся к повторным концептам? Если первый они не приняли, есть ли шанс, что посмотрят измененный вариант? И если да, то не будут ли относиться к нему предвзято?

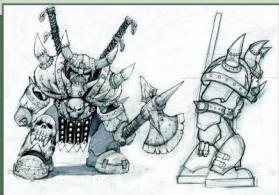
[Козырев]: Если первый концепт не был принят, очень важно выяснить причины отказа. Возможно, после устранения причин (коррекции концепта) или даже просто на более поздних этапах разработки проекта договориться с издателем все же полу-

чится. Измененный вариант издатель обязательно посмотрит, особенно если разработчик дополнительно обратит внимание издателя на те части документа, которые подверглись изменению.

[Пацирковский]: Шанс велик, если изменения улучшают концепт. Но можно подавать повторно даже один и тот же концепт. Например, если изменились внутренние или внешние условия, препятствовавшие принятию концепта ранее.

[Игромания]: Считается, что для издателя в первую очередь важна предсказуемость. Предсказуемость игры по стоимости разработки, по ее качеству, по срокам. Издатели, кстати, это подтверждают. Но все необычное, новаторское плохо вписывается в понятие «предсказуемость». Не ограничивают ли издатели таким подходом полет фантазии девелоперов? Не виноваты ли они отчасти в том, что разработчики создают сотни безликих клонов?

[Козырев]: Не только издатели хотят предсказуемости, но и большая часть игроков. Издатели лишь отражают потребности геймеров и предрасположенности рынка. Обычно при среднем качестве нестандартные проекты продаются хуже именно из-за своей нестандартности. При этом нестандартные игры гораздо сложнее, дороже и дольше разрабатывать. Поэтому и девелоперам, и издателям проще развивать жанры постепенно, опираясь на уже вышедшие проекты.



С другой стороны, мне кажется, нестандартные игры высокого качества все равно выходят в достаточном количестве, чтобы насытить потребность в них покупателей. Просто делают их большей частью на Западе. Думаю, со временем необычных и при этом качественных игр российского производства будет становиться больше.

[Игромания]: Как убедить издателя взяться за игру нестандартную, аналогов которой на рынке пока нет и, соответственно, нет возможности предсказать, будет ли она продаваться?

[Козырев]: Я верю, что профессионализм издателей все же позволит им с достаточной степенью точности предсказать продажи нестандартного проекта. А вот что непредсказуемо, так это процесс разработки такой необычной игры. Все риски увеличиваются в несколько раз. Время разработки растет. Соответственно, требуется высокий профессионализм разработчика и высокое доверие к нему со стороны издателя.

[Пацирковский]: В издательствах работают обычные люди, они любят, когда их приятно удивляют. А уж если кто-то предложит им оригинальный концепт игры, предсказуемый в разработке по качеству и срокам, то они будут просто счастливы.



Некоторые твари заставляли Барбароссов дрожать от страха. Впрочем, при ближайшем знакомстве они оказывались не такими уж ужасными.



Проработка и анимация моделей давали понять, что игра сделана на профессиональном уровне.



АДДОН, СИКВЕЛ, МОД

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Продолжения некоторых игр приходится ждать годами. Значительно чаще появляются дополнения, они же аддоны. Причем если раньше аддоны было принято делать относительно небольшими, не способными тягаться по масштабности с оригиналом, то теперь в дополнении можно обнаружить столько нововведений, что не сразу сообразишь — сиквел перед тобой или аддон.

Принцип «так же шей, да погузе влей» с некоторых пор не работает. Официальные дополнения по качеству порой оказываются лучше оригинала. Самое время как следует разобраться, что же такое сиквел, а что такое аддон. И попутно выяснить, при каких условиях игра обрывает и тем, и другим. Об этом нам сегодня расскажем:

tool — Алексей Пацюрковский, менеджер внешних проектов фирмы «ТС»;

пек — Юрий Некрасов, генеральный директор CrioLand;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;

Zorich — Александр Зорич, писатели фантасты Дмитрий Гордеский и Яна Бочман;

DM — Дмитрий Гусаров, руководитель Katur Interactive;

Skelos — Алексей Козырев, директор компании Ino-Co и лидер проекта «Кодекс войны»;

Nutcracker — Максим Бодриков, геймдизайнер Ino-Co;

Jool — Евгений Братков, представитель компании SkyFallen Entertainment;

Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева вместе с разработчиками отстаивали права геймеров на получение дополнительных удовольствий, поскольку сами регулярно запускают аддоны не ради работы, а радости для.

Увлекательное дежавю

ИМАННА Вероятно, каждый не раз слышал негативные отзывы по поводу аддонов: «хотели срубить баб-

ла», «та же игра во второй раз». Откуда столько негатива? Что заставляет вас выпустить дополнения?



[AG]

Если говорить о разработчиках, то тут две причины:

— Часто в оригинальную игру входит далеко не все, что хотелось бы. Сказывается нехватка времени и жесткий график работы над игрой. Аддон — это прекрасная возможность вернуться к нереализованным идеям и неиспользованным возможностям;

— Иногда после релиза приходит муза и вдруг выясняется, что, к примеру, «было бы здорово добавить в игру бутылки с зажигательной смесью». Одна деталь тянет за собой другую, третью, и вот уже весь коллек-

тив с энтузиазмом работает над новыми видами оружия. Когда дело заходит слишком далеко, возникает вопрос: «И что нам с этим делать?» Так появляется аддон. Кстати, нередко побудительный импульс дает фанатское комьюнити со своим свежим взглядом и оригинальными идеями.

Если же говорить об издателях, то здесь причин значительно больше. Для них аддон это:

— Дополнительные деньги (на разработку тратятся минимальные средства по сравнению с оригиналом);

— Развитие бренда с целью получения в будущем дополнительных денег;

— Повышение продаж оригинальной игры (опять же деньги), ведь кто-то пропустил первую часть и захочет пройти все с самого начала;

И смех, и грех

Неприятные моменты с любительскими модификациями связаны в основном с изменениями в стиле «ню» (скандал с GTA, моды с обнаженкой в Morrowind). Игра проходит рейтинговое тестирование, получает одобрение (детям до 12+), а потому появляется мод, который превращает ее в нечто совсем другое (детям до 21+). Тут можно выделить две ситуации:

1. Создатели моды сами рисовали обнаженку, сами перепиывали содержание. Разработчики только предоставили инструменты для редактирования. Причем не отдельным изображениям, а всем желающим. Обвинять их не в чем — молотком тоже можно проламывать череп, однако вина в этом случае лежит не на создателях инструмента для забивания гвоздей, а на пользователе, который его неправильно применяет (например, «ню»-моды TES);

2. «Дурной» контент сделали сами разработчики, но по каким-то причинам решили его не использовать. Однако любознательные геймеры обнаружили его и смогли подключить (как, например, было с GTA: San Andreas). Вина создателей в таких случаях определена есть.



— Материал для будущего коллекционного издания.

Решение о выпуске аддона чаще всего принимает издатель. В конце концов, им его продавать. Издателей в первую очередь интересует возможный доход. И это правильно. Чем больше издатель получит денег, тем и разработчику будет лучше. Во всяком случае, в идеале. У каждого свои побуждающие мотивы, каждый думает о своем.



[tool]

Для издателя работа с аддоном выглядит привлекательной по многим причинам. Результат всегда более предсказуемый (можно ориентироваться на продажи оригинала). Средства на разработку дополнения потребуются значительно меньше. Однако это не значит, что аддон обязательно окажется малообъемным, а потому — низкого качества. Сокращение затрат связано с тем, что не нужно оплачивать разработку основного игрового инструментария.

К тому же значительная часть игровых ресурсов уже готова. Технологии разработки отлажены и опробованы. Не будет никаких скрипозов, что порой тоже вылетает в копеечку. Не нужно платить дважды за уже проделанную работу. Все остальное оплачивается без скидок. И этого остального может быть очень много.

Приведу в качестве примера дополнение «Магия крови: Время теней». Сюжет аддона раскрывает и дополняет историю, рассказанную в оригинале. Для игры написан новый саундтрек, переработаны механизмы обработки сцен, создано множество новых игровых ресурсов. По результатам отзывов на оригинал доработан игровой баланс, изменен темп игры. Кроме того, в аддоне существенно улучшен игровой интерфейс. По моему субъективному мнению, «Время теней» играет значительно лучше, чем оригинал. Вряд ли это свидетельствует о том, что игрокам пытаются продать то же самое во второй раз. Они увидят нечто более совершенное.

Издатели и разработчики заинтересованы в выпуске именно высококачественных дополнений, которые не снижают, но увеличивают интерес к проекту в целом. Если первый аддон окажется неудачным, других не будет. Желание заработать больше денег, выступив интереснее и качественнее дополнение к основному продукту, тоже не кажется мне чем-то неестественным.

Обычно решение о выпуске дополнения принимается издателем и разработчиком совместно. Часто аддоны делают не разработчик основной игры, а совершенно другая компания. Иногда причина в том, что «отцы» заняты другим проектом. А иногда таким образом достигается необходимое качество.



[Zorich]

Аддон — это и есть «та же игра во второй раз». Можно сказать — та же по определению: на том же движке (с исправленными багами и, вероятно, свежими фишками непринципиального характера), с теми же юнитами (плюс несколько новых), в том же сеттинге. Странно, что у игро-

ков подобный подход иногда вызывает возмущение.

Если игра-оригинал не понравилась — не покупайте аддон! Ну а если понравилась, то почему бы не купить? Тот же фактор, только в профиль. Я, например, покупаю аддоны любимых игр. Мне интересно даже в тех случаях, когда дополнение раза в три короче оригинала и по каким-то причинам сделано хуже.

Теперь насчет денег. Разработка игры — даже не выходящей, а просто правильной, как принято выражаться в геймдеве с подачи Юрия Мирошникова (глава игрового подразделения «ТС» — Прим. ред.), занимает 2,5-4 года, что обходится инвестору очень дорого. И если некоторые разработчики волны полагать, что делают игру ради своего удовольствия (и дай им бог здоровья!), то инвестор вряд ли согласится, что выделил разработчикам два «челюдана денег на приятное развлечение.

Кстати, еще полчелюдана издатель потратил на пиар и рекламу, пытаясь донести до игроков хоть какую-то позитивную информацию о проекте. Инвестор начинает получать удовольствие, когда ему эти самые 2,5 челюдана денег возвращаются, и еще чуть-чуть сверху. Нередко именно аддоны (а не оригинал!) позволяют издателю все-таки получить удовольствие от игры. Разве можно их осуждать за это, если далеко не все игры приносят прибыль?



[DM]

Баги должны быть исправлены в бесплатных патчах! Нехорошо, продав дырявый воздушный шарик, предложить покупателю купить точно такой же, но без дырки. Дополнение обязано включать в себя новые карты, сценарии, юниты. Без этого аддона быть не может, он по определению добавление нового, а не исправление багов.

Знаковая игра начинает выглядеть свежо, по-новому, даже в глазах поклонников. Тогда можно подумать и о деньгах. Инвестор начинает получать удовольствие, когда прибыль превышает порог инфляции. То есть, вложив за три года в игру миллион рублей, при инфляции 10% в год надо получить свыше 1,3 миллиона. Только тогда игра становится безубыточной.

Надо понимать, что пока разработчики годами живут на средства издателя, они не приносят利息, кроме убытков. И вовсе не факт, что вложения когда-нибудь вернутся обратно. Быть инвестором очень тяжело! Они живут на вулкане, и лишь аддоны позволяют надеяться, что извержение случится не завтра.

Дополнительная разница



[Иванов]

Чем же принципиально отличается аддон от сиквела с точки зрения разработчика?



[tool]

Сиквел — это вторая часть игры, полноценное продолжение. Например, смена игрового движка может произойти во время работы над сиквелом и не может при создании обычного аддона. Сиквел предполагает глобальные изменения и тотальную переработку оригинала. Аддон —

это дополнение к игре, которое добавляет что-то новое — квесты, некоторые игровые возможности, — оставаясь при этом «десертком», а не «основным блюдом».



[AG]

Многое зависит от того, что собой представляет аддон. К примеру:

— Дополнение развивает какое-то направление сюжетной линии оригинала. Мы видим героев, которые решают знакомые проблемы в не знакомых ранее условиях, обстоятельствах или местах. Персонажи сменяли панцирь на кольчугу, римский меч на казацкую шашку, действие происходит не на острове Крит, а под стенами крепости Измаил. Новые способности позволяют герою, допустим, одним ударом уложить сразу семерых, тогда как раньше ему был при этом не избежать позора. Хотя немного изменился интерфейс, игровая картинка и геймплей, связь с оригиналом все же достаточно очевидна;

— Дополнение отличается от оригинала только внешне. Тот же самый мир, те же самые обстоятельства. Но выбор оружия побогаче. Лица персонажей разнообразнее. На глобальной карте появились недоступные ранее области. Все то же самое, но в новой упаковке.

В первом случае разница с сиквелом чисто техническая — использованы прежний движок, часть моделей и текстур. Во втором случае мы действительно видим ту же самую игру, которую довели до ума.



[DM]

Разница между аддоном и сиквелом порой настолько призрачна, что уловить ее крайне трудно. Что и приводит к некоторой путанице. В такой ситуации многое зависит от создателей. Если разработчик делает игру годами, практически с нуля, то он называет игру сиквелом. Если же он потратил полгода, чтобы на том же движке собрать новую историю о похождениях любимых героев, то назовет аддоном.



[Zorich]

Новые карты, сценарии, юниты — все это само собой разумеется. При отсутствии хотя бы одного из компонентов это даже не полноценный аддон в современном понимании, а всего лишь мод. В сиквеле обязательно должны появиться принципиально новые игровые элементы. Пропилотируемую свою мысль на примере аддона к нашей игре — «Завтра война. Фактор К».

В нем добавлено полтора десятка новых книг, появилось двенадцать новых персонажей. Написана новая кампания, созданы новые локации, космические системы.

Помимо этого, доработан интерфейс, внесены изменения в игровую механику, значительно улучшена графика. Изменились некоторые специальные возможности. Например, раньше единственным доступным для пилотирующей классом объектом были флугеры (аэрокосмические истребители, торпедоносцы, транспортники, не способные к самостоятельным межзвездным перелетам). Теперь же можно оседлать некоторые звездолеты — огромные корабли, которые при помощи X-двигателей перемещаются от одной звездной системы к дру-

гой. Например, они способны летать от Солнца к Сириусу.

Но при этом принципиально новых элементов нет. Допустим, в оригинальной «Завтра войне» можно совершить посадку в любой точке любой планеты, но нельзя прогуляться пешком по поверхности неведомых миров. Мы даже не видим, как пилот выходит из флуггера. Точно так же и в «Факторе К»: можно летать где угодно, садиться куда угодно, но осматривать местные достопримечательности видом «из глаз» по-прежнему нельзя. Иначе, мы говорили бы уже о сиквеле, поскольку игровой процесс претерпел существенные изменения.



[nek]

Не могу не заметить, что мы тихоньку делаем шутерный движок. Так что, может быть, в продолжении у всех желающих появится возможность оценить инопланетные красоты, прогуливаясь по окрестностям. Пока ограничимся аддоном. Здесь напрашивается кулинарное сравнение: если предложенное блюдо понравилось, хочется еще, то почему бы не повторить? Ведь заранее известно, что будет, — вкус не изменится.

Если же не понравилось или человек уже сыт, то и заказывать добавку как-то странно. Тем более странно осуждать других, если они хотят продолжения банкета, и считать при этом чужие деньги. Аддоны позволяют поклонникам продлить полученное удовольствие. Вкусы у всех геймеров разные. Нужно научиться уважать выбор других людей, каким бы странным оно кому-то ни показалось. Качественные аддоны всегда будут пользоваться спросом.

Вопросы производства

ВМАНЯ Разработка аддонов имеет какие-нибудь особенности? Что больше всего подвергается изменениям?



[AG]

Чтобы дополнение стало успешным, необходимо придерживаться двух принципов: «не ломай то, что не сломано» и «лучше враг хорошего». Для аддона развивают игровую технологию, вставляют новые локации, проводят ревизию содержания: моделей, графики. Для сиквела требуются более масштабные изменения (вплоть до написания нового движка), а весь контент практически делается с нуля. Основная сложность с дополнениями — решить, как они будут ставиться: непосредственно на оригинал (геймер должен иметь лицензионный диск) или как независимое приложение. Оба способа имеют свои плюсы и минусы.



[tool]

Аддон делать проще, чем основную игру. К тому времени технология разработки уже устоялась, есть специалисты для быстрой сборки игрового контента, известны технические возможности и слабые места оригинала. Если игра нравится пользователям, то зачастую достаточно, чтобы аддон оказался не скучнее и не хуже по качеству, чем основная игра. Если не плани-

Сложности модификации



[Jool]

Иногда девелоперы не выкладывают утилиты для создания любительских модов по одной простой причине. Зачастую инструментарий, которым пользуются в процессе разработки, является слишком сложным для того, чтобы отдать его в руки игрокам.

Когда ресурсы в игре тесно взаимосвязаны между собой, да так, что изменения одной части влекут за собой десяток других, весьма трудно объяснить пользователям, как создать полноценный мод. К примеру: «Прежде чем вставить текст в это окошко, не забудьте в таблице указать количество букв вашего текста, в соответствующем скрипте прописать количество конечностей персонажа, говорящего ваши фразы, и специальной утилитой сгенерировать еще три файла, чтобы текст заработал в игре».

Я, конечно, утрирую, но истина — она где-то рядом. То есть либо надо с самого начала разработки ориентироваться на возможность моддинга, либо после релиза разработчики будут всецело отворачиваться от игроков, желающих делать моды.



рывает существенных изменений, то главное внимание при разработке дополнения уделяется наработке новых карт (миров, кампаний), сюжетов.

Вот если появляется желание сделать дополнение интереснее и лучше, чем основную игру, что-то исправить, внести глобальные изменения, то здесь возникает масса различных сложностей. Выпуск аддона — всегда хороший повод подправить игровой баланс, ликвидировать пару-тройку программных ошибок, сделать AI поумнее. Кстати, часто дополнение специально делают сложнее основной игры, полагая, что игрок уже хорошо знаком с игровой механикой и хочет более трудных задач. Такой аддон с обширным включением новых ресурсов (новой расы, новых юнитов, новых игровых возможностей) требует пристального внимания разработчиков. Им необходимо сохранить лучшие качества оригинала. Изменения не должны разрушить существующий баланс или испортить игру каким-либо другим образом. Поэтому разработчикам приходится много думать над каждым изменением. Игровое равновесие нарушить очень просто.



[skelos]

Производство игры — работа поэтапная. Порой на финише приходит в голову какие-то сногшибательные идеи: что-то кардинально улучшить, что-то сделать удобнее, интереснее... Только вот времени на реализацию этой замечательно-го креатива уже нет. Да и слишком велик риск наделить ошибок перед самым релизом, чтобы бросаться с головой в омут.

Есть и еще одно препятствие — локализация. Когда планируются выпуски игры на разных языках, то к определенному сроку нам нужно подготовить лок-ит (набор ресурсов, которые требуют перевода). С этого момента разработчик уже не может добавить в игру ни одного элемента, ни одного дополнительного окошка с текстом, так как потребуется редактировать лок-ит (что по многим причинам крайне затруднительно, если вообще возможно).

Так до поры, до времени и остаются замечательные задумки в набросках, схемах и чертежах. Разработка аддона — отличный способ смочить с них пыль и реализовать все эти идеи.

Если нельзя остановить безобразие, нужно его возглавить

ВМАНЯ Поклонники часто стараются продлить жизнь игры путем создания модификаций. Разработчики относятся к ним по-разному. Обычно встречается два совершенно разных подхода: — Разработчики прилагают к игре пакет инструментов для редактирования. А позже помогают советами и рекомендациями на официальном сайте игры;

— Инструментарий полностью засекречен, на вопросы модделов никто не отвечает, на фанатских сайтах (приобретя статус официальных фан-сайтов) грозит карамии создателям любительских утилит.

Как вы относитесь к творчеству фанатов?



[tool]

Лично я отношусь к подобным проектам положительно. В игру можно привести игру «Ил-2: Штурмовик», самодельные дополнения к которой продаются и являются коммерчески успешными. Но для того, чтобы на фанатскую модификацию обратили внимание издатели и разработчики оригинала, она должна быть выполнена на очень высоком уровне.

Такое случается. К примеру, популярный Counter-Strike начался как модификация Half-Life от независимых разработчиков Gooseman и Cliffe. Этот мод в конце концов развился в нечто большее и стал самостоятельным продуктом. А российский командный GT (www.gennadich.com) делает высококачественные модификации и утилиты для сетевой части «Ил-2» и его дополнений. Так что успешные примеры есть.

Основным препятствием для официального издания фанатского дополнения

остается именно низкое качество. Модостроителям следует по возможности поддерживать тесный контакт с разработчиками. Разработчики не только расскажут о деталях игровой механики и помогут в освоении инструментария, но и поговорят со своим издателем, если возникнет идея сделать фанатское дополнение коммерческим.



[Nutcracker]

Непонятно, почему некоторые разработчики боятся фанатских модификаций. Единственный вариант, который приходит в голову, — это опасение, что любительский мод чем-то помешает официальному аддону/сиквелу. На мой взгляд, это признак паранойи в тяжелой форме. Любительские моды продлевают игре жизнь, причем без какого-либо участия со стороны разработчика. Это же хорошо, даже если не увеличивает продажи. Сердце греет сам факт, что тяжкий труд не пропал даром, что дитяче не перешло в разряд бесплотных теней, а продолжает существовать и приносит кому-то радость.

К тому же, как было верно подмечено, некоторые моды оказываются настолько качественными, что претендуют на роль полноценных аддонов. А это уже может принести не только моральное удовлетворение, но и вполне реальную прибыль. Причем не только издателю, но и создателям мода.



[nek]

Из разумных объяснений негативного отношения к любительским модкам могут добавить только то, что геймеры при разработке некорректно используют случайно обнаруженные ресурсы, функции или перемены. Иногда им приходится что-то подправлять, чтобы получить желаемые результаты.

Не имея достаточных знаний, очень легко наплодить баги. Как следствие, игра будет падать, вешать систему и в конечном счете создавать о себе отрицательное мнение. Причем если мод успешный, все лаверы получают его создатели. А вот если глючный, все шикши достанутся разработчикам, хотя они тут совершенно ни при чем. Наша команда старается расширять мод-возможности, хотя это и связано с определенными трудностями.



[tooj]

Фобии разработчиков по отношению к любительским модкам все-таки имеют под собой основания:

Фобии



[Zorich]

Если говорить о фобиях некоторых разработчиков, то если они действительно чего-то и могут опасаться, так это заглоченности любительских модов. Не в обиду будет сказано всем фанам, но многие моды авлят игру так, что будь здоров. Правда, любой нормальный человек прекрасно понимает, что это связано с особенностями разработки модификаций.

Далеко не всегда к инструментарии есть подробное руководство. Зачастую модделам приходится решать задачи со многими неизвестными. У них нет полной информации, многих утилит. Многие решается методом научного тыка. Поэтому нормальные геймеры, как правило, не имеют претензий ни к модделам, ни к разработчикам оригинала. То есть многие неизвестны случаи, когда некачественные любительские моды прямо вот подорвали бы доверие к оригинальной игре в сколько-нибудь заметных масштабах.



1. Мод может изменять условия игры в многопользовательской версии таким образом, что это нарушает правила и принципы игры, заложенные разработчиками;

2. Мод может содержать такие трактовки сюжета и его побочные ветки, которые серьезно искажают замысел разработчиков. То же самое относится к изменениям графических элементов и прочего контента;

3. Моды могут уменьшать доходы издателя и разработчика от выпуска платного официального дополнения. Если есть выбор — покупать или взять бесплатно, — что вы выберете? В результате под давлением обстоятельств вместо платного аддона разработчики вынуждены выпустить бесплатный мод — и такое случается. Действительно, встречаются очень качественные любительские дополнения. Но даже некачественные, если их очень много, вполне способны уменьшить интерес и оторвать внимание публики от официальных аддонов.

Часто неприятия возникает из-за модов в стиле «ню», с обнаженной натурой. Видимо, потому, что это самый простой и востребованный вид модификаций. Достаточно вспомнить скандал с модом для GTA. На втором месте — повышение уровня насилия в игре. Не во всех странах одинаковые законы, и не каждой аудитории подходит новое содержание игры. Наличие «голого» или «кровяного» мода может повлиять на отношение к самой игре игроков и потребителей.

Хороший выход — теснее общаться с модостроителями. Тогда есть шансы заметить и поправить перекосы как можно раньше. Непосредственная помощь разработчиков позволит модостроителям избежать досадных ошибок, повысить общее качество и ускорить работу. В результате выигрют все. Мы, например, собираемся так поступить с «Кодексом войны». Девелоперы специально подготовили простой и понятный инструментарий для этих целей.



[Skelos]

Совершенно верно, одновременно с релизом игры «Кодекс войны» мы планируем выложить на сайт редактор карт, который позволит создавать как синглы, так и сетевые уровни. Впоследствии мы хотим устроить конкурс и лучшие карты, сделанные фанатами, включить в официальный аддон. Взаимная польза от такого сотрудничества вполне очевидна. Вообще, любительские моды вещь вполне положительная, поскольку вокруг игры формируется сообщество увлеченных людей. А ради чего же еще делать игры?



Разработчики не ставят перед собой целью обмануть геймеров и выманить у них последнюю копейку. Совсем наоборот — аддоны подогревают интерес к игре. Более того, фанаты иногда предлагают поучаствовать в работе над продолжениями! Геймерам грех жаловаться. ■





ЖИЗНЬ В ДВИЖЕНИИ

ОСНОВЫ АНИМАЦИИ В 3DS MAX

ЗДУАРА КЛИШИН, АННА КЛИШИНА

Многие начинающие игростроители, которые только приступают к изучению 3DS Max, часто полагают, что сложные всего научиться моделировать различные конструкции (технику, гуманоидов, архитектурные сооружения), совсем забывая про анимацию. Мол, главное модель сделать, а уж с анимацией как-нибудь разберемся.

Подобный подход в корне неверен. Да, смоделировать красивое здание, слепить привлекательного персонажа или сконструировать перестоявшее авто достаточно сложно. Но куда сложнее вдолбить жизнь в созданные предметы — научит их реалистично перемещаться.

Ведь для создания анимации персонажа компьютерной игры нужно сначала насадить тело 3D-героя на так называемый скелет, а затем выполнить покadroвое перемещение определенных его частей. Практика показывает, что среди начинающих (да и среди продвинутых) моделлеров в трехмерной анимации разбираются единицы.

В сегодняшней статье мы научимся оживлять 3D-модели в «Максе», познакомимся с простейшим типом анимации — по ключевым кадрам.

ВРЕМЯ, ВРЕМЯ, ВРЕМЯ...

Но для начала небольшое отступление. При создании любой анимации особое внимание уделяется такому важному параметру, как время. Банальный пример из жизни — вы можете спокойно прохаживаться по улице, если нигде не торопятся, или же перемещаться быстрым шагом, дабы не опоздать на важную встречу или совещание. В данном конкретном примере быстрый шаг означает некоторую занятость человека, а во время как медленная, неспешная ходьба — спокойствие.

Ну и какая здесь связь с компьютерной анимацией, спросите вы? При «оживлении» 3D-моделей также нужно учитывать, что, специально затягивая или, наоборот, ускоряя темп определенного действия, вы коренным образом будете изменять смысл происходящего на экране.

Время в анимации определяется числом кадров в секунду. По умолчанию в 3DS Max установлена частота 30 кадров в секунду, что соответствует североамериканскому телевизионному стандарту NTSC. Очень важно уметь правильно согласовывать анимацию во времени. Научиться этому вовсе не сложно — пара-тройка анимированных сцен, и вот вы уже отлично знаете, как улучшить анимацию в определенном месте и стоит ли вообще анимировать тот или иной объект.

ПРОСТОТА СПАСЕТ МИР

Пожалуй, самым простым типом анимации в 3DS Max является кейфреймовая, или анимация по ключевым кадрам. В процессе работы формируются кадры, в которых фиксируется изменение положения того или иного объекта и траектория его движения. Каждый ключевой кадр в «Максе» обозначается цветным прямоугольником.

Рассмотрим процесс создания простейшей ключевой анимации на конкретном примере — обогравем несложную сценку падения мяча на землю после его столкновения со стеной. Первым делом создайте плоскость произвольных размеров. Для этого в поле инструментов (на панели в правой части редактора) перейдите во вкладку **Create/Geometry** и выберите из представленного списка строку **Standard Primitives**.

В вилке **Object Type** щелкните по кнопке **Plane** и создайте объект на одном из видов. Далее аналогичным образом поместите на сцену объекты типа **Box** (коробка) и **Sphere** (сфера) из категории стандартных примитивов. После этого затестируйте созданные конструкции таким образом, чтобы серая плоскость превратилась, скажем, в травяной массив, сфера — в мяч, а **box** — в кирпичную стену.

Выделите сферу и щелкните по кнопке **Auto Key** на панели анимации в нижней части рабочего окна «Макса». Граница окна вилки, в котором мы находились до нажатия кнопки **Auto Key**, и временная шкала станут красными. Это означает, что теперь все изменения положения или размеров какого-либо элемента сцены будут регистрироваться и использоваться для создания анимации.

Переместите ползунок временной шкалы анимации (располагается над кнопкой **Auto Key**), кликните по сфере правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Properties**. Далее в открывшемся окне параметров сферы перейдите в поле **Display** и поставьте флажок напротив комментария **Trajectory** — будет активирован режим показа траектории движения сферы во всех проекционных окнах. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы сохранить изменения и закрыть окно свойств объекта.

Двигаемся дальше. Щелкните по кнопке **Select and Move** (значок с изображением пересекающихся стрелок) на панели инструментов или же воспользуйтесь горячей клавишей **W** для активации режима перемещения объектов. Передвиньте мячик (сферу) к верхней части стены. Подвиньте бегунок временной линии сначала на первый, а потом на тридцать

ДОРОГУ СКЕЛЕТАМ!



Скелетная анимация используется исключительно тогда, когда нужно «оживить» какую-нибудь 3D-модель персонажа. В этом случае тело NPC насаживают на так называемый билд или скелет (на практике, как правило, сначала создают скелет, а лишь после наживляют на него модель, то есть заранее предусматривают возможность анимации будущего персонажа), после чего выполняют покadroвую анимацию различных костей скелета.

В результате персонаж приходит в движение, которое максимально напоминает перемещение реальных людей и животных. Фактически скелетная анимация представляет собой частный случай анимации по ключевым кадрам, где в движении участвует не сам объект, а лишь части его скелета. Если эта тема вас заинтересовала, пишите — и мы обязательно расскажем о скелетной анимации в рамках статьи на DVD, либо в форме **видеоурока**, либо в рамках игростроительской «Горячей линии».

тый кадр. Если вы все сделали правильно, то увидите, что сфера будет двигаться по прямой линии, а на временной шкале появятся два красных прямоугольника. Это и есть ключевые кадры созданной анимации. Именно в них было зарегистрировано перемещение сферы.

ТРАЕКТОРИЯ ДВИЖЕНИЯ

Поскольку настоящей мяч не может двигаться по абсолютно ровной линии, необходимо подправить траекторию его полета. Поместите бегунок временной линии на 15-й

кадр и в режиме **Select and Move** (клавиша **W**) переместите мяч на несколько делений вверх по оси **Z**, дабы траектория движения приняла более естественную форму — отклонилась от прямой. Теперь перейдите к 45-му кадру и измените положение мяча таким образом, чтобы он коснулся плоскости.

Если вы просмотрите созданную анимацию, то увидите, что по законам физики мячик должен был отскочить от плоскости. Устранить это досадное недоразумение можно следующим образом.

Передвиньте ползунок временной линии на 55-й кадр и переместите сферу на несколько делений вверх и влево. После этого по аналогии добавьте еще пару-тройку отскоков сферы от плоскости, учитывая, что каждый последующий из них должен быть меньше предыдущего — затухающие колебания. Когда закончите процесс покadroвого изменения положения сферы, щелкните по кнопке **Auto Key** на панели анимации в нижней части окна **3DS Max**.

Для воспроизведения созданной анимации клиньте по кнопке **Play**. Если вы приглядитесь, то обнаружите, что передвижение мячика по сцене выглядит не совсем естественно: мяч не резко отскакивает от плоскости, а плавно удаляется от нее. Устранить данный недостаток можно с помощью специального редактора анимационных кривых — модуля **Curve Editor**. Для его вызова щелкните правой кнопкой мыши по сфере и в выпадающем меню выберите пункт **Curve Editor**. Появится новая форма, на которой содержатся различные кнопки и поля для редактирования кривых, а также сами анимационные графики, ответственные за передвижение сферы по трем осям: красным цветом обозначено движение по оси **X**, зеленым — по оси **Y**, синим — по оси **Z**.

Для начала давайте изменим положение сферы по оси абсцисс (**X**) в 30-м кадре, то есть в момент ее соприкосновения со стеной. На панели в левой части редактора кривых выберите из списка строку **Sphere.XPosition**. Видимой останется лишь кривая красного цвета, ответственная за траекторию движения мячика по оси **X**. В редакторе кривых

щелкните по ключевому кадру номер 30, расположенному на вершине кривой. Вы увидите, что в выделенной точке появятся специальные маркеры касательных, положение которых и нужно модифицировать.

Зажмите клавишу **Shift** на клавиатуре и передвиньте маркер, расположенный с левой стороны от вершины, вниз, после чего направьте его вдоль кривой, идущей до 30-го кадра. Изменение касательной приведет к формированию более резкого движения примитива. После того как вы совершите эту операцию, перетащите маркер, расположенный по правую сторону ключевого кадра, по направлению к 45-му кадру, на этот раз не зажимая **Shift**.

С движением мяча по оси абсцисс мы разобрались. Давайте слегка подправим траекторию сферы по оси аппликат (**Z**) — модифицируем траекторию отскока мяча от пола. Выберите из списка в левой части редактора кривых строку **ZPosition**, которая является дочерней по отношению к пункту **Sphere**. В окне кривых, в правой части программы, появится синий график, символизирующий движение сферы по оси **Z**.

Зажмите клавишу **Ctrl** на клавиатуре, клиньте левой кнопкой мышки по кадрам, где мяч соприкасается с поверхностью плоскости и, наконец, щелкните по кнопке **Set Tangents to Fast** на панели инструментов редактора кривых. Закройте окно **Track View** — **Curve Editor** и просмотрите полученную анимацию. Анимация готова.



Сегодня мы рассмотрели один из самых распространенных типов анимации в **3DS Max** (по ключевым кадрам) и сделали несложную анимированную сценку. Опираясь на материал, изложенный в статье, вы сможете задать движение простого объекта по определенной траектории — например, симулировать полет авиалайнера, бросок и падение мяча, движение объектов по наклонной плоскости и даже ходьбу игрового персонажа.

В ближайшем будущем мы планируем опубликовать статью о более сложных способах анимации, с помощью которых можно «оживлять» значительно более сложные объекты. ■

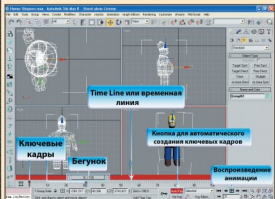
MOTION CAPTURE



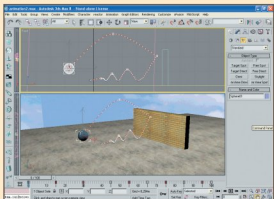
Motion Capture — довольно распространенный тип анимации, который нашел широкое распространение в создании современных компьютерных игр и кинокартин. Суть этой технологии состоит в том, что реального человека обвешивают датчиками, фиксирующими движение, после чего актер совершает определенные телодвижения в просторной комнате. Каждое действие фиксируется приборами и записывается в специальный анимационный трек.

После этого траектория датчиков «привязывается» к соответствующим точкам на «скелете» трехмерной модели. И вуаля! — компьютерный персонаж начинает копировать все действия реального человека.

Впрочем, не все так радужно. У этого метода есть как минимум один существенный недостаток — он очень дорогостоящий. Профессиональное оборудование для захвата движений стоит несколько сотен тысяч, а иногда и миллионов долларов (примитивные системы для захвата движения стоят всего несколько тысяч, но для игровой анимации они не подходят). В результате начинающим разработчикам приходится делать все по старинке — при помощи покadroвой анимации.



Основные элементы, необходимые для покadroвой анимации.



Красной пунктирной линией на сцене обозначена финальная траектория полета мяча.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

СМЕНА ДЕКОРАЦИЙ

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max MDB Importer/Exporter

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: До недавнего времени моддмейкеры *Neverwinter Nights 2* имели дело с очень большой проблемой. Поместить в игру трехмерные модели собственного производства было крайне сложно. Программы для работы с 3D-объектами NWN 2 часто вылетали и вываливали странный ряд критических ошибок. Единственной более-менее стабильной утилитой для работы с моделями являлся инструмент **MDB Export/Import Tools 1.7**. Но и он был далеко не идеален: нет графического интерфейса, отсутствует мануал, для конвертации объектов необходимость использования громоздких команд.

Но ситуация коренным образом поменялась с выходом на арену специальных импортеров/экспортеров **MDB Importer/Exporter для 3DS Max** — никаких багов, удобный интерфейс, четкие и понятные меню.

3DS Max MDB Importer/Exporter — это набор плагинов, предназначенных для импорта/экспорта геометрии из «Макса» в формат движка NWN 2 — MDB. Если вы неплохо моделируете в «Максе», то в два счета сможете создать совершенно новый виртуальный мир — с уникальными персонажами, обновленными декорациями и новым вооружением.

ПРАКТИКА: Создатели экспортеров подошли к делу с умом и выпустили сразу несколько версий плагинов для работы с MDB-моделями — под **3DS Max 5, 6, 7, 8 и 9** (поддерживается как 32-битная, так и 64-битная версия «Макса»), а также под **Gmax 1.2**. На нашем DVD (в разделе «Игровой») вас ждут все варианты добавок.

Механизм экспорта геометрии (в также анимации и коллизии) из графического пла-

та 3DS Max в формат движка NWN 2 достаточно прост. Создаете модель, выбираете пункт меню **File/Export**, в поле **Тип файла** выделяете строку **NWN2 MDB Exporter (*.MDB)** и жмете кнопку **Сохранить**. Появится новое окно, в котором необходимо задать базовые параметры переименования Max-модели в MDB-файл. Настойтельно рекомендуем не менять текущие настройки экспортера и просто нажать кнопку **Export** — модель будет сохранена в специальный MDB-файл, который вы сможете подгрузить в официальный редактор карт, входящий в состав **NWN 2 Obsidian Toolset**.

Импорт NWN2-моделей в 3DS Max осуществляется аналогичным образом — выщелкните команду **File/Import**, выберите из списка **Тип файла** строку **NWN2 MDB Importer (*.MDB)** и жмете кнопку **Открыть**.

ВЕРДИКТ: 3DS Max MDB превращает «Макс» в настоящий цех по созданию и переименованию моделей в формат игры. Все элементы работают четко, слаженно и без ошибок, как детали в часовом механизме. Единственная проблема — чтобы создавать модели, вам нужно хорошо знать 3DS Max.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

ИНСТРУМЕНТ: Company of Heroes Model Exporter

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С момента релиза официального инструментария для *Company of Heroes* прошло более полугодия. За это время игра обросла всевозможными модификациями — новыми картами, озвучкой и даже кампаниями. Однако ни одно дополнение и ни одна конверсия не затрагивали внешнюю составляющую *Company of Heroes* (много-численные текстурные моды не в счет). Да-да, вы не ослышались — до на-

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровороевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

стоящего момента для CoH не было сделано ни одной новой модели! Причина банальна: нет утилит для экспорта моделей, созданных в пакетах 3D-моделирования, в формат игры.

На протяжении нескольких месяцев фанаты *Company of Heroes* бомбардировали ящики технической поддержки **Relic Entertainment** электронными посланиями с просьбой как-то решить данную проблему — выпустить набор утилит, которые бы существенно расширили возможности официального инструментария, позволили бы импортировать в игру модели собственного производства.

Мольбы были услышаны. Специальный «максовский» плагин был изготовлен и опубликован в интернете. Давайте знакомиться. При помощи **CoH Model Exporter** любой модостроитель сможет добавить в игру новые модели военной техники, бойцов, а также различные декорации (бочки, здания, растительность, дороги). Создаете модель в «Максе» (поддерживаются только версии 7 и 8) и несколькими щелчками мышки переименуете 3D-контент в формат игры.

Однако это еще не все. **CoH Model Exporter**, помимо самих моделей, позволяет



Изменение внешнего облика *Company of Heroes* стало возможным с появлением в Сети экспортера моделей **CoH Model Exporter** для 3DS Max.

ОБНОВЛЕНИЯ

экспортировать закрепленную за ними анимацию. При этом стоит отметить, что плагин позволяет сохранять не только простейшие движения (вращение объекта и его составляющих частей, масштабирование конструкции, движение по заданной траектории), но и скелетную анимацию (жаль только, морфинг работает некорректно). После того как определенная модель будет сконвертирована в формат, понятный CoH, вам лишь останется прикрутить новый объект к игре при помощи утилиты **Corsix's Mod Studio**.

ВЕРДИКТ: CoH Model Exporter — это века в развитии модов для CoH. Наконец-то можно делать полноценные дополнения: с новыми юнитами, зданиями и оформлением.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

«МОДНАЯ» СТУДИЯ

ИНСТРУМЕНТ: Corsix's Mod Studio

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Сервисность

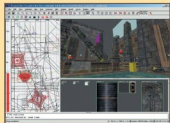
— в интернете появилась уникальная утилита **Corsix's Mod Studio**. Это графический пакет для изготовления модов к играм **Warhammer 40 000: Dawn of War**, **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault** и **Company of Heroes**. Данное приложение сочетает в себе удобные текстовые редакторы для правки конфигурационных файлов и скриптов (**LUA**, **AISCAR**), а также модули для работы с игровыми архивами — просмотра файлов, их извлечения и добавления.

При помощи этого инструмента любой модостроитель сможет подправить игровые скрипты, переписать модели поведения юнитов на поле боя, модифицировать оригинальные игровые тексты, перерисовать текстуры, добавить в игру новые 3D-модели и файлы музыкального сопровождения.

ПРАКТИКА: Сразу же после запуска программы появится окно с кнопками для создания нового мода, открытия уже существующего проекта, вызова справочной информации и выхода. Чтобы создать дополнение для **Dawn of War/Dawn of War: Winter Assault/Company of Heroes**, щелкните по кнопке **New Mod**. В появившемся окне задайте произвольное имя проекта (поле **Name**), выберите из списка **Mod is for** строку с названием игры, для которой хотите создать модификацию, укажите директорию с установленной игрой (**Mod will be created in**) и нажмите **Ok**.

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.



Quake 4 v.1.42 SDK. Очередное обновление официального SDK для **Quake 4**. Разработчики из **id Software** адаптировали SDK под 1.42-версию Quake 4, а также произвели масштабную работу над ошибками — выловили большинство багов, поправили критические ошибки, ликвидировали мелкие недочеты, оптимизировали программный код некоторых модулей. Плюс ко всему, девелоперы включили в обновленный SDK ряд новых исходников и примеров, а также небольшой файл справки. Внимательно изучив структуру файлов набора, любой желающий сможет сконструировать на базе Quake 4 SDK полноценный инструментарий для разработки совершенно новой игры, используя возможности **Q3Radiant**.

GtkRadiant 1.5.0. На бескрайних просторах Сети появилась обновленная версия многофункционального инструмента **GtkRadiant**, предназначенного для редактирования и создания новых уровней к играм, базирующимся на движках первого и второго **Half-Life**, а также к тайтлам, основанным на «Радиканте» (полное описание

этого многофункционального программного комплекса приведено в ноябрьском номере «Игромании» за 2006 год).

Итак, что же нового в свежем бинде? Исправлены ошибки, возникающие при импорте уровней Quake 4 и Half-Life, ликвидированы баги, приводящие утилиту к вылетам в Windows (особенно остро эта проблема стояла под Windows Vista), поправили недочеты, завращившие в местные модули обработки теней и освещения в реальном времени. Также была произведена тотальная оптимизация программного кода — утилита стала работать в несколько раз быстрее.

Что касается каких-либо нововведений, то тут девелоперы ограничились лишь расширением линейки поддерживаемых тайтлов — в список были добавлены **Prey**, **Warsow** и оригинальный **Quake**. В ближайшем будущем авторы планируют внести ряд мелких поправок в структуру ядра **GtkRadiant**, а также прикрутить к редактору несколько полезных плагинов и инструментов, призванных максимально облегчить процесс сборки уровней.

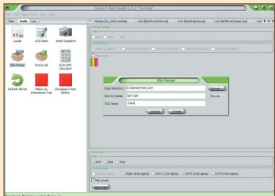
Когда редактор загрузится, вы увидите основное окно, состоящее из двух частей.

Левая — дерево каталогов, правое — информация о выбранном элементе.

Какие-либо инструментальные панели, окна проекции, кнопки, ползунки и прочие функ-



Крохотная утилита **Halo Bitmap Extractor** позволяет в пару кликов конвертировать графику Halo 2 в редактируемые текстуры.



Corsix's Mod Studio — настоящая кузница модов для **Dawn of War**, **Dawn of War: Winter Assault** и **Company of Heroes**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

МАСТЕР-КЛАСС ОТ NVIDIA



Специалисты NVIDIA разработали ряд алгоритмов, позволяющих выполнять рендеринг материалов типа человеческой кожи в реальном времени без предварительной обработки.

В целом механизм real-time рендеринга материалов выглядит следующим образом. Ежесекундно на основе HDR-освещения формируется порядка 17 мегатекстур, состоящих приблизительно из 40 млн пикселей. Далее все сгенерированные изображения проходят так называемую фильтрацию по методу Гаусса. Затем производится тематическая обработка полученных слоев.

Эффект возникает потрясающий, но при этом видеокарт испытывает колоссальнейшую нагрузку: еще бы, ведь ей приходится обрабатывать более 1,2 млрд пикселей ежесекундно! Данную технологию удалось протестировать лишь на hi-end видеокарте GeForce 8800 Ultra. Увы, более слабые платы не смогли справиться с такой нагрузкой.

Специалисты NVIDIA надеются, что такого рода открытие станет своеобразным толчком к созданию максимально реалистичных real-time персонажей для анимационных проектов и компьютерных игр. На нашем DVD в разделе «Игровой» вас ожидает видео, наглядно демонстрирующее технологию рендеринга материалов в реальном времени без предварительной обработки.

ациональные нагромождения в Corsix's Mod Studio отсутствуют. И это вовсе не плохо — за счет такого своеобразного минимализма освоить программу смогут даже начинающие игрокостроители.

Чтобы отредактировать игровой файл, перейдите во вкладку **Files** на панели в левой части редактора, выберите произвольный файл из списка, например `/data/ai/personality/base_easy.ai`, и щелкните по нему дважды левой кнопкой мышки. Содержимое файла будет подгружено в специальное текстовое поле в правой части приложения.

После того как вы модифицируете значения параметров выбранного компонента, кликните по кнопке **Save** в правом нижнем углу, чтобы сохранить изменения. Если вы заглянете во вкладку **Tools** на панели в левой части утилиты, то получите доступ ко всем инструментам студии — редактору UCS-файлов (игровые тексты), запаковщику (SGA Packer) и распаковщику (Extract All) игровых архивов и некоторым другим модулям. Чтобы опробовать новый мод, достаточно выполнить команду **Play/Play in [Game]**, где **[Game]** — название модифицируемой игры, в нашем случае — CoH.

ВЕРДИКТ: Мощнейший программный комплекс, вобравший в себя возможности десктоп независимых утилит, предназначенных для правки Dawn of War, Dawn of War:

VUE 6 — ТЕПЕРЬ БЕСПЛАТНО!



Компания e-on Software разработала и опубликовала в Сети «персональную» обучающую версию программного комплекса Vue 6 xStream — Vue 6 Personal Learning

Edition (PLE). Эта программа является сильно урезанной версией Vue 6 и предназначена исключительно для ознакомления с основными возможностями оригинала. Это значит, что вы можете использовать данный программный продукт исключительно в некоммерческих целях, в том числе и для создания модов к компьютерным играм. Среди основных возможностей Vue 6 PLE — создание реалистичных водных поверхностей, эффектов огня, дыма, природных пейзажей; рендеринг и анимация, а также экспорт изготовленных сцен в 3DS Max/Maya/LightWave/Cinema4D. Время работы программы никак не ограничено (это не trial-версия). Чтобы скачать «персональную» обучающую версию Vue 6, проделайте следующие действия. Проследуйте по адресу www.e-onsoftware.com/try/vue_6_ple и наберите свой e-mail адрес в поле **Personal Learning Edition**, после чего щелкните по кнопке **Download Now** — на указанный вами электронный ящик будет отправлено письмо со сгенерированной ссылкой на скачивание Vue 6 PLE.

Winter Assault и Company of Heroes. Если вы цените простоту и удобство работы, а также не хотите держать у себя на компьютере множество отдельных редакторов, то Corsix's Mod Studio — то, что вам нужно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ГРАФИЧЕСКАЯ ОБМАНКА

ИНСТРУМЕНТ: Halo Bitmap Extractor
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Выход Halo 2 состоялся всего пару месяцев назад. Однако за этот короткий промежуток времени фанаты уже успели смастерить несколько полезных утилит для моддинга игры. Среди них — крохотная программа Halo



С релизом редактора сезон картостроения для Supreme Commander можно считать открытым.

TEST DRIVE ДРУЖИТ С «ЗАНОЗОЙ»?

В Сети появился специальный плагин для импорта геометрии Test Drive Unlimited в популярный 3D-редактор Zanoza Modeler второй версии. В настоящий момент любой желающий может запустить добавку через Autodesk, поставившийся вместе с Zanoza. Что до возможностей TDU-фильтра, то здесь стоит отметить следующее — с помощью данного модуля вы сможете подгрузить в редактор модели авто, мотоциклов, а также различные интерьеры из Test Drive Unlimited.

Однако окончательно поддрузить компьютерную игру с Zanoza разработчику так и не удалось — попытка создать уникальный экспортер «заноюзских» моделей в формат игры потребовала крах. Как оказалось, Test Drive Unlimited наотрез отказывается принимать модифицированные игровые файлы — такой вот у нее механизм защиты от модификации.

Что касается планов создателя Zanoza на ближайшее будущее, то уже осенью появится полноценный SDK для Zanoza Modeler 2 и ряд плагинов.



Bitmap Extractor, предназначенная для конвертации графических файлов Halo и Halo 2 в формате, понятные большинству современных редакторов графики (JPG, DDS, PNG и др.), например, Adobe Photoshop.

Зачем было разрабатывать софт для манипуляции с графическими ресурсами Halo, когда все они представлены банальными битмапами, спросите вы? Отвечаем. В Microsoft придумали для игры специальный формат хранения изображений, но из-за неадекватности в качестве расширения текстур решили использовать именно **bitmap**. В итоге были созданы сотни, а то и тысячи нерадируемых графических файлов с уникальной структурой, косящих под



Набор инструментов DarkStar One Modding Tools позволяет создать новую игру на движке DarkStar One.

стандартные битмапы. Народные умельцы быстро освоили новый формат и сконструировали специальную утилиту Halo Bitmap Extractor для рекомпиляции и сохранения игровых текстур в простые графические файлы.

ПРАКТИКА: Рассмотрим внутреннее устройство приложения. Залучив конвертер, вы увидите одну большую форму, на которую вынесены кнопки и поля для выбора файлов текстур Halo 1-2 (область **Browser**), поле астрономического просмотрщика артов (**Viewer**), кнопки для изменения режима показа изображений (**Viewer Options**), а также несколько информационных областей (**Current Location** и **Bitmap Information**), в которые выводится данные об определенных текстурах. Верхнюю часть приложения занимают различные каскадные меню. Панели инструментов в Halo Bitmap Extractor не предусмотрены.

От теории перейдем к практике. Научимся конвертировать текстуры Halo 2 в изображение, понятное современному графическому редактору. Первым делом выберите пункт меню **File Settings** и в появившемся окне впишите полные пути до каталогов с установленными Halo 1 и Halo 2 — поля **Halo 1 Directory** и **Halo 2 Map Directory** соответственно. Далее выполните команду **Tools/Batch Bitmap Extractor**. В открывшемся окне клиньте по кнопке **Add H2 Maps**, чтобы подгрузить необходимые для переформатирования арты. Когда изображения будут добавлены, выберите из списка **Extract Bitmaps As** конечный формат хранения графики, снимите флажок напротив комментария **Overwrite** (перезапись) и нажмите кнопку **Extract Bitmaps**. Начнется процесс рекомпиляции и сохранения игровых текстур в новый формат.

ВЕРДИКТ: Обманка обнаружена, секрет Microsoft раскрыт — проблема переписывания графики Halo 2 решена!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

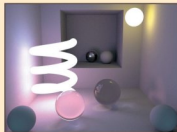
ДОЖДАЛИСЬ!

ИНСТРУМЕНТ: Supreme Commander Map Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Поклонники **Supreme Commander**, любите! Компания-разработчик **Gas Powered Games** выпустила редактор карт для **RTS Supreme Commander**. Теперь любой желающий сможет подгрузить в игру один из оригинальных сценариев, слегка модифицировать его и опробовать. А также сделать для **Supreme Commander** ряд уровней собственного производства — сформировать ландшафт, покрыть заготовку текстурами, поместить на карту юнитов и всециские элементы окружения (здания, дороги, растительность).

Впрочем, совсем уж общаться не стоит: разработчики открыто сообщили о том, что текущий билд редактора карт для **Supreme Commander** — банальная пре-альфа версия. Предупреждение это они сделали не зря — редактор оказался жутко забавляющим, в чем мы убедились лично. Приложение запустилось под **Win XP** с треском, а под **Vista** — с белой полноты, в ходе работы оно постоянно сбояло и частенько выпадало с критическими ошибками.

Таким образом, наша попытка сделать хоть какое-то подобие карты не увенча-



Примеры использования шейдеров из коллекции Shaders 3.1.1.

лась успехом. Разработчики из **Gas Powered Games** обо всем этом предупреждают и настоятельно советуют сохраняться как можно чаще. Однако и это еще не все — редактор **Supreme Commander Map Editor** очень часто вылетает непосредственно при сохранении проекта, а иногда и вовсе повисает при выполнении этого действия. На вопросы, как быть в этой и ряде других критических ситуаций, разработчики ответов не дают.

В общем, мы пока не рекомендуем серьезно заниматься изучением редактора: головная боль, серьезные расстройства нервной системы и уйма убитого впустую времени гарантированы. Но как только разработчики устранили критические ошибки и поправят большинство багов, мы непременно вернемся к теме картостроения для **Supreme Commander**.

ВЕРДИКТ: Ошибки, ошибки и еще раз ошибки. Работать в редакторе на данный момент сложно — программа постоянно сбоят и может вывалиться в **Windows** в самый неподходящий момент. Очень надеемся, что следующие версии **Supreme Commander Map Editor** окажутся более стабильными.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5/10

DARKSTAR ONE ВОЗВРАЩАЕТСЯ

ИНСТРУМЕНТ: DarkStar One Modding Tools (английская версия)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В декабрьском номере «Игромании» за 2006 год мы писали о том, что разработчики из **Ascargon** представили на суд общественности инструмент для тотального моддинга **DarkStar One**. При этом разработчики все как один твердили, что при помощи официальных редакторов и утилит любой желающий сможет добавить в игру пару-тройку новых миссий, переписать законы физики, изменить музыкальное сопровождение, подправить различные файлы конфигурирования и импортировать модели собственного производства.

Оказалось, что освоить все инструменты из официального модмейкерского набора способны лишь пользователи, в совершенстве владеющие немецким языком, — а инструментарий только на нем и был доступен. И вот, спустя несколько месяцев кропотливой работы и внутренних бета-тестов, работники **Ascargon** выложили в интернете английскую версию официального инструментария. Что изменилось, бы ли исправлены какие-либо недочеты? Нет, товарищи разработчики всего-навсого пере-

ли все свои «модные» инструменты на английский язык. Разобраться в предназначении тех или иных функций, кнопочек, параметров стало намного проще, однако необходимость использования сторонних утилит типа **MS Excel**, **3DS Max** и **Adobe Photoshop**, увы, не отпала.

ВЕРДИКТ: Официальная английская версия инструментария для моддинга **DarkStar One** ничем не отличается от немецкой. И это несмотря на то, что разработчики обещали, помимо локализации, добавить в английскую версию массу новых возможностей и исправить многочисленные баги.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ЗЕЛЕНАЯ, ЗЕЛЕНАЯ ТРАВА

ИНСТРУМЕНТ: Плагин Supergrass для 3DS Max

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Supergrass** — компактный плагин для **3DS Max**. Он добавляет в редактор возможность создавать естественный травяной покров. Одна из его отличительных особенностей — простота освоения, возможность использования черно-белых карт высот для формирования травяного покрова, наличие специального шейдера для рендеринга травы при помощи модуля визуализации (рендер-движка) **Mental Ray**, ну а главное — плагин **Supergrass** бесплатный. Заметим, что модуль **Supergrass** оптимизирован под **3DS Max** седьмой, восьмой и девятой версии (поддерживается как 32, так и 64-битная версия «Макса»).

ВЕРДИКТ: Простой, удобный и совершенно бесплатный плагин для **3DS Max**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

КОЛЛЕКЦИЯ ШЕЙДЕРОВ

ИНСТРУМЕНТ: Shaders 3.1.1

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Большой набор шейдеров (несколько десятков) для рендер-движка **Mental Ray** под **3DS Max**. Мудра от нашего соотечественника **Павла Леудина**, скрывающегося под скромным ником **Puppet**. Преимуществом этой коллекции шейдеров является абсолютная бесплатность — Павел стремился сделать максимально качественный фриланшный шейдер-пак уровня профессиональных коммерческих продуктов для простых пользователей, которые не располагают крупными суммами для приобретения дорогостоящих наборов. И у него это неплохо получилось.

ВЕРДИКТ: Отличный набор шейдеров для **Mental Ray**.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



УДАР. УДАР. ГОЛ!

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

В апрельском выпуске «Игромании» мы опубликовали статью о вскрытии FIFA 07. Начиная с этого момента к нам в редакции пошел неиссякаемый поток писем с просьбами написать еще одну статью об изменениях этого замечательного футбольного симулятора. Мы довольно долго говорили, выбирали наиболее интересные моменты, и вот наконец новое вскрытие игры перед вами.

Одна из слабых сторон FIFA 07 — неравитель искусственный интеллект компьютерных игроков. Даже на самом высоком уровне сложности нападающие и защитники, находящиеся под управлением компьютера, ведут себя иногда крайне примитивно. В некоторых ситуациях с ними даже играть становится неинтересно: заранее зная, что вот именно сейчас они поведут себя открыто и плохо.

Даже если вы еще не дошли до уровня настоящего профи, вам есть что улучшить в искусственном интеллекте FIFA 07. Прямо сейчас мы изготовим лекарство ото всех AI-болезней.



ИЗЛИШНИЕ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

В предыдущем вскрытии FIFA 07 мы работали с главным архивом игры — **config.dat**. Сегодня нам предстоит разбираться с ним же. Однако теперь наши интересы несколько расширятся: мы распотрошим и файл **ini.big**, который прописан в папке «Каталог игры»-**data\cmn**. Подобно **config.dat**, он скрывается с помощью утилиты **File Master 07**. Если у вас еще нет этой полезной программки, вам прямая дорога на

наш DVD, где вы также найдете набор библиотек **Microsoft .NET Framework 1.1**, без которых **File Master** просто не заработает.

Первая наша модификация поднимет AI ваших компьютерных противников до нового уровня. Для реализации этой идеи нам первым делом понадобится выдернуть из архива **ini.big** файлы **cpudiff.ini** и **userdiff.ini**. Оба содержат параметры, которые в зависимости от уровня сложности отражают силу одной из сторон: в первом случае — компьютера, во втором — живого игрока.

Эти два файла имеют идентичную структуру. В каждом по пять блоков. Первый раздел (именующийся в файлах, соответственно, как **CPUBG** и **USERBG**) относится к любительскому уровню сложности (**Amateur**), второй (**CPUAM** и **USERAM**) — к полупрофессиональному (**Semi-Pro**), третий (**CPUPR** и **USERPR**) — к профессиональному (**Professional**), четвертый — (**CPUWC** и **USERWC**) — к мировому классу (**World Class**) и пятый (**CPUPF** и **USERPF**) — к сложности **Uber** (секретный уровень, который мы открыли в прошлом вскрытии игры). В каждом блоке вы найдете один и тот же набор атрибутов, но с разными значениями.

Делать мод мы будем на материале четвертого уровня сложности (**World Class**). Соответственно, и править будем разделы **CPUWC** и **USERWC**.



ЧУЖИЕ

Начнем с интеллекта компьютерных игроков, то есть с файла **cpudiff.ini**. Прежде чем приступить к его правке, ознакомьтесь с некоторыми из атрибутов ваших виртуальных соперников:

- CPU_BAD_PASS_PERCENT** — процент ошибок в передачах;
- CPU_SETUPPLAY_AGGRESSION** — агрессивность команды;
- CPU_SETUPPLAY_ACCURACY** — меткость футболистов;
- CPU_GOALIE_SKILL** — мастерство вратяря;
- CPU_BAD_TACKLE_PERCENT** — процент неудачных подкатов (от общего числа);
- CPU_INTERCEPT_SKILL** — навык перехвата;
- CPU_NORMAL_SPRINT_PERCENT** — прибавка к скорости бега игрока при совершении им ускорения. Рассчитывается в про-

центах от максимальной скорости без ускорения;

CPU_MIN_TIME_UPDATING_RELAY_TACTIC — время (в секундах), уходящее на тактическое перестроение команды по ходу матча;

CPU_FREQUENCY_USING_SPECIAL_D RIBBLE — частота использования футболистами дриблинга;

CPU_ACTION_ERROR_RATE — частота совершения оплошностей;

CPU_SHOT_ACTION_SKILL — развитость способности бить по воротам;

CPU_PRESS_MAX_DIST_NORMAL_TACTICS — максимальное расстояние, на котором игроки прессингуют владеющего мячом соперника при стандартной тактике;

CPU_PRESS_MAX_DIST_PRESS_TACTICS — то же самое для тактики с активным использованием прессинга;

CPU_MAX_NUM_DRIBBLER_COVERER — максимальное число игроков, накрывающих использующего дриблинг соперника;

CPU_MARK_ATTACK_MAX_NON_SPRINT_SPEED — максимальная скорость, которую развивает владеющий мячом игрок при использовании ускорения (**sprint**);

CPU_MARK_ATTACK_MIN_DIST — минимальная дистанция между футболистом и владеющим мячом соперником (вне штрафной площадки), при которой первый станет подкатываться под второго. Если дистанция меньше указанной, компьютер применит «мягкий отбор»;

CPU_MARK_ATTACK_MIN_DIST_IN_BO X — дальность подката в штрафной площадке. В оригинале значение данного параметра несколько выше предыдущего, поскольку в штрафной, как известно, есть риск слопотать пенальти в свои ворота. И только в экстренном случае, когда защитник по-другому достать оппонента уже не может, первый использует подкат. Если хотите, чтобы компьютер перестал подобным образом осторожничать, придайте этому показателю то же значение, что и у **CPU_MARK_ATTACK_MIN_DIST**.

Работая со всеми этими параметрами, можно легко изменить поведение компьютера и подобрать себе равного противника (какие значения ставить местным параметрам, решайте исходя из уровня собственного мастерства), с которым вам будет действительно интересно соперничать. Для этого отрегулируйте должным образом эти настройки в пределах того раздела, который



В игре с усиленным прессингом компьютерные игроки налетают на вашего футболиста, едва тот получит мяч.

соответствует сложности, на которой вы играете.

Дабы добавить осмысленности и разумности действиям вашего виртуального оппонента (а соответственно, и усложнить игру по сравнению с уровнем World Class), продолжаем в блоке **CPUWC** следующие операции. Первым делом придадим действиям компьютера большую агрессивность, присвоив атрибуту **CPU_SETPLAY_AGGRESSION** значение в интервале **80-95**. Далее сделаем чуть более классным вратаря противника, поставив характеристику **CPU_GOALIE_SKILL** число в промежутке **95-100**. Не забудем и о показателе **CPU_INTERCEPT_SKILL**, значение которого стоит довести до **3**.

Дабы слегка повысить скоростные качества компьютерного соперника, придадим характеристикам **CPU_NORMAL_SPRINT_PERCENT** и **CPU_MARK_ATTACK_MAX_NON_SPRINT_SPEED** значения соответственно **60** (или другое число в интервале от **55** до **65**) и **12**. Чтобы ваши виртуальные оппоненты падали по вашим же воротам, как из пушки, атрибуту **CPU_SHOT_ACTION_SKILL** задайте значение в промежутке **95-100**.

Теперь сделаем более мощным прессинг со стороны компьютера, определив параметрам **CPU_PRESS_MAX_DIST_NORMAL_TACTICS** и **CPU_PRESS_MAX_DIST_PRESS_TACTICS** значение в интервале **15-22** в первом случае и **22-27** во втором. Играть при таком давлении будет ой как непросто. Без быстрой переласовки просто не обойтись.

Если вам и всего этого недостаточно, предлагаем свести к минимуму ошибки в действиях компьютера. Для этого показателям **CPU_BAD_PASS_PERCENT**, **CPU_BAD_TACKLE_PERCENT**, **CPU_ACTION_ERROR_RATE** пропишем значения **1, 3 и 1**. Вот с таким компьютером сможет справиться только настоящий мастер!

Кроме того, если вы хотите, чтобы соперник вел себя на поле в высшей степени агрессивно, выставите параметрам **CPU_SETPLAY_AGGRESSION**, **CPU_PRESS_MAX_DIST_NORMAL_TACTICS**, **CPU_PRESS_MAX_DIST_PRESS_TACTICS** и **CPU_PRESS_MAX_DIST_PRESS_TACTICS** значения **100, 25, 30 и 3**. Последние три изменения не столько усложнят игру по сравнению с оригинальным World Class, сколько изменят манеру поведения компьютера.



СВОИ

Настало время обратиться к другому файлу из архива **ini.big** — **userdiff.ini**. В каждом из пяти блоков, соответствующих различным уровням сложности, вы найдете всего по три показателя, влияющих на действия футболистов под руководством игрока:

HUMAN_GOALIE_SKILL — мастерство вратаря;



Ожесточенная борьба идет на каждом участке поля.

HUMAN_TACKLE_DIST — дальность подката;

HUMAN_INTERCEPT_SKILL — навык перехвата.

Если в результате всех предыдущих преобразований игра стала для вас слишком сложной, попробуйте поднять уровень своих футболистов. Все-таки для игры против грозного соперника нужны достойные силы. Первой характеристике из раздела **USERWC** присваиваем значение **100**, второй — **110** и третьей — **3**. В результате ваши футболисты станут куда более ловкими и умелыми.

Теперь вы можете опробовать все нововведения. Не забудьте выставить уровень сложности на отметку World Class. Отныне вам противостоять опаснейший противник: быстрый, агрессивный, меткий, практически без слабых мест. Дерзайте!



ВРАТАРЬ — ПОЛКОМАНДЫ

Второй сегодняшний мод заметно повысит уровень вратарей. Для этого нам потребуется немного познакомиться с файлом **ai.ini** из архива **config.dat**. Напомним, что в прошлом вскрытии игры мы уже повысили мастерство голкиперов, задав характеристике **ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES** значение **1**. Но этого для некоторых оказалось недостаточно. Стражи ворот по-прежнему грешат несвоевременными выходами, запаздывают прыжками и прочими оплошностями. Подобных ошибок будет меньше, если в файлах **spudiff.ini** и **userdiff.ini** показателями **HUMAN_GOALIE_SKILL** и **CPU_GOALIE_SKILL** (в блоке, соответствующем уровню сложности, на котором вы играете, либо сразу во всех разделах файла) придать значение **100**.

В принципе, можно ограничиться этими преобразованиями. Уровень вратарей теперь вполне приличный. Но отдельные элементы их игры все еще нуждаются в небольшой корректировке. Так, желательно развить у голкиперов умение четко просчитать полет мяча (оно очень пригождается в парировании дальних ударов). В этом нам поможет регулировка настроек **MAX BALL_PREDICT_TIME** и **BALL_PREDICT_RANGE**, которым следует придать



В нашем моде вратари демонстрируют порой чудеса реакции.

значения в интервале от **50** до **60** (чем они будут выше, тем сильнее будет вратарь).

Неплохо бы также обучить стражей ворот подальше сбрасывать мяч рукой в поле, приспав характеристике **MAX_CONSERVATIVE_THROW** число в промежутке **70-80**.

Только после всех этих операций высказывание о том, что вратарь — это полкоманда, обретает истинный смысл. Супергерои в исполнении здешних голкиперов перестанут быть чем-то из ряда вон выходящим. Головокружительные прыжки и эффектные полеты за мячом станут значительно больше.

Кроме того, жеманские счета, как и в реальном футболе, при средней длине таймов (4, 6 минут) станут огромной редкостью. Однако если вы думаете, что поразить ворота соперника теперь невозможно, то вы ошибаетесь. Просто для этого придется здорово попотеть и проявить хотя бы чуточку изобретательности. А вот случайные мячи залетать в ворота практически перестанут.



ЗРИТЕЛЬСКИЕ ОВАЦИИ

Итак, мы усовершенствовали поведение компьютерного игрока и вратарей. А как вам идея продать подобный фокус с болельщиками? Футбол ведь, как известно, для них и существует. Повысить зрительскую активность нам поможет файл **common.ini** (его вы найдете в архиве **config.dat**), а точнее — находящийся в нем параметр **BASE_EXCITEMENT**. Область значений — от **0** до **1**. Чем больше это число, тем активнее ведут себя люди на трибунах. В оригинале здесь стоит ноль — поэтому толпы болельщики и почти не подают голос. Поставьте сюда единицу, и они будут весь матч кричать как заведенные, поддерживая свои любимые команды. Играть при такой поддержке стадиона куда приятнее.

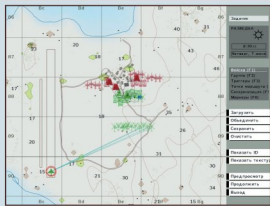
К слову, нынешняя активность зрителей вполне объяснима. Команды-то теперь демонстрируют значительно более качественную и зрелищную игру. Во всяком случае, это касается компьютерных игроков и вратарей — те, и другие здорово прибавили после всех сегодняшних преобразований), заводя своими действиями публику. Словом, налицо все признаки отменного футбольного действа. ■



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 печатайте слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Уважаемые игростроители, подскажите, как можно изменить угол поворота юнитов в редакторе для *Armed Assault* непосредственно на карте местности, не заходя в окошко правки атрибутов того или иного объекта. Я очень часто совершаю это действие, и очень неудобно постоянно заходить в меню. В описании редактора никакой горячей клавиши для изменения поворота не упомянуто.



Зная сочетание горячих клавиш в редакторе к *Armed Assault*, можно манипулировать объектами сцены, минуя различные окна редактирования.

Чтобы повернуть тот или иной юнит на схематической карте урона, вам нужно всего лишь выделить этот объект, а затем, удерживая **Shift** на клавиатуре, передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой. Почему данное действие не описано в tutorialе, мы сами не понимаем, видимо, про него просто забыли или посчитали очевидным.

Мы с ребятами сейчас делаем маленькие моды для разных игр (*TES 4*, *Titan Quest*, *Max Payne 2* и некоторых других), набираем опыта, так сказать. Но все наши моды для сингла. Может ли опытная команда программистов (а мы скоро такой станем) внедрить в какую-нибудь игру мультиплеер без помощи разработчиков? Ведь далеко не во всех хороших играх есть мультиплеер. Разработка такого мода помогла бы нам раскрутить свою студию, «выстрелить», так сказать. Скажите, возможно ли это хотя бы теоретически? Мы про несколько слышали, но хотелось бы узнать побольше.

Нет ничего невозможного. Можно и мультиплеерный мод создать, вот только разного рода проблем, подводных камней и сложных моментов в этом случае обычно куда больше, чем при разработке однопользовательской модификации.

Самая главная особенность: если изначально мультиплеера в игре нет, то вам придется с нуля написать сетевой код. Причем не абы какой, а качественный: иначе никто в ваш мод играть не будет. А хороший сетевой код даже профессиональные программисты зачастую написать не в состоянии.

Трудность номер два: мало сделать сетевой код, важно грамотно прикрутить его к игре. Ведь если она изначально не заточена под мультиплеер, то в моде нет ровным счетом никаких внутренних функций, которые бы позволяли играть через Сеть. Нет не только функций, но и карт, специальных режимов игры, никаких меню, спо-

собов взаимодействия между геймерами... вообще ничего. Все это придется создавать с нуля. По сути, вам предстоит создать на базе имеющейся игры свою собственную.

И даже если вы все это сделаете, вам предстоит крайне сложное и кропотливое бета-тестирование. Если однопользовательский мод можно протестировать силами 2-3 человек буквально за пару недель, то для оттаивания багов в сетевом моде вам обязательно придется привлечь энтузиастов со стороны. А иногда еще и оплачивать их работу.

Все описанные выше моменты необходимо учесть еще до начала разработки. Иначе потом вы просто погрязнете в проблемах и мод не доживет до релиза, благополучно испустит дух на одной из стадий развития.

Но даже это еще не все проблемы. Некоторые разработчики и издатели категорически против, чтобы мододелы создавали столь серьезные мультиплеерные дополнения для игр. Например, **Electronic Arts** несколько раз даже судилась с создателями модов к некоторым играм серии **Need for Speed**. Один из модов был как раз для игры через интернет.

Но не все так страшно. Некоторые сетевые дополнения выдерживают штурмовую качку разработки и доживают таки до релиза. Примеров не так уж много, но они есть. Например, существуют два отличных мультиплеерных дополнения для **GTA: San Andreas** — **MTA: SA** и **SA: MP**. Поклонников у этих модификаций очень много. Относительно недавно на свет появились мультиплеерный мод для **TES 4: Oblivion** под названием **MultiTES4**. Так что шансы есть. Причем если вам удастся реализовать что-то подобное, то ваша команда, как вы выразились в письме, сможет «выстрелить». Геймеры по всему миру сейчас активно интересуются именно онлайнными модами.



Мод SA: MP для многопользовательской игры в *GTA: San Andreas* весьма популярен.

На протяжении нескольких месяцев я занимался разработкой модификации для Titan Quest, в которой игроку предстоит выполнить ряд интересных миссий в уникальных древних городах и подземных царствах. Когда дополнение было создано и подошло время его тестировать, я обнаружил несколько багов: главный герой почему-то спокойно перемещался по дну озера глубиной пять метров и легко бежал по высоким горам. Подскажите, как можно ограничить перемещение игрока в таких зонах? Я уже весь редактор перерыл, но нужных функций не нашел.

Все предельно просто. В редакторе вам нужен специальный инструмент **The Impassible Area Tool**. Для его активации необходимо щелкнуть по пиктограмме со значком кисти и дорожного знака «Выезд запрещен» (красный кружок с белым прямоугольником внутри).

Чтобы обозначить на карте места, где передвижение игрока будет заблокировано, необходимо настроить параметры кисти на панели **Brush Properties** и обвести в окне перспективы (с зажатой левой кнопкой мышки) те участки ландшафта, куда персонаж не должен проходить. Для снятия установленных ограничений достаточно нажать кнопку **Shift** на клавиатуре и провести повторное выделение уже маркированных территорий.



Для ограничения передвижения игрока в Titan Quest на определенных участках карты используется инструмент **The Impassible Area Tool**.

Вопрос месяца

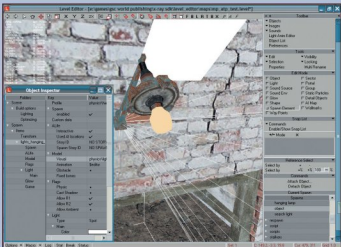
Приветствую всех игроманцев и товарища Старпома в частности. На днях я принялся за изучение официального редактора карт для «Сталкера». Прочел статью в «Мастерской», пробежался по ряду модостроительских форумов и «Вики»... В итоге с основными принципами работы в редакторе ознакомился. Но только с основными: на днях решил создать сложный уровень с лампами, балками и прочей всяческой мишурой. И понял, что стандартными средствами подвесить произвольный объект на уровне не получится. Помогите разрешить эту проблему.

Отчего же не помочь? Поехали. Залустите редактор, подгрузите в него произвольную карту и отыщите на ней место, куда бы вы хотели подвесить определенный объект. Затем кликните по кнопке **Spawn Element** в поле **Edit Mode** на панели в правой части редактора — активируется режим работы со spawn-объектами. Выберите из списка **Spawns** внизу панели элемент одного из типов — **Physics/Object** (для подвешивания простой статической конструкции) или **Physics/Hanging Lamp** (для подвешивания бьющейся лампы). После этого активируйте режим размещения объектов (клавиша **A** на клавиатуре) и кликните по произвольному месту на карте. Вы увидите, что на уровне появился специальный объект-заготовка в виде белого флажка, за которым пока не закреплена никакая модель.

Чтобы придать определенной форму такого рода элементу, выполните следующие действия. Выделите на карте созданный компонент, щелкните по нему правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Properties**. В открывшемся окне свойств объекта перейдите в директорию **Spawn** (в поле **Folders**), загляните в свиток **Model** в правой части окна инспектора объектов и кликните по кнопке со значком многоточия напротив комментария **Visual**. В окне браузера объектов выберите произвольную модель — например, шарнирную лампу: **physics/lightnew_light/light_sharnir_1**.

Полдела сделано — модель определена, осталось лишь заставить ее свободно качаться относительно поверхности, к которой она крепится, и отбрасывать тени. В противном случае мы получим простой объект. Отыщите параметр **Fixed Bones** в поле **Model** и кликните по кнопке со значком многоточия напротив

данного атрибута. В появившемся окне укажите галочками те «кости» (шарниры), которые будут фиксировать положение лампы относительно поверхности (являться местами крепления для объекта). Далее в свитке **Flags** нужно поставить галочку напротив атрибута **Physic**, чтобы активировать физическую модель (в нашем случае — физика качания). Чтобы заставить лампу отбрасывать тени, поставьте флажок напротив пункта **Cast Shadow** в поле **Flags**, а в поле **LightMain** кликните по кнопке напротив атрибута **Bone** и в открывшемся окне выберите «кость» типа **bone_lamp**. Вот, в принципе, и все.



При помощи официального редактора уровней можно запросто добавлять на карту n-ое число «висячих» объектов.

ПАМЯТИ ПАВШИХ

ЗАКРЫВШИЕСЯ СТУДИИ-РАЗРАБОТЧИКИ



Дмитрий Карасев



ЧАСТЬ 3



Перед вами третья, заключительная, часть статьи о студиях-разработчиках, которые оставили свой след в истории игровой индустрии, но к настоящему времени уже сложили оружие. Иногда поневоле закрадывается мысль: «А зачем им самим ввязываться на себя эти трудности?» В тот злополучный день, когда **Electronic Arts** объявила о закрытии **Origin**, один из поклонников **Wing Commander** оставил на форуме студии такое сообщение: «Кажется, все они преследуют одну цель — основать компанию, десять лет выпустить классные игры, а потом стегнуть в недрах какой-нибудь корпорации...» (От себя добавим: можно еще стать банкротом, но эта какашка-то совсем уж безрадостная альтернатива.)

Примеры долго искать не надо. Взять хотя бы судьбу **Broadside**, одного из «отцов» **EverQuest**. Он дважды уходил из **Sony** на вольные хлеба, и дважды **Sony** покупала студию, где он работал. Хотя, казалось бы, что может быть проще — остаться на надежном месте в большой компании, а то и вовсе переквалифицироваться в разработчики текстовых редакторов (это куда более спокойное занятие). Наверное, стоит поверить словам **Ричарда Гарриота** — все дело в любви к искусству. А творчество многих студий действительно средни искусству.

3DO Company

Годы жизни: 1991-2003

Вклад в историю: **Army Men**, **Meridian 59**

3DO — компания и консоль в одном лице — возникла в 1991 году в солнечной Калифорнии и сначала называлась **SMSG**, или, если полностью, **San Mateo Software Games**. Ее основателем стал не кто-нибудь, а **Трип Хоккинс (Trip Hawkins)**; в свое время стоял у истоков **Electronic Arts**. Помимо него соучредителями выступили несколько крупных компаний — **EA**, **AT&T**, **Matsushita** (владеет торговой маркой **Panasonic**), **MCA** и **Time Warner**. Целью было создать адекватный ответ японским консолям, заложившим рынок. Ходившие в лидерах **Nintendo** и **SEGA**

требовали от разработчиков большие отступные за право работать со своими платформами, в то время как у **3DO** эта сумма должна была оказаться намного меньше.

Запуск приставки состоялся в 1993 году и привлек всеобщее внимание, подогретое грамотным пиаром (название сменили на **3DO**, так как это оно было у всех на слуху) и общим интересом к цифровым технологиям (а новая консоль одной из первых использовала **CD**). Но, будучи удобной для разработчиков, приставка оказалась куда менее привлеклива к игрокам. Собственно, **3DO** позиционировалась даже не как игровая консоль, а как мультимедийный центр — отсюда и не самое высокое качество игр, и жуткая цена в \$700. Для сравнения: «злитная» комплектация **Xbox 360** стоит \$479 зеленых рублей).

Выдержав конкуренцию со **SNES** и **Genesis**, консоль вчистую спила повывешаясь

в 1994 году **PlayStation**. В 1996-м **3DO** официально похоронила консоль, продала **Panasonic** свою следующую платформу **M2** (так и не увидевшую свет) и официально переквалифицировалась в издателя.

Для этой цели компания собрала под свои знамена (или, проще говоря, купила) несколько студий, в том числе **Cyclone**, **Archetype Interactive** и всем известную **New World Computing**. Помимо издания чужих проектов (главным образом под лейблом **Might and Magic**), компания вытускала и собственные игры. Сейчас ее помнят, прежде всего, по сериалу **Army Men** про войну игрушечных солдатиков. Игра долгое время брала именно необычным «игрушечным» взглядом на войну. Что стоит только фразы о том, что главной болезнью пластмассовых бойцов является «пластификация» — от этого они становятся неподвижными, а на ногах у них вырастают подставки...



Приставка **3DO** была дорога геймерам в прямом смысле этого слова.



Боевая бригада **Overseas** (**Army Men RTS**, 2002 год).



По мнению британского психолога **Тамаса Монгомери**, те игры, которые позволяют людям вспомнить детство, дают немалую пользу, и примером тому служит **Army Men**. Одно «но»: современные дети сразу приспосабливаются к компьютеру, минуя солдатиков и кукол.

Special
Специальный репортаж
180



Многие почему-то забывают, что именно 3DO совместно с Archetype Interactive запустила в сентябре 1996-го первую в историю полноценную коммерческую MMORPG **Meridian 59**, на год опередившую **Ultima Online**. Meridian 59 успешно пережила своих создателей и существует до сих пор. Закрывая в августе 2000 года, в 2002-м она была возрождена своими создателями, которые покинули 3DO и создали **Near Death Studios**.

Сама 3DO к тому времени уже захлебывалась чередой игр о пластмассовых солдатах, «Хрониках Героев» и несомненно играми во вселенной **Might and Magic**. Многие шутили, что следующая игра 3DO будет называться **Army Men of Might and Magic**. Шутки шутками, но после нескольких лет балансирования на грани компании свалилась-таки в долговую яму, и май 2003-го стал ее последним месяцем жизни. Наследство раскупили такие видные компании, как **Microsoft**, **Namco**, **Crave**, **Ubisoft** и сам **Trips**. Хокис, а сотрудники разберлись же куда.

Mad Genius Software

Годы жизни: 1995-1999

Вклад в историю: **Gunmetal**

За четыре года своего существования интернациональная **Mad Genius Software** выпустила лишь одну игру. Но даже без нее студия представляла немалый интерес. Она началась как волюное объединение под началом **Джеффри Марка (Geoffrey Mark)**, **Майка Джексона (Mike Jackson)** и **Кита Гилларда (Keith Gillard)**... и поначалу только из них и состояла. Но за четыре года число «безумных гениев» достигло 24 человек. Первое время они трудились над дебютным проектом **Gunmetal** в свободное время, что называется, «на дому». Причем дома могли быть очень далеко друг от друга. Джеффри Марк, к примеру, долгое время жил в Лос-Анджелесе, а один из сотрудников — в Новой Зеландии.

Выход **Gunmetal** 31 августа 1998 года спорно-важно не был актом — достаточно сказать, что демоверсия этой игры несколько недель занимала первое место в списке загрузки на ведущих западных сайтах. Действие происходило на Земле будущего, где герой зарабатывал на жизнь в качестве наемника одной из корпораций. Зарабатывал в прямом смысле — оружие и патроны для каждой миссии необходимо было покупать на собственную зарплату и выбитую из неприятеля валюту. Отправив на тот свет главного босса и обзавив человечество от очередного конца света, игрок получал сообщение о том, что он прошел тест и теперь будет принят на постоянную работу в корпорацию.



Gunmetal имел большой успех среди любителей «вoDoom»-ля.

Джок **Gunmetal** называли одним из лучших на тот момент — он включал все существовавшие на тот момент достижения, от реалистичного освещения до отражений в воде. К тому же в игре были все виды мультиплеера, от раздельного экрана до интернета. Увы, разработчики **Gunmetal** не смогли договориться, что делать с прибылью и как жить дальше, так что в марте 1999-го студии не стало.

Mutable Realms

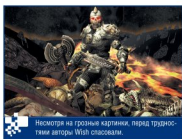
Годы жизни: 2003-2005

Вклад в историю: **Wish** (не вышен)

Как показывает практика, главным способом попасть в историю являются амбициозные планы, пусть даже они так и остаются планами. **Mutable Realms** — отличный тому пример. Разработчики гордо рассказывали о том, что «студия специализируется на многопользовательских ролевых играх» и делились планами по созданию первой в мире UMMORPG. «Ультрамассовая» RPG должна была стать огромным миром, не разделенным ни на какие зоны или шарды и способным вместить на одном сервере до десяти тысяч игроков одновременно.

Проект получил название **Wish** и был анонсирован в июне 2003-го. Долгое время все шло хорошо. Гром грянул неожиданно: во время бета-тестирования в январе 2005 года объявили о закрытии игры (а вместе с ней и студии). Разработчики решили, что **Wish** просто не будет пользоваться спросом: весь мир сидит с ума по только-только вышедшему **World of Warcraft**.

Столь внезапная смерть (еще за день до этого студия воюю исправляла выявленные в ходе тестирования ошибки) вызвала массу слухов — как и тот факт, что сотрудники **Mutable Realms** никак не комментировали произошедшее. Одни считали, что авторы **Wish** обоглялись конкуренции, другие говорили о разногласиях в коллективе. Так или иначе, разработки **Mutable Realms** были распроданы по частям, а в память о самой игре осталось только **Project Wish** — попытка фанатов создать собственную MMORPG по мотивам любимой игры.



Несмотря на грозные картинки, перед трудностями авторы **Wish** сплоскались.



Каждый сервер в **Wish** должен был вмещать до десяти тысяч игроков.

ГЕРОИ, ДА НЕ ТЕ



Новейшая версия **King's Bounty**, над которой сейчас трудятся в **Katauri Interactive**.

В 1992-1993 годах **Сергей Прокофьев** с Украины в одиночку переработал **King's Bounty** и создал неофициальный сиквел (была еще третья часть, но Сергей не успел ее закончить). На Западе игра не получила распространения — ни выложить в интернет, ни издать официально не было нельзя. Зато в СНГ она стала даже популярнее оригинала. В 2006-м возглавляемая Прокофьевым студия **Alfa Class** выпустила на основе **King's Bounty 2** «Героев Мальгримы: Затерянный мир магии». Официальный же сиквел разрабатывают «1С» и **Katauri Interactive**.

New World Computing

Годы жизни: 1984-2003

Вклад в историю: серия **Might and Magic**, серия **Heroes of Might and Magic**, **Legends of Might and Magic**, **Nuclear War**, **King's Bounty**

Студия **New World Computing** всегда будет ассоциироваться с брендом **Might and Magic**. Что, в общем-то, неудивительно: компания изначально создавалась **Йоном Ван Канегемом (Jon Van Caneghem)** и **Марком Колдуэллом (Mark Caldwell)** в далеком 1984-м как раз для того, чтобы опубликовать их игру **Might and Magic Book One: Secret of the Inner Sanctum**.

После первого успеха **Колдуэлл** и **Канегем** решили, что, останавливаясь на достигнутом глупо и вдвойне глупо изобретать велосипед, имея под рукой готовый рецепт успеха. **Might and Magic 2: Gates to Another World** (1988) добилась еще большего триумфа. Какое-то время игра официально использовалась для демонстрации возможностей компьютеров **Apple II**. Однако третья часть, **Might and Magic 3: Isles of Terra** (1991), разрабатывалась уже с прицелом на PC.



Даже в девятой части **Might and Magic** интерфейс «в-н» (портретная галерея) остался неизменным.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

КТО ТАКИЕ ANCIENTS



Действие **Might and Magic** происходит в одной системе, но на разных планетах, за которыми присматривают некие существа под названием Ancients. Среди фанатов бытует теория (основанная на многочисленных доказательствах), что Ancients представляют собой развилую цивилизацию землян, а сама идея позаимствована разработчиками из «Трудно быть богом» братьев Стругацких.

Были у New World Computing и другие проекты. Канегем, с его собственными слог, давно ментал сделать «особенную игру». В 1989-м был заключен контракт с производителем настольных игр **Flying Buffalo**, и на свет появилась **Nuclear War** — пошаговая стратегия по мотивам одноименной картонной игры, отличная пародия на ядерную войну. Чего только стоит финальная заставка — лидер победившей державы, прыгающий посреди выжженной пустоши с радостными криками: «Я выиграл!» Правда, если судить по тиражам, то первый «нероловой» блин New World Computing вышел комом.

Следом за **Nuclear War** материализовался **King's Bounty** (1990), она же — Heroes номер ноль, созданная под руководством того же Канегема (он отвечал практически за все проекты). В ней было уже все основные признаки «геройского» племени: пошаговый режим, пу-



Heroes 3 — отважные герои всегда идут в обход.



Парад героев. «Парых».

тешества по континентам, штурм замков, вербовка войск и военачальники-герои, предпочитающие держаться за пределами поля боя.

Тем временем желание Канегема сотворить выдать «что-нибудь эдакое» наконец нашло свое воплощение. **Might and Magic 4: Clouds of Xeen** (1992) и **Might and Magic 5: Darkside of Xeen** (1993) принесли то, чего никому не удавалось создать ни до, ни, что характерно, после. Установив обе игры на один жесткий диск, можно было свободно переключаться между двумя их мирами. Более того, открывался доступ к таким местам, которые были недоступны в каждой игре по отдельности (справедливости ради надо признать, что такие попытки предпринимались и до **Might and Magic**, но успеха не имели — по той простой причине, что две игры на один винчестер тогда еще банально не влезали). В том же 1993-м студия издала фанатское подражание — **Swords of Xeen**.

Затем был долгий перерыв: разработчики сами устали от своей великой серии и боялись надоесть игрокам. Последовал ряд самых разных по качеству и жанру игр. А в 1995-м народилась **Heroes of Might and Magic**, в следующем году вышел сиквел. «Герои» по популярности если не превосходили материнский сериал **Might and Magic**, то, по крайней мере, не уступили ему. В том же 1996 году New World Computing стала частью 3DO (о ней выше). В 1998-м главная серия New World Computing переехала в 3D (**Might and Magic 6: The Mandate of Heaven**). А 1999-й ознаменовался новым прорывом, который в народе принято называть «Третьи Герои». При всем уважении к другим частям серии главная высота была взята именно **Heroes 3**.

Однако затем дела разладились. Студия стремительно превращалась в аппарат по выколачиванию денег из знаменитого бренда. Последним проектом без слов «Might» и «Magic» в названии стала картонная игра **Arcomage** за 1999 год (и то эта мини-игра была взята из M&M8). Зато уже в 2000-м свет увидели восемь (!) «геройских» релизов. Соревновались на бесконечных аддонах, разработчики не могли уделять время основной серии — **Might and Magic 7: For Blood and Honor** (1999), **Might and Magic 8: Day of the Destroyer** (2000) и **Might and Magic 9: Writ of Fate** (2001) последовательно снижали планку качества. Эшкен **Legends of Might and Magic** (2001) тоже оказался провалом. Поклонники долго терпели и верили, но в конце концов начали «голосовать рублем».

New World Computing попыталась переломить ситуацию, выпустив **Heroes of Might and Magic 4** (2002), но, как назло, команде во главе с все тем же Канегемом вновь захотелось сотворить «что-нибудь эдакое», и игра явно не задалась. В результате в 2003 году New World Computing канула в лету вместе с обанкротившейся 3DO. Права на **Might and Magic** за \$1,3 млн выкупила **Ubisoft**, и без дела они у нее сейчас не лежат (см. **Heroes 5, Dark Messiah of Might and Magic**).

Psynosis

Годы жизни: 1984-1999

Вклад в историю: серия Lemmings, Bratassac, Deep Space, Obliterator, серия Wipeout, Ecstasica

Земляки группы **Beatles**, компания **Psynosis**, возникла в 1984 году на руинах другого известного ливерпульского разработчика — **Imagine Software**. Отцами-основателями стали **Джонатан Эллис (Jonathan Ellis)** и **Ян Хетерингтон (Ian Hetherington)**, в прошлом финансовый директор Imagine. Его бывшая студия сделала себе имя двумя «мега-играми» **Bandersnatch** и **Psyclapse**, которые в прессе рекламировались как «прорыв по всем направлениям» и предлагали для предварительного заказа по цене, в четыре-пять раз превышающей обычную. Когда Imagine стала банкротом, оказалось, что обе игры существуют лишь на бумаге.

Именно **Bandersnatch**, переработанный под именем **Bratassac**, стал первым релизом **Psynosis** — естественно, с несколько сниженными амбициями и ценой. Это был эшкен с видом сбоку, который продемонстрировал одну из лучших по тем временам картинку и при этом обладал интересным сюжетом (главный герой, отвечающий за выведение породы «суперсолдат», был обречен в измене и искал доказательства своей невиновности). Впечатление портило разве что неудобное управление.



Но затем **Psynosis** наладил выпуск игр, отличавшихся еще более качественной графикой и все более кривым управлением (см. **Deep Space** (1986), симулятор космического исследователя). Особым жанровым разнообразием разработчики не отличались, зато в плане технологий **Psynosis** в те времена считался одним из лидеров индустрии. У ливерпульцев была оригинальная схема работы: пока сторонний разработчик (зачастую это был один человек) занимался основной работой, художники **Psynosis** отвечали за графику, что позволяло всегда добиваться качественной картинки.

Если большинство конкурентов в то время работали с **Amiga** и **Atari ST**, соотносясь с возможностями обеих платформ, то **Psynosis** первой сделала выбор в пользу более мощной **Amiga** — долгое время работы ливерпульцев использовались как демонстрация возможностей новой платформы.

Как ни странно, игра, по которой сейчас больше всего помнят **Psynosis**, красивой гра-



Lemmings 3D: в трек измеренных зверьки явля себя не лучше, чем в двух.

CLOSED

ОБЩИЕ КОРНИ



Та самая обложка Brataccas, попавшая на альбом Utah Heep.

Общая с **The Beatles** родина сказалась на вкусах **Psynopsis** — долгое время обложки ее игр рисовал **Роджер Дин (Roger Dean)**, также оформлявший альбомы рок-группы **Yes**. А в 2001-м другая рок-группа — **Uriah Heep** — использовала рисунок с обложки **Brataccas** для своего альбома **Remasters: The Official Anthology**.

фишкой никогда не блистала. Это знаменитые **Lemmings** (1991), созданные в соавторстве с **DMA Design**. «Лемминги» покорили всех своей уникальной концепцией: вести за собой отряд забавных зверюшек оказалось куда веселее, чем бороться с пришельцами в двумерных коридорах. Что интересно, оригинальная версия «Леммингов» включала и своеобразный **deathmatch** — два игрока соревновались в том, кто приведет на свою базу больше грызунов (чужие зверюшки тоже учитывались).

Но в основном **Psynopsis** все же занималась такими играми, как **Wipeout** (серия началась в 1995-м и продолжается до сих пор) и схожей по



Трупы, кровь и прочие жестокости в Ecstasia было предостаточно, но в середине 90-х никто к этому еще особо не придирался.



Дракон: Order of the Flame, типичный образец «профильной» работы Psynopsis.

духу **G-Police** (1997). Весьма оригинальной была **Ecstasia** (1994): все модели героев там были составлены из различных злиппсов, и какое-то время после выхода игры эта технология считалась весьма перспективной.

Еще в 1993-м **Psynopsis** перешла в собственность **Sony** (возможности первой PlayStation тоже демонстрировались на примере работ **Psynopsis**), а в 1999-м компания официально перестала существовать в природе — ее переименовали в **Sony Studio Liverpool**.

Rogue Entertainment

Годы жизни: 1996-2001

Вклад в историю: **Strife**, **Quake Mission Pack: Dissolution of Eternity**, **Quake 2 Mission Pack: Ground Zero**, **American McGee's Alice**

Далласская студия **Rogue Entertainment** всегда считалась «младшим братом» **id Software**. Ее игры создавались на движках **id**, компания сделала себе имя на дополнениях к **Quake**, а многие сотрудники **Rogue** были выходцами из **id**, в том числе и знаменитый **Американ Макги (American McGee)**. Последнее, впрочем, неудивительно: офисы двух студий находились в одном здании, и для того чтобы сменить место работы, сотрудникам достаточно было сесть в лифт и проехать несколько этажей.

Первым творением **Rogue** был весьма необычный экшен **Strife** (1996), изготовленный на движке **DOOM**. Мало того, что разработчики добавили систему развития персонажа, они позволили общаться с населяющими игру героями и даже самому направлять развитие сюжета (к примеру, объединиться с повстанцами или перебить их). Вместо привычного деления на уровни **Strife** предлагал открытый мир — из центра игрового города, где протекала вся игра, можно было в любой момент отправиться в избранный район. Во многом **Strife** напоминал **Deus Ex**, в том числе и судьбой: он тоже не получил признания в массах.

Следующие проекты стали более надежным способом заработать на хлеб насущный: для **Activision** были сделаны **Quake Mission Pack: Dissolution of Eternity** (1997) и **Quake 2 Mission Pack: Ground Zero** (1998). Примерно в то же время к студии присоединился Макги, только что ушедший из **id**, и с ходу предложил концепцию **Alice**. Идею поддержали. В 2000-м **Alice** увидела свет — и все ахнула. Игра представляла собой психоделическую трактовку детской книжки: **Алиса** с безумными глазами и вкрадчивым, как у маньяка, голосом, кричала при помощи ножа бубновых вальетов и методично истребляла всех своих знакомых



Во время разработки American McGee's Alice Льюис Курролл должно было вернуться в гробу, не переставая.



Говорят, Чеширский Кот был срисован с самого Макги.

по Стране Чудес, а заглавные буквы слов **Load**, **Save**, **Delete** в меню складывались в аббревиатуру **LSD**. В наибольшем выигрыше от игры остался сам Макги, который до сих пор активно использует славу автора **Alice**.

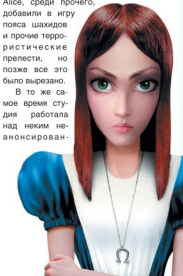
Затем **Valve** поручила **Rogue** важную миссию — одарить мир сингловыми версиями **Counter-Strike**. Чекарда с многострельным **Condition Zero** началась еще в момент релиза, когда игру по ошибке приняли за **Counter-Strike 2**. Вскоре проект у **Rogue** забрали, и он пошел по рукам. Главной причиной своего недовольства **Valve** назвала медлительность разработчиков, но истинная проблема была в том, каким **Rogue** видела проект. Авторы **Alice**, среди прочего,

добавили в игру пояс шахидов и прочие террористические прелести, но позже все это было вырезано.

В то же самое время студия работала над неким неанонсирован-



Самый известный сотрудник **Rogue Entertainment** собственной персоной.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

ным претом по заказу Electronic Arts. Однако затем планы EA изменились. В итоге студия осталась без финансирования и без каких-либо наработок, чтобы обратиться к другим издателям. Большинство оставшихся без работы сотрудников осели в Nerve Software.

Trilobyte

Годы жизни: 1990-1998

Вклад в историю: The 7th Guest, The 11th Hour, Clandestiny, Uncle Henry's Playhouse, The 7th Guest 3 (не вышел)

Говорят, именно игры толкают вперед компьютерные технологии. Trilobyte может служить тому отличным примером. Студия возникла в 1990 году благодаря Граму Девину (Graeme Devine) и Робу Ландеросу (Rob Landeros). Целью три года ушло у них на дебютный проект — в основном потому, что визуальную часть игры составляли сценки с участием живых людей. Актеров снимали на фоне голубого экрана, который потом заменяли рисованным фоном.

Зато когда **The 7th Guest** (1993) попал на прилавки, он мгновенно стал общепризнанным хитом. Отличная графика, превосходный саундтрек, увлекательная история о маньяке Генри Стауфе, большом любителе головоломок со смертельным исходом... В отличие от **Myst**, своего ближайшего родственника, в **The 7th Guest** большинство загадок представляли собой реально существовавшие головоломки, которые Trilobyte позаимствовала у разных авторов.

Два великих квеста стали одними из первых игр, вышедших на CD. Вполне возможно, что без них компакт-дискам потребовалось бы куда больше времени, чтобы завоевать популярность. Простая статистика: после выхода **The 7th Guest** продажи CD подскочили на 300% (!).

Следующей игрой от Trilobyte пришлось ждать два года. **The 11th Hour** (1995) стал идеальным наследником и сиквелом **The 7th Guest**. Вот только на этот раз Trilobyte, напротив, отстала от жизни. Игра была сделана под DOS, несмотря на повсеместное распространение Windows 95 (в итоге многие пользователи вообще не смогли ее запустить), а в саунд-



Весь **The 7th Guest** состоял из головоломок, над которыми, известные за гавтологию, приходилось поломать голову.



Актеры стараются, не зная, что Tender Loving Care так и не увидит свет.

НЕ РЕАЛЬНЫЙ КВЕСТ



В **The Collector** Генри Стауф бросил свой оскобок и открыл музей головоломок. Но это не значит, что он образовался.

В истории существовало как минимум три продолжения **The 7th Guest**, и все они не добрались до релиза. **The 7th Guest 3** создавался на движке Unreal и, если верить нескольким удельным скриншотам, обладал передовой по тем временам графикой. Похоронили проект, как это часто бывает, финансовые проблемы. Незадолго до смерти Trilobyte появилось другое продолжение, в котором Стауфу противостоял повзрослевший Тэд (самый юный герой первой части). **The Collector** разрабатывался Ландеросом уже в 2004-м, с его новой студией Lunny Interactive. Существовала также **The 13th Soul**, полноценная трехмерная игра, действие которой разворачивалось в особняке Стауфа.

треке звучала MIDI-музыка вместо нормального аудио, ставшего к тому времени стандартом. Да и задания многим показались слишком сложными. В конечном счете **The 11th Hour** не окупил затрат на собственное производство.

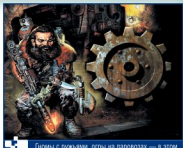
Дабы возместить потери, было решено сделать «детский» **The 7th Guest** — **Clandestiny** (1996). Живых актеров заменили на рисованных, историко о маньяке — на повесть о юном герое, который исследовал подвалы родового замка. За **Clandestiny** последовала **Uncle Henry's Playhouse** (1996), набор головоломок из предыдущих игр Trilobyte. Однако успеха они не имели. Playhouse так и вовсе разошелся смехотворным тиражом в 25 (!!!) экземпляров.

В конце концов Trilobyte разделилась на двое — Ландерос и Девин занялись своими проектами (Девин при этом успевал еще работать с собственной независимой студией). Конец наступил в 1998-м: издательство Red Orb, сотрудничавшее с Trilobyte, было куплено **The Learning Company**, а та, в свою очередь, отказалась от партнерства с авторами **The 7th Guest**. Не найдя другой опоры, Trilobyte в сентябре выбросила белый флаг. При этом оказались похоронены сразу несколько проектов, среди них — сиквел **The 7th Guest**, симулятор политика **Dog Eat Dog** и многие другие.

Troika Games

Годы жизни: 1998-2005

Вклад в историю: Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura, The Temple of Elemental Evil, Vampire: The Masquerade — Bloodlines



Гимны с ружьями, игры на паровозах — в этом весь Arcanum.

Студия Troika Games сполна оправдала свое название — ее основали три разработчика **Fallout**. В ее стенах было создано три игры, которые выпустили три разных издателя... Жаль только, что русская пословица «Бог троюку любит» американской студии не помогла.

Леонард Боярский (Leonard Boyarsky), Джейсон Андерсон (Jason Anderson) и Тим Кейн (Tim Cain) в 1998 году покинули Interplay, не сойдясь в том, как должна быть организована работа над следующим Fallout (так нам сказал Андерсон в интервью). Troika Games они основали как студию своей мечты. Что, по словам того же Андерсона, означало свободный график работы, полный холодильник закусок в офисе, походы всей студии на кинопремьеры и прочее в том же духе.

Как ни странно, среди всего этого сотрудники Troika Games нашли время сделать первую игру — **Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura** (2001), изданную Vivendi. Fallout с магией и дирижаблями, с открытым миром и легкоизменяемым движком заслужил самые лестные оценки. Arcanum собрала небольшую армию поклонников, однако массы не прониклись новаторскими идеями Troika. К тому же Arcanum оказался переполнен багами, что, в общем-то, неудивительно. Сделать игру с нуля на доморощенном движке силами двенадцати человек — задача весьма сложная. С тех пор не раз говорили, что у Troika два дьява — обилие багов и неумение угодить массовому игроку.

Студия успела поработать и над сиквелом **Journey to the Centre of Arcanum**, который основывался уже на движке Obscura. Однако разногласия между Valve и Vivendi похоронили проект. Затем Troika нашла прибежище у Atari. Новым проектом — **The Temple of Elemental Evil** (2003), ремейк





Troika Games элита Arcanum.

классического D&D-приключения — был куда менее революционным. Игра вновь была тепло встречена критиками, вызвала восторг у фанатов... но разошлась еще меньшим тиражом, чем Arcanum, и имела еще больше багов. По слухам, Atari заставила студию издать недоделанную игру, дабы срочно исправить цифры в собственном финансовом отчете.

Кейн делал The Temple of Elemental Evil в одиночку — Боярский и Андерсон с ноября 2001-го по заданию Activision работали над Vampire: The Masquerade — Bloodlines, еще одной игрой по мотивам известной настольной RPG, на этот раз от компании White Wolf. По призыву самих разработчиков, из трех лет разработки игра только первые два месяца делалась не в режиме жесткого крача. Vampire создавалась на движке Source параллельно с Half-Life 2, и после каждой модификации, вносимой Valve, Андерсону сотераши приходилось тратить примерно месяц на внесение соответствующих изменений в Bloodlines. Что-то (например, мультиплеер или физику) адаптировать вообще не удалось.

Troika с тоской вспоминали свободный полет времён Arcanum: теперь приходилось каждый миллиметр игры согласовывать с White Wolf и Activision. Наконец 16 ноября 2004 года игра увидела свет — чтобы разделить судьбу предшественников. Работу Troika вновь угули за множество багов и незадействованные возможности Source. Продажи Bloodlines оказались еще хуже, чем у предшественников, — во многом благодаря неостратегическому решению Activision выпустить игру в один день с Half-Life 2. Собственно, Bloodlines была готова немного раньше, но по договору с Valve она не могла выйти раньше Half-Life 2.

В перерывах между внеурочной работой Troika успела начать некий постапокалиптический проект — Кейн и его команда надеялись выкупить права на Fallout и вновь заняться любимой игрой. Однако испытывающая финансовые проблемы Interplay запросила слишком

большую цену, а у Troika таких денег не нашлось (зато, как известно, нашлись у Bethesda). А вскоре у самих авторов Bloodlines начались трудности — ни Activision, ни другие издатели не хотели больше работать с Troika. Боярский, оставшись единственным управляющим, тщательно предлагал им самые разные варианты (к примеру, **Dreadlands** — MMORPG в альтернативной Восточной Европе XIX века), но безрезультатно. После серии увольнений в феврале 2005-го Troika приказала долго жить. Ее бывших сотрудников сейчас можно найти в Sony, Obsidian, Activision и множестве других компаний. Боярский и Кейн предпочитают не афишировать нынешнее место работы, Андерсон и вовсе покинул игровую индустрию — правда, пообещав когда-нибудь вернуться.

Verant Interactive

Годы жизни: 1998-2000

Вклад в историю: EverQuest, Star Wars Galaxies

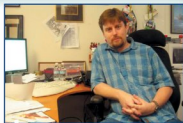


Студия Verant Interactive из Сан-Диего (Калифорния, США) просуществовала всего около полутора лет, но успела за это время внести такой внушительный вклад в историю, какой многим не удавалось сделать и за гораздо больший срок. Возможно, все дело было в хорошей родословной.

Итак, в 1995 году открылась Sony Interactive Studios America, западное представительство японской компании. Через год одному из руководителей студии Джону Смедли (John Smedley) было поручено разработать онлайн-игру RPG. Джон немедленно засел за работу, пригласив в качестве помощников Брэд Маккуэйда (Brad McQuaid) и Стюва Кловера (Steve Clover), авторов популярнейшей ему RPG Warzard (1994).

Но вскоре у Sony, как это часто бывает, поменялись планы. SISA переименовали в 989 Studios и поручили разработку эксклюзивов для PlayStation. Ни о каких MMORPG в сложившейся ситуации не могло быть и речи, и компьютерно-онлайн-отдел пошел за благо отправиться на волные хлеба. Так в самом начале 1999 года на свет появилась Verant Interactive. Уже к марту студия закончила свой проект (начали-то его еще в составе SISA) — EverQuest. Sony весьма скептически оценивала все эти онлайн-вещи, но все же согласилась на запуск проекта. И не прогадала — два года EverQuest держал первое место по продажам среди всех игр Sony.

Окрыленные успехом, Verant в апреле 2000-го пригласили экс-



Брад Маккуйд, один из авторов EverQuest и Vanguard.



Несостоявшаяся Sovereign до боли напоминает Masseni Assault — как картинка, так и идеальным содержанием.

разработчиков Ultima Online Рафа Костера (Raph Koster) и Рича Фогеля (Rich Vogel), открыв офис в Остине для выполнения заказа от LucasArts на онлайн-игру Star Wars Galaxies. Боссы Sony тем временем соображали, от какой выгоды отказались в свое время, и в июне того же года объявили о покупке Verant. Студия тут же вошла в состав Sony Online Entertainment. Дальнейшее известно — была доработана Star Wars Galaxies, налажен выпуск аддонов к EverQuest, а там и за сиквелом дело не стало. Онлайн-проекты неролового толка у Verant не задумали: шутер PlanetSide (2003) прожил относительно недолго, а онлайн-стратегия Sovereign до релиза вообще не дождалась — Sony решила не распылять силы и закрыла ее.

В октябре 2001-го Маккуйд вместе со многими ветеранами Verant повторил «нобиз из Sony» ради новой компании Sigil Games Online и собственной MMORPG Vanguard: Saga of Heroes (2007). Однако в мае эта студия была куплена той же Sony, а Брад снова отправился искать работу. ■



На время работы с Bloodlines сотрудники Troika сами перешли на ироничный образ жизни. В программном коде игры можно найти следующие строки: «!TJP: SEPT 15th I'm drunk. Hasn't this game shipped yet?» (+15 октября). Я пьян. Эта игра все еще не выпущена?»)»

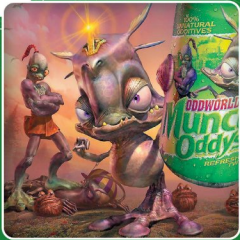


Почему у EverQuest было трудно заниматься археологией? Селены разработал.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

ОТСТУПНИКИ

ДВА ГОДА НАЗАД СТУДИЯ ODDWORLD ЗАВЯЗАЛА С ИГРАМИ. КАК ОНА ПОЖИВАЕТ СЕЙЧАС?



Игорь Варнавский
Михаил Новиков

В 2005 году случилось то, что в игровой индустрии бывает нечасто: не нуждающаяся в представлении студия **Oddworld Inhabitants** (для тех, кто с нами недавно: именно она выпустила платформы из серии **Oddworld**)... нет, не обанкротилась, не продалась какому-нибудь издателю и не пустилась во все тяжкие посредством выпуска онлайн-казуально-мобильно-лицензированных изделий, а публично отключилась от дальнейшей разработки игр. На этот шаг студию толкнула история с ее последней на тот момент игрой, **Oddworld: Stranger's Wrath** (подробности см. дальше по тексту), которую, как говорят, издатель в лице **Electronic Arts** попросту бросил на произвол судьбы. После этого в **Oddworld** решили, что с собственными разработками вообще пора завязывать. Сейчас студия занята над комплексным проектом **Citizen Siege** — это и анимационный фильм, и онлайн-игра по мотивам, и серия машин. Фильм делает **Vanguard Animations** (на их счету «Валиант: Пернатый спецназ» и «Новые приключения Золушки»), игру и машины — неизвестно кто, ну а сама **Oddworld** за ними приглядывает. Об этом и многом другом мы поговорили с главой компании **Лорном Ленингом**.

Два года спустя

[Игромания] Привет, Лорн! Начнем изда-дека. Как вообще началось ваше увлечение играми?

[Лорн] Точно так же, как и у большинства людей моего возраста, — с игровых автоматов. Потом мой отец устроился в компанию **Coleco**, которая в 80-х выпускала приставку **ColecoVision**, и начал таскать домой игры. Они не стоили ему ни копейки, а для меня были на вес золота.

[Игромания] А как вы попали в игровую индустрию? Насколько мы понимаем, вы занимались играми все-таки по любви, а не потому, что вам нужна была какая-то работа, неважно какая.

[Лорн] В игре я пришел после десяти лет работы над спецэффектами для кино и телевидения и нескольких лет иллюстраторства.

Мне всегда нравилось придумывать истории, и я долго искал пути воплощения их в жизнь. Историю можно рассказать в виде книги, фильма, игры. Но если в Голливуде какая-то компания берется финансировать ваш фильм, то она наверняка заграбастает себе все права на него. В игровой же индустрии начала 90-х такого не было: у издателей еще молоко на губах не обсохло, они тогда не помнили ценность IP (то есть брендов). Поэтому в 1994 году я подобрал свою приятельницу **Шерри Маккенну** на то, чтобы собрать денег и создать собственную игровую компанию — **Oddworld Inhabitants**.

[Игромания] **Oddworld Inhabitants** никогда не занималась никакими другими играми, кроме серии **Oddworld**, это, можно сказать, лицо вашей компании. Но лицо это столь выразительное, что вас запомнили на века. А как вы вообще придумали эту вселенную и ее героев?

[Лорн] Если говорить о главных героях, то они создавались с расчетом на то, чтобы выглядеть не как накачанные стероидами супермены (такие тогда были в каждой первой игре — да и сейчас есть), а как какие-нибудь рядовые недотепы. В конце концов, мы сами в

дизнах чейни, сумел не только выжить, но еще и справиться со злодеями.

[Игромания] Ну а продажи? Насколько хорошо продавались игры серии **Oddworld**? Самая первая часть, помнится, разошлась очень хорошим тиражом, но продолжения последовательно снижали эту планку.

[Лорн] Точные цифры я не помню, но вообще да, вы правы. **Oddworld: Abe's Oddysee** пошел на ура. **Oddworld: Abe's Exoddus** (1998) продан хуже из-за гововетячества **GT Interactive**: когда игра попала на полки магазинов, рекламная кампания уже давно закончилась. Потом был долгий перерыв, и лишь в 2001-м на Xbox вышла следующая часть — **Oddworld: Munch's Oddysee**. К сожалению, эту консоль покупали только хардкорщики (из-за дороговизны), а **Munch's Oddysee** был рассчитан на игроков попроще. Платиновым хитом он все-таки стал, правда, я не помню, какую планку тиража надо было взять, чтобы получить такой статус.

Последняя наша игра, **Oddworld: Stranger's Wrath** (Xbox, 2005), разошлась 500-тысячным тиражом — при том, что она **ВООБЩЕ НИКАК** не рекламировалась. В

Посмотрите на Эйбу, главного героя **Oddworld: Abe's Oddysee** (1997). Он слаб физически, нелепо выглядит, но зато у него обострено чувство справедливости. Создавая Эйбу, я хотел, чтобы игроки полюбили его отнюдь не за внешние данные, а за то, что он, попав в столь мрачную обстановку, в мир, символизирующий безудержную глобализацию и огорительный конюмеризм и управляемый



Лорн Ленинг (в центре) и Шерри Маккенна (справа от него) создали **Oddworld Inhabitants** в 1994 году, а в 1997-м вышла их первая игра — **Oddworld: Abe's Oddysee**.

ОДНОЗНАЧНЫЙ ВЫБОР

Oddworld: Abe's Oddysee (PC, PS one, 1997)



Трогательная история про работника мясокюбината, обнаружившего, что в качестве сырья фабрика использует его же собратьев. Геймплейно это был платформер со всеми его обязательными атрибутами — бегом от одного конца экрана в другой, прыжками, решением головоломок. С товарищами по несчастью можно было общаться посредством функции GameSpeak и даже отдавать им команды.

Oddworld: Abe's Exoddus (PC, PS one, 1998)



Abe's Exoddus задумывалась как бо́льшая глава к первой части, но в конечном счете переросла в сиквел. По большому счету, в ней мало что изменилось, разве что мудоконы (соплеменники Эйбы) теперь встречались в разных состояниях: злые, грустные, больные, с головокружением, слепые. Проще все было со злыми мудоконами: чтобы привести их нормальное состояние, хватало затрецины.

сегодняшнем мире это невероятный результат. **Electronic Arts**, издавшая игру, оказалась вкладываться в рекламу из-за отмены PS2-версии. Этот шаг был продиктован не логикой, а политикой EA: они, видите ли, выпускают только мультиплатформенные игры.

[Игромания] Кстати, об **Oddworld: Munch's Oddysee**. Эта игра сначала была заявлена как эксклюзив для PS2, а потом вдруг сменила прописку на Xbox. Чем это было вызвано? Тем, что Xbox мощнее, или какими-то другими причинами?

Oddworld Adventures 1-2 (Game Boy, 1998-1999)



Oddworld Adventures представляла собой тот же самый **Oddworld: Abe's Oddysee**, что выходил на PC и PlayStation, только в урезанном виде и с полным отсутствием сюжета.

Аналогичным образом поступили и с **Oddworld Adventures 2** — **Abe's Exoddus** низвели до портативного формата и отчеканили сюжет. Правда, в отличие от первой части игра была цветной, так как вышла на Game Boy Color.

Oddworld: Munch's Oddysee (Xbox, 2001)



Oddworld: Munch's Oddysee поначалу хотели выпустить на PS2, но по некоторым причинам (подробнее см. в статье) перенесли на Xbox. Игра впервые в серии стала трехмерной, появился новый персонаж по имени Манч. Несмотря на статус launch-тайтла и слово «Microsoft» в графе «издатель», **Munch's Oddysee** не заработала и половины той славы, что досталась первым двум частям. Это было началом конца.

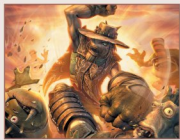
[Лорн] Начиная **Munch's Oddysee**, мы еще не имели живых образцов приставки и весьма смутно представляли ее возможности. А когда ознакомились, оказалось, что консоль у **Sony** получилась не слишком-то мощная. Это не только мы так думали, это было мнение большинства разработчиков в тот момент (в 2000-2001 гг. — *Прим. ред.*). Вдобавок **Sony**, скажем так, очень прохладно относился к разработчикам — от нее снега зимой не догрозиться. С какой, спрашивается, стати мы должны были поддерживать приставку **Sony**, если она не поддерживала нас?

Oddworld: Munch's Oddysee (GBA, 2003)



Портативная версия оказалась, по традиции, огрыском с барского стола. От обязательной Xbox-версии отсекли роскошную графику и фирменный юмор, снабдили скверным управлением и в таком виде подали на прилавок. Трехмерную графику **Game Boy Advance**, конечно, тоже не потянул бы, поэтому **Oddworld** снова вернулся в 2D.

Oddworld: Stranger's Wrath (Xbox, 2005)



К четвертой части **Oddworld** из платформера неожиданно мутировал в шутер. Действие игры происходило в некой скорреалистической версии Дикого Запада, а главным героем стал некий Чужеземец, охотник за головами. Игра была новаторской во многих отношениях: патроны, например, были... живые. Естественно, дизайн и персонажи были выполнены в фирменной и хорошо узнаваемой **Oddworld**-манере.

Поэтому, когда на горизонте появилась **Microsoft**, которой нужны были launch-тайтлы (игры, поступающие в продажу одновременно с приставкой. — *Прим. ред.*), мы быстро собрали манатки и перебрались в ее лагерь. Работать под Xbox оказалось проще и дешевле.

[Игромания] Отмененных игр у вас гораздо больше, чем выпущенных. Это **Oddworld: SlingStorm**, **Oddworld: Munch's Exoddus**, **Oddworld: Squeek's Oddysee**, **Oddworld: Nod's Oddysee**, **Oddworld: Hand of Odd**, **The Brutal Ballad of Fangus Klot**. Можете, расскажете, что это были за игры и что с ними случилось?

[Лорн] Ну, это обычное дело: идей всегда много, а вот сил и ресурсов на их реализацию всегда не хватает. Вот и приходится выбирать — что довести до конца, а что — бросить на полдороге. Конкретные причины в каждом случае были разные.

Хорошая новость заключается в том, что мы сохранили за собой все права на все свои игры, так что к каким-то проектам можем еще и вернуться. Только вычеркните из списка Oddworld: Nod's Odyssey — такой игры никогда не было, это какой-то слух, видимо, был.

[Игромания] В 2005-м вы закрыли игровое подразделение в Oddworld и сконцентрировались на компьютерных фильмах. Прошло два года — может, пора подвести какие-то итоги?

[Лорн] Мы на это не от хорошей жизни пошли. Игровая индустрия стала слишком неуютной для небольших разработчиков. Мы бы могли сохранить своих игроков, но не хотели расплывать силы. Вести одновременно игровой и кинопроект (Oddworld, напомним, сейчас курирует анимационный фильм Citizen Siege. — Прим. ред.) невозможно — каждый из них требует слишком много времени. А так мы сразу переключились в другую лигу: мы не просто снимаем фильм, мы создаем собственную вселенную и разрабатываем стратегию ее развития. Все это выглядит так, будто мы сбегали с поля боя, но на самом деле это шаг вперед.

Кроме фильма Citizen Siege мы сейчас эксперементируем с машинной и телесериалами.

Подробности будут позже.

[Игромания] С момента анонса в 2005 году Citizen Siege о вас не было слышно. У вас еще какие-нибудь проекты есть?

[Лорн] Нам пока и Citizen Siege за уши хватает.

Мы ведь еще курируем разработку онлайн-игры и нескольких машин по мотивам Citizen Siege. Никаких анонсов за эти два года мы не делали потому, что нам это не было нужно. Лучше больше делать, чем говорить.

[Игромания] На титульной странице сайта www.oddworld.com красуется надпись «New site coming soon...». Если игра вы сейчас не делаете, то, может быть, это значит, что вы снимаете фильм по Oddworld?

[Лорн] Увы, нет. Мы потратили много сил и ресурсов на фильм по Oddworld, но в данный момент этот проект заморожен. Мы целиком заняты Citizen Siege, а отдавать Oddworld кому-то на поругание не хочется — все-таки это наше самое первое и самое любимое детище.

[Игромания] Ну хорошо, расскажите тогда про этот ваш Citizen Siege. Что это за фильм, какой у него бюджет?

[Лорн] Это будет анимационный фильм, и некоторые технологии, используемые при его создании, задействованы в одноименной онлайн-игре. У него будет рейтинг R (Restricted — дети до 17-ти пускаются только в сопровождении родителей. — Прим. ред.), и... это, в общем-то, все, что я могу сейчас сказать.

[Игромания] Да вы ничего не сказали! Ну ладно, мы знаем, что это фильм про полутоталитарный мир недалекого будущего, где всем управляют корпорация и творится полное «1984». Все это сильно напоминает тот же Oddworld (там одни чудики неволяли других чудиков и даже делали из них консервы. — Прим. ред.). Почему вы возвращаетесь к этой теме снова и снова?

[Лорн] Почему? ПОЧЕМУ? Да оглянитесь вокруг себя! Нашим миром правят умственно отсталые ретарды-милитаристы и огромные корпорации! Кто-то должен обратить на это внимание людей, и сделать это должны мы, люди искусства. Пресса на это уже не способна. Да и вообще, любая история способна зацепить людей только тогда, когда она переключается с реальной жизнью.

[Игромания] Вы работали и в кинематографе, и в игровой индустрии, то есть можете сравнивать их. Так вот, что хорошо и что плохо в кино по сравнению с игровой индустрией?

[Лорн] Если смотреть на самом поверхностном уровне, то в кино умеют более профессионально рассказывать истории и лучше вознаграждают таланты. Там больше внимания уделяют эмоциональному вовлечению зрителя, там работают с более широкой аудиторией.

Игровая же индустрия до сих пор не избавилась от некоторых «детских болезней», она во многом живет еще в каменном веке. Я на этот счет даже придумал собственный термин — MMO, Massively Mediocre Organization (массово-посредственная организация. — Прим. ред.). В первую очередь я имею в виду производителей консолей, которые заверяют содержание игр и требуют отчислений с продаж. Для разработчика это все не слишком приятно.

Но это, конечно, не навсегда. Играм еще два дня без полдня, все самое лучшее у них



вперед. Со временем, я уверен, игры перерастут в нечто такое, что мы просто перестанем называть их играми.

Слава богу, что появилась такая вещь, как цифровая дистрибуция. Она во многом развеивает разработчикам руки, освобождает их от лишней опеки и в конечном счете ускоряет прогресс.

[Игромания] В одном из своих интервью вы сказали, что в Голливуде больше уважают личное видение, что творческому человеку там проще работать, нежели в игровой индустрии. Но посмотрите на современные Голливуд, в частности, на анимационные фильмы. Они же все одинаковые, как будто под копирку снятые! Pixar снимает мультик про рыб «В поисках Немо» — DreamWorks в ответ раздражается «Подводной братвой». И так продолжается уже много лет. Где тут свобода и творчество?

[Лорн] Не сказать чтобы в Голливуде было проще работать, но вообще личное видение там уважают больше, это факт. Производству фильмов — своего рода visionary sport, то есть состязание талантливых личностей.



Разработка игры — больше командное состязание, к тому же здесь огромное значение имеют технологические ограничения. Киношнику трудно даже вообразить ситуацию, при которой ему пришлось бы переделывать весь свой инструментарий каждые пять лет (поколения консолей меняются в среднем каждые пять лет. — Прим. ред.) и переучиваться заново по вине каких-нибудь инженеров-идиотов, задумывавшихся об удобстве разработчиков в самую последнюю очередь. На консолях же, которые были и остаются основным рынком, это в порядке вещей. То есть фильмы больше завязаны на контент, а игры — на технологии.

[Игромания] В кино ключевые люди — режиссеры, актеры, сценаристы, продюсеры — всегда на виду, они пользуются широкой известностью. У нас же ситуация обратная — настоящих селебрити можно пересчитать по пальцам одной руки. Почему так получается? Есть мнение, что издателем просто невыгодно растить известных людей.

[Лори] Конечно, им это невыгодно. Большинство издателей — публичные компании, и если какой-нибудь именитый сотрудник меняет место работы, акционеры, игроки, а иногда даже фондовый рынок в целом (если уходит человек уровня Питера Молье) реагируют негативно. Не говоря уже о том, что компания теряет ценного человека.

Есть и вторая причина: в отличие от кино, игры менее персонализированы. В кинематографе есть режиссеры, сценаристы, продюсеры, актеры и композиторы — и есть вся остальная масса. В игровой индустрии такое деление выражено гораздо слабее, здесь функции распределяются более равномерно. Поэтому если в студии нарождается селебрити, это вызывает недовольство у других сотрудников, ведет к раздорам в команде (вспомните историю id Software — Джон Ромеро ушел именно тогда, когда почувствовал себя знаменитостью. — Прим. ред.). Так что издатели во избежание ссор выставляют на публику пиарщиков и маркетологов, не имеющих к самой игре никакого отношения, а на коробку помещают просто свой логотип — чтобы никому обидно не было.

(От себя добавим, что если какой-то разработчик становится вдруг известным, это еще не значит, что за ним есть какие-то особые заслуги. Возможно, это просто случайность, а приписываемые ему заслуги на самом деле следовало бы адресовать какому-нибудь человеку. — Прим. ред.).

[Игромания] Раз уж мы сегодня равняемся на кино, то вот еще какой вопрос: почему то, как выглядит фильм, не зависит напрямую от бюджета? «Человек-паук 3» стоил \$250 млн, но смотрится значительно хуже, чем 60-миллионные «300 спартанцев».

[Лори] Разные режиссеры, разные продюсеры, разные команды по спецэффектам, внутростудийные разногласия по тем или



Одобрив: Stranger's Wrath мог бы быть намного популярнее, если бы не упрямство издателей, не пожелавшего тратить деньги на рекламу игры.

иным вопросам, замена ключевых людей в ходе производства фильмов — причин может быть миллион. Чем крупнее и дороже проект, тем сложнее довести его до конца. Если разработка игр бывает порой просто невыносимо сложной, то фильмы — где-то на грани невозможного.

[Игромания] Затронем тему, на которой вы собаку съели, — создание персонажей. Так вот, индивидуальность человека задается не только его внешностью и голосом, но также манерой говорить, мимикой, жестикой, походкой и др. Однако за редкими исключениями (Silent Hill, Metal Gear Solid, Devil May Cry) на все эти вещи разработчики обычно не обращают внимания. Почему?

[Лори] Да потому, что хороших аниматоров очень мало, и так же мало игроков, способных оценить все эти вещи. Посмотрите на GTA. Там и анимация сделана кое-как, и художественное исполнение так себе. Но здесь это имеет для кого-то значение? Просто в нее играть интересно, а уж как это выглядит людям все равно.

[Игромания] А какого героя легче анимировать — карикатурного или реалистичного?

[Лори] У карикатурных героев анимация может быть схематичная и гротескная, так что с ними проще. Если делаешь реалистичного героя, то тут уже надо на каждую мелочь внимание обращать. Чуть скривил человеку губу не так — и все старания насмарку.

[Игромания] Предположим, нам нужно анимировать персонажа для какой-то игры. Как сделать так, чтобы он получился уникальным, харизматичным, ну и далее по списку?

Нужно придумать ему какие-то особенные анимации, наделять специфическим голосом, шрамами изувечить — в общем, с какой стороны подступаться?

[Лори] Отталкиваться надо от сюжета. Загляните в свой сценарий и подумайте, чем может быть привлекателен ваш герой. Никакой общей формулы тут не существует, в каждом случае надо придумывать что-то свое. Формулами пользуются только бездары. «Так, если Лара разгуливает в коротких шортах и с кобурой, то наша тетка тоже будет в коротких шортах и с кобурой. Но она будет круче, потому что мы сделаем ей tatuировки и наростим формы в разных местах!» Ну вот примерно так.

[Игромания] (усердно записывая в блокнот) «...ки лобольше». Спасибо за ответы! Ну и за советы тоже!

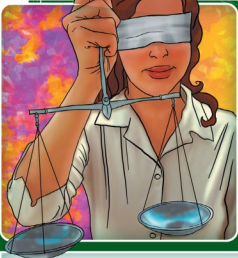


СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

ВЕСЫ ФЕМИДЫ

В ПОИСКАХ РАВНОВЕСИЯ

Илья Стрёмовский



Игрок со сколько-нибудь продолжительным стажем знает, что игры бывают не только китовые и интересные, но и скучные и провальные в финансовом плане. Как это обычно бывает, объяснить успех того или иного тайтла сложно, а найти причины провала — легче легкого. Причины эти бывают самыми разными. В одних играх плохая графика, в других — неудачное озвучение. Бывают провалы в сюжете, бывают игры, полные ошибок, в которые просто невозможно играть.

А бывают такие случаи, что все вроде бы на месте — и графика, и сюжет, и озвучение, и атмосфера, — но процесс, как фальшивые елочные игрушки из анекдота, не радует. В таких ситуациях непонятно наблюдателю может быть сложно разобраться в причинах неудачи, но игровые дизайнеры с легкостью ставят диагноз: ошибки в игровой механике. Обычно про такие неудачи в журналах пишут так: игра несбалансированна. Выпустить несбалансированную игру — это значит пустить коту под хвост работу программистов, художников, дизайнеров, всех отделов издательства. Такая игра не будет успешной. Поэтому стоит поговорить об этой важной составляющей успеха любой игры — о балансе.

Шаманский бубен

Баланс — это такое волшебное слово, которое, как и геймплей, обозначает не предмет, а целый процесс. Если есть баланс, то что-то с чем-то должно балансировать.

В одной из прошлых статей я подробно рассказывал о том, что такое геймплей. Освежим память: геймплей — это процесс обучения игрока выигрышной стратегии для конкретной игры. Чтобы геймплей был интересным, ответная реакция от игры должна

находиться в коридоре между слишком простой и слишком сложной для конкретного игрока. Так вот, задача игрового баланса — сделать так, чтобы способности игрока соответствовали задачам, которые ставит перед ним дизайнер. Сложность прохождения должна быть сбалансирована с возможностями играющего.

Легко сказать — «должна быть». Ведь этого результата надо добиваться с учетом способностей сотен тысяч, а лучше миллионов игроков. Игроков в разных странах, культурах, возрастных группах и с самым разным опытом. Задача очень сложная и не имеющая простого рационального решения. Поэтому для достижения результата в ход идут всевозможные шаманоподобные действия. Люди начинают оперировать понятиями «я так чувствую», «баланс — это искусство», «с этим надо родиться» и «с помощью высших сил». Это тоже способ, но, к сожалению, ему трудно кого-то учить. А надо, потому что игры уже давно не в подвалах делаются, а командами обученных людей.

Математический аппарат

Чтобы придать процессу поиска баланса какую-то строгость, начинающие разработчики начинают искать в интернете все, что относится к играм, и рано или поздно наткнутся на словосочетание «теория игр». В этот момент им кажется, что они Архимеды, лежат в ванной и самое время кричать «эврика!»

Не пара, к сожалению. Современная математическая теория игр к собственно играм имеет очень слабое отношение. Да, лет триста назад у истоков этого раздела математики стояли заядлые игроки, которые хотели больше выигрывать в карты и кости. Скажем им спасибо, но за прошедшее время наука ушла далеко вперед. Теперь теория игр во всем ее великолепии может пригодиться финансовым воротилкам, социологам, военным, политикам, но никак не скормным разработчикам игр. Увы.

Дело в том, что математическая теория игр занимается задачами, по меркам игровой индустрии пустяковыми. Игры с двумя-тре-

ЭВРИКА!



Иллюстрация: Анна Башмакова

мя сторонами, которые действуют согласно простому набору правил. Простому, как в крестиках-ноликах или «камень-ножницы-бумага». Математики рассматривают игры пошаговые, когда игроки делают ход и смотрят, что получилось. Предполагается, что они люди совершенно рациональные, быстро и хорошо считают задчки по теории вероятности и вообще — сферические и в вакууме.

Нельзя сказать, что это занятие совершенно бесполезное. Нобелевский лауреат Джон Нэш, про которого сняли фильм «Игры разума», разработал модель в теории игр, которая описывала противостояние США и СССР в годы Холодной войны. Некоторые исследователи считают, что именно благодаря этой модели ядерная война все-таки не случилась, а Холодная война сошла на нет. Наверное, миф, но не без доли правды.

Однако, повторюсь, для дизайнера компьютерных игр эта теория не годится. Мы имеем дело с двумя игроками, но огромным количеством других действий. Если просто посчитать количество различных команд, которые человек может отдать в обычной RTS, то получатся фантастические цифры. А если мы до добавим реальное время или, не дай бог, многопользовательский режим, то построение математической модели и ее решение превращаются в фикцию. Самые запы теории игр и теории вероятности могут еще как-то пригодиться в деле, и я об этом расскажу ниже.

Кроличья лапка

Позтому до сих пор основным инструментом балансировки остается метод тыка, то есть последовательное внесение изменений в игровую механику и проверка, как с такими изменениями ведет себя игра.

Несмотря на пренебрежительное название и «ненаучность» метода, он может принести пользу. Вряд ли погрешу против истины, если скажу, что все успешные игры до сих пор были сбалансированы именно таким образом. И можно было бы не жалеть большего, но дело в том, что если использовать такой подход, то производство игр и их механики сильно зависит от человеческого фактора. Балансировка требует больших трудозатрат, она подвержена ошибкам. Если дизайн строится по принципу многих уровней или мини-игр, которые вносят свои вариации правил, то разработка очень быстро упрется в непоколебительные трудозатраты дизайнеров.

Автоматическая балансировка позволила бы разрабатывать более разнообразные, более инновационные игры, экспериментировать. Но, к сожалению, надеяться на появление такого инструмента в обозримом будущем не приходится.

Кроме того, дело осложняется тем, что не все люди с ходу способны понять концепцию баланса. Сначала им нужно освоить понятие геймплея и того, как он соотносится с балансом. Опытный дизайнер должен различать, какой цели он добивается. Может быть, он старается создать «честную» игру?

Вообще, понятие того, что играть надо «честно», настолько сильно въедается в нас

сознание за время детских игр, что от него бывает очень сложно избавиться. А ведь если бы все игры были честными, то играть в них было бы очень сложно. Компьютеры не прощали бы ошибок, не делали бы скидок на недочеты реакции игрока или его математических способностей, ведь для машины это было бы нечестно. С другой стороны, балансировать игру так, чтобы все было «реалистично» или «как в жизни», тоже бессмысленно. Особенно это важно помнить при создании исторических игр. Например, всем известен исход Второй мировой войны. На последних ее этапах силы немецких войск были объективно слабее, чем силы наступающих союзников. Но если в игре есть возможность управлять войсками на стороне Германии, то надо найти способ для немецкой стороны тоже побеждать. Пусть и на уровне отдельных сражений.

Как древнегреческая Фемид, дизайнеры должны держать нейтралитет, закрывая глаза на реальность и чуть-чуть перекашивать весы в пользу игрока. Впрочем, для опытного дизайнера в этом нет ничего невозможного.

Ничего этого — все людям!

Сбалансировать игру для себя достаточно просто. Нет, правда. Можно последовательно упрощать и упрощать ее до тех пор, пока не станет в самый раз. Основная сложность в том, чтобы сбалансировать для безликого массового потребителя.

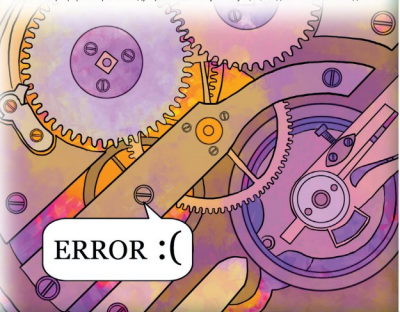
В некоторых случаях этого можно не делать вовсе. В жанре квестов игроки имели дело с одной игрой, одинаковой для любого человека от начала до конца. Надо было всего лишь разгадывать загадки, оставленные авторами, и продвигаться по сюжету. Но спустя небольшой период времени весь жанр оказался под угрозой. Загадки оказались чересчур сложными для массовой аудитории, продавцы не могли оправдать все возрастающие расходы на производство, и квесты оказались на периферии игровой индустрии. Сей-

час мы можем наблюдать следы возрождения жанра в форме казуальных квестов. Посмотрим, что из этого получится.

Большинство же популярных жанров нуждается в том, чтобы баланс подходил игрокам с разными умениями. Один из основных способов этого добиться — сделать в игре разные уровни сложности. Перед началом пользователю предлагается выбрать из нескольких пунктов — от самого легкого до самого сложного. В зависимости от того, что выберет человек, вся дальнейшая игра будет соответствовать сделанному выбору. Как это реализуется на практике? Очень просто. Сначала делается некий усредненный баланс. Он может соответствовать среднему уровню сложности или самому легкому. Потом ко всем параметрам игровой механики применяются повышающие или понижающие коэффициенты. Например, в игре про танковые сражения броня вражеских танков и их скорострельность могут быть увеличены, скажем, на 20% для более сложного уровня или, наоборот, уменьшены на 20% для облегчения участи игрока. В шутере враги начинают ходить с другой скоростью, стрелять более или менее точно.

Другой прием заключается в том, что в одном и том же месте игрока будут встречать не один, а несколько врагов. Не надо обманываться, наверняка это регулируется всего одной переменной. Скорее всего, разработчики не будут создавать отдельное, более сложное прохождение для в меру опытных игроков. По сути дела, это может вылиться в разработку еще одной игры. На такие траты мало кто готов идти. Но и такой простой подход позволяет удовлетворить достаточно широкую аудиторию. Новички или те, кто не готов тратить много времени на прохождение, выбирают низкий уровень сложности. Те, кто хотят поучиться, выбирают высокий.

Но у такого способа есть и недостатки. Во-первых, механически подкручивать параметры игровой механики вредно. Могут возникнуть ситуации, когда из-за сочетания дизайнера



Балансировка требует больших трудозатрат, она подвержена ошибкам.

ERROR :(

уровня и резко выросшей сложности игры как-то место может стать слишком сложным или непроходимым. Это можно и нужно отслеживать на этапе тестирования игры, но проверка качества может давать сбои.

На противоположном конце спектра сложности другие проблемы. Игрок, который начал осваивать игру с нуля, может понять, что его способности растут быстрее, чем подозревали дизайнеры, и он переставляет низкий уровень сложности. А начинать игру с самого начала ленью. Опасная ситуация, которая приводит к тому, что человек бросает играть. Такие проблемы надо отслеживать на массивных плейтестах, а на них некоторые разработчики спячатся.

Другая курьезная проблема: для разных стран приходится аккуратно подбирать название уровня сложности. Например, для одной игры мне пришлось поддерживать две версии — английскую и американскую, которые отличались одним словом. Это было название легкого уровня сложности. В одном случае надо было писать собственно «легкий», в другом, для снобствующих англичан, — «нормальный». Смех смехом, но это отголосок более важного психологического эффекта, когда некоторые игроки, чтобы потешить свое самолюбие, начинают играть на уровне сложности, который уважительно звучит. Иногда уважительным оказывается уровень сложности «Труднее не бывает». Игрок застревает, не хочет начинать заново и бросает игру. Все бы ничего, но своим знакомым он рассказывает, как сложна и трудна игра, которая его «обидела» и испортила ему имидж.

Одно из самых элегантных решений, которое я встречал, было в первых играх серии **Thief**. Там сложность устанавливалась для каждого уровня отдельно (впрочем, сейчас это встречается все чаще и чаще). Игроку просто предлагали взять на себя повышенные обязательства. На высоких уровнях сложности приходилось не только выкрасть что-то, но и следить за тем, чтобы ни волоса не упало с головы случайных свидетелей, и вообще ходить надо было на цыпочках.

Периодически дизайнерам приходит в голову решение, как сбалансировать игру под конкретного человека в его текущем состоянии. Решение просто как апельсин. Нужно всего лишь измерять, насколько хорошо человек решает предлагаемые задачи, и динамически изменять сложность в зависимости от результата. Технологически реализовать такой игровой процесс несложно, и, на первый взгляд, все должно быть замечательно. Но, как ни странно, этот способ не работает. И не работает по не зависящим от разработчиков причинам. Ведь это, по сути, чит-код, который не просто вставлен в игру, но и включен с самого начала. Игроки стремятся выиграть, причем сделать это с наименьшими затратами. То, что простой выигрыш ведет к скуке и потере интереса в игре, никого не смущает.

Поэтому, как только игроки узнают или чувствуют, что они могут влиять на слож-

ность игры, для них появляется новая цель. Они сначала снижают сложность игры до минимума, а потом кидаются вперед быстрым рывком. Они готовы играть как угодно безразлично, для того чтобы облегчить себе следующий участок прохождения. В итоге результирующая сложность оказывается ниже способности игрока, и как только ему надедается измыться над внутренней механикой, диск кладется на полку. Возможно, идею плавающей сложности можно было бы реализовать, усредняя или ограничивая облегчение игры, но тот факт, что пользователи будут заниматься хакерством, а не задуманным развлечением, делает всю затею непривлекательной.

Власть народу!

Решение этой проблемы пришло со стороны людей, которые занимаются бизнесом. Они посмотрели на цифры продаж, на демографический состав покупателей и вынесли вердикт: игры надо делать в расчете на американских домохозяйек! Решение обидное по отношению к хардкорщикам и людям с душой нерегулярным, но многолетним опытом. Но что поделать. Одни лишь опытные игроки не способны оправдать разработку

игр, учитывающих в основном их интересы. Одним из последних бастioniонов остались хардкорные «чемпионатные» шутеры, вроде **Unreal Tournament**. Там можно предугадать разные вкусы для «маньков», а деньги зарабатывать на продаже графических движков.

При таком подходе выбор исходной сложности сильно упрощается. Игру делают исходя из способностей и возможностей человека, который сел поиграть первый раз в жизни. Если это предположение не оправдалось и за дело взялся маститый ветеран, то его ждет резкое прохождение первых этапов, а затем резкое нарастание сложности. Если повезет, он не разочаруется насчет первого этапа, если нет, клиент будет потерян. Жаль, но он не стоит сотен других, которым нужно легкое, но напрягающее развлечение. И нельзя сказать, что такой подход — прерогатива жадных корпораций. Мелкие разработчики казуальных игр делают то же самое. На самом деле это хорошо. Чем больше начинающих игроков получит положительный опыт, тем больше опытных игроков будет через несколько лет. Через некоторое время их станет достаточно для того, чтобы поддержать нишу хардкорных игр в разных жанрах. Акулы капитализма не смогут пройти мимо спроса.



Большинство же популярных жанров нуждается в том, чтобы баланс подходил игрокам с разными умениями. Один из основных способов этого добиться — сделать в игре разные уровни сложности.

Хардкорщикам не стоит унывать еще и потому, что спрос на онлайн-игры все время растет, а там ситуация другая, там люди с самыми разными способностями могут найти себе занятие по интересам.

Так что теперь все больше и больше выходных игр дают игроку либо один-единственный уровень сложности, либо и второй тоже, но так, что он открывается «на сладкое», после того как игра пройдена уже один раз.

Почему люди не зайцы?

Но и этот единственный уровень сложности еще надо сделать правильно. К каким же уловкам прибегают в этом случае дизайнеры?

Сначала, на ранних стадиях разработки, создается дизайнерская палитра. Это список всех объектов, которые могут встретиться на всех уровнях игры. Разумеется, учитываются предметы и существа, с которыми можно что-то сделать. Часть этого списка составляют разнообразные сложности, другую часть — предметы, которые облегчают жизнь игрока. После этого ответственные за игровую механику люди начинают строить кривую обучения. Для этого все препятствия в игре ранжируются, как песни в хит-параде: от самых простых до самых сложных. Понятно, что сложность должна нарастать по мере игры, но делать это надо постепенно, давая игроку время на адаптацию к меняющимся условиям. Планируются кульминационные моменты встреч с сильными противниками и периоды затишья, чтобы можно было отдохнуть. Поэтому кривая обучения в игре выглядит как волнистый график биржевых котировок — куча взлетов и падений, но линия неумолимо ползет все выше и выше.

Эта линия показывает, насколько сложно игроку должно быть в тот или иной момент. Как мы уже обсудили раньше, под игроком понимается совершенный новичок. Он начинает с нуля, его способности как-то растут. И дизайнеры вводят все новые и новые элементы в игру, чтобы компенсировать эти способности. Понятно, что человек не руками и ногами сражается с врагами. Он живет по законам виртуального мира и действует через игровые предметы, персонажей и тому подобное. Все это игроку тоже надо выдавать параллельно с нарастанием силы противников. При этом приходится следить, чтобы оружие не воевало за солдата. То есть чтобы поощрения игроку не прибывали быстрее, чем поощрения врагам. Это — основные принципы балансировки. Чтобы быстрее и точнее прийти к правильному результату, дизайнеры могут использовать азы теории игр и теории вероятности, о которых я упоминал выше.

Прежде всего, в работе помогает понятие матрицы выплат (сказывается картонное прошлое теории игр). Представим себе, что два игрока собрались поиграть в «камень-ножницы-бумагу» на деньги. Если кто-то выигрывает, он получает рубль. Если проигрывает, то, соответственно, платит этот рубль.

Матрица выплат в этом случае будет выглядеть предельно просто:

	Игрок 1	Игрок 2
Выиграл	+1	-1
Проиграл	-1	+1

Тут и обсудить нечего. Они будут играть, гоня туда-сюда несчастьный рубль, пока один из игроков постепенно не перетянет преимущество на свою сторону и не разорит другого.

В более сложной ситуации матрица может быть более затейливой. Представим себе человека, который любит ездить в общественном транспорте бесплатно. Называют его зайцем. Каждый раз заяц должен решить — покупать билет или нет. В зависимости от того, поймает его контролер или нет, исход поездки будет разным. Предположим, что билет стоит рубль, а штраф — 2 рубля. Матрица выплат будет выглядеть так:

	Билет купил	Билет не купил
Пойман	1	-2
Не пойман	-1	0

Видно, что если зайца ловят каждый второй раз, то он остается при своих, если реже,

	Игрок 1	Игрок 2
Выиграл	1	-100
Проиграл	-1	0

то покупать билет ему невыгодно. Если штраф будет не 2, а 100 рублей, ситуация изменится:

За сто поездок зайца кто раз, наверное, да поймают, поэтому он должен быть большим оптимистом, чтобы не покупать билет.

Так вот, в каждой игровой ситуации какое действие человека можно оценить по по добной матрице. И если получается, что какое-то действие всегда нужно выполнять независимо ни от чего, как нужно всегда «покупать билет» во втором случае, то, значит, существует так называемая доминантная стратегия. В терминах игровой механики — это дыра в балансе. И если бы можно было составить матрицы для всех ситуаций в игре, то можно было бы все дыры отследить. К сожалению, это невозможно — слишком много действий, слишком много неизвестных. Пришлось бы оперировать многотомными таблицами со многими неизвестными. Поэтому нет, да и находим мы в играх «танк-раш» и его братьев.



За сто поездок зайца кто раз, наверное, да поймают, поэтому он должен быть большим оптимистом, чтобы не покупать билет.

Правила хорошей игры

Дизайнеры выработали приемы, которые в большинстве случаев позволяют избежать появления дыр в балансе.

Самый простой прием — симметрия, также известная как «всем сестрам по серьгам». Общим игрокам выдаются совершенно одинаковые силы, на симметрично организованном поле, и исход состязания зависит целиком и полностью от того, кто более эффективно распорядится выданными ресурсами. Классический пример — шахматы и шашки. Игра может получиться глубокой, но у нее будут проблемы со зрелищностью. Смотреть часами на одинаковые фигурки нынче не модно, поэтому публика требует чего-то более изысканного, а дизайнеры это изысканное предоставляют.

Следующий прием — гонка вооружений. Очень распространена в шутерах, а особенно в ролевых играх. Сначала игроку выдают очень слабое оружие и выпускают на него крысу. Потом выдают оружие по сильнее и выпускают кошку. Жучка за кошку, внучка за жучку, бабка за внучку и так далее. Дизайнеру остается только увеличить циферку «плюс сколько» этот меч и хиты врагов. Первыми вырастают враги, потом их догонит оружие. Игрок чувствует, что стало сложнее, а потом снова легче. Процесс идет, удовольствие нарастает. На примере **Diablo** известно, что так можно заставить миллионы людей ночами напролет кликать

Дизайнеры выработали приемы, которые в большинстве случаев позволяют избежать появления дыр в балансе. Самый простой прием — симметрия, также известная как «всем сестрам по серьгам».

мышкой. Чтобы применять этот подход, скажем, в стратегиях, где со временем у игрока есть доступ ко всем юнитам, от слабых до сильных, приходится компенсировать полезность юнита его стоимостью. Золотом, поинтами, временем изготовления — чем угодно.

В шутерах более мощное оружие компенсируется меньшей скорострельностью или сложностью прицеливания.

Гонка вооружений — хороший, но не самый изысканный прием. Уж очень все прозрачно. Кроме того, нарисовать десятки вещей бывает накладно для бюджета разработки. Поэтому заоченьку все более сильные предметы заворачивают в кольцо. И получается... уже упоминавшееся выше «камень-ножницы-бумага». Для каждого оружия есть более слабое и есть более сильное. Что это дает? Игроку приходится постоянно выбирать, что использовать, в зависимости от того, что использует противник. Игра становится глубже. Надо не только точно стрелять или кляпать армии танков, но и проявлять гибкость. Разумеется, дело может не ограничиваться тремя предметами. Их может быть больше. В принципе, весь набор юнитов в классической RTS может быть завязан в подобную схему.

По этому же принципу организуются магические заклинания, строения в пошаговых стратегиях, мебель и занятия в **The Sims**, персонажи в файтингах.

Для этого у каждого предмета в игре заводится несколько параметров. По каждому параметру он может быть лучше или хуже других выборов игрока. Такая структура достаточно сложна, чтобы ее было можно быстро просчитать, и если в ней нет ошибок, она становится основой для долгосрочного глубокого геймплея.

Мне бы хотелось продолжить перечисление подходов к балансировке, но, как ни удивительно, перечисленные способы составляют практически полный набор, который используется в разработке современных игр. С одной стороны, это удручает, но с другой — наполняет восхищением от того, насколько разнообразные игры могут получиться от применения этих несложных принципов. И это задвигает мысли о том, какое именно место занимают баланс и создание игровой механики в дизайне игр.

Обратимся к лобному ремеслу (я не буду настаивать на сравнении дизайна игр с искусством). В каждом из них будет область, которая состоит из сравнительно небольшого количества принципов, но при этом обеспечивает все разнообразие результата. В музыке — это принципы музыкальной гармонии, в архитектуре — законы пропорций. В колористике — правила сочетания цветов. В танце, в писательском мастерстве, даже в инженерном деле — везде мы находим те правила, которые делают готовый продукт пригодным для использования людьми. И не только пригодным, но и доставляющим удовольствие, обладающим эстетикой, улучшающим качество жизни. Мастерское использование приемов отличает талантливое произведение от подделки. И везде эти принципы имеют дело с взаимодействием частей и целого, частей между собой. Они заставляют находить необходимое и избавляться от лишнего. В изобразительном искусстве эти правила называются законами композиции. В игровом дизайне пока нет понятия, которое занимало бы столь же почетное место, но я думаю и надюсь, что данная статья аргументирует мое мнение, что принципы баланса имеют все основания претендовать на роль законов игровой композиции. ■



ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

Список телефонов
поддерживающих игру:

Nokia 4600, 5230, 5250, 6060, 6600, 6620, 6630,
6670, 6690, 6691, 6692, 7610, N91, N91i,
SonyEricsson U700, W900, K800i, W910, K700i,
K750i, K700, K760, K750, W600, W900, W920,
W950, W960, W980, W990, W700, W800, W810,
Z1010, Z600
Samsung C70, C800, C810, C820,
MTS, MTS, S95, S75, S945, S175

Служба технической поддержки:
вызвонитесь по телефону или звоните
+7(495)538 3533 с 10:00 до 19:00.

Стоимость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом **JAZZ** на номер **7529** и получи
игру «Джаз: работа по найму» на свой мобильный

Мобильная война
с вредоносным элементом началась!
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!



НОВОСТИ СПАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствую всех любителей проводить свободное время в недрах онлайн. Для начала самый важный анонс. В сентябре этого года, то есть буквально на днях, стукнет целых 10 лет самой первой MMO RPG (технически были и более ранние MUD/RPG, но их история не затянута). Большой и ужасной, но необычайно захватывающей и до сих пор, несмотря на давность лет, Ultima Online. Среди онлайн-геймеров эту родоначальницу жанра, создалую Ричардом Гэрриотом, принято вспоминать с той же ностальгией, как офлайновые геймеры вспоминают, скажем, Wolfenstein 3D или Dune.

Вот только в Wolfenstein 3D или Dune сейчас играют единицы (так, трюнуть старинной, а «Ультимы» до сих пор живет всех жимами). Об истории развития этой замечательной игры читайте буквально через несколько страниц; на наши вопросы ответил автор «Ультимы», сам Ричард Гэрриот.

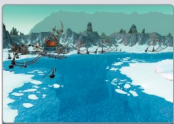
Разумеется, раз уж нам удалось встретиться Ричарда от дна, мы не могли ограничиться лишь вопросами по UO. Ведь к релизу готовится его новый проект — sci-fi MMO RPG Tabula Rasa. Мы не только расскажем Лорда Бритниша о «Табале», но и сами несколько недель поиграем в эту крайне необычную, интересную, но все же достаточно неоднозначную игру. Опять же читайте соответствующую статью в рубрике.

А теперь новость негритинная. Age of Conan, выход которого мы ожидали этой осенью, отложен. Теперь Funcom намеревается завершить игру только в марте следующего года. Так что путешествие по Киммерии временно откладывается.

Я уже устал из номера в номер повторять, что западные клиентские онлайн-игры вопреки логике продолжают активно завоевывать просторы нашей с вами родины. Действительно, в большинстве случаев, издание и поддержка MMO RPG у нас — дело для издательской убыточное. Тем не менее все крупные издательские компании смотрят в будущее и активно продают онлайн-проекты на постсоветском пространстве. Разумеется, наибольшую популярность пользуется полностью локализованные тайтлы. А теперь вот помимо локализации компании начали предлагать и другие интересные вещи. В первой половине этого года вышли первые три переведенные на русский части Guild Wars, а в июле в этой игре открылись специальные зоны для геймеров, предпочитающих печатать в чате на кириллице.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

Зима в Азероте!



Интересно, а появится ли в очередном дополнении адобавок к удочке колесоворот — для любителей подледного лова?

Это событие было неизбежно. World of Warcraft ныне находится на пике своей популярности, так что самое время делать аддоны и стричь купоны. В феврале этого года нас уже порадовали первым дополнением The Burning Crusade, а теперь вот появились вести и про второе — Wrath of the Lich King.

Главная новинка — очередной континент, Нортенд. Покрытый снегом, с вечной царшей зимой, он расположится на самом севере Великого моря, между Калимдаром и Восточными королевствами. Нортенд будет состоять как минимум из десяти локаций (что меньше, чем в континентах оригинальной игры, но больше, чем в Аутленде из Burning Crusade). Что важно, путешествовать по Нортенду можно будет не только по земле, но и на летающих тварях.

Разумеется, не обойдется без горячо любимых игроками инстансов — набитых опасными монстрами и суперглобными боссами подземелий, которые следует проходить в компании товарищей. В конце самого сложного из них мы обязательно встретимся с Королем личей — ужасающим созданием, которое мнит себя властителем Нортенда. Стоит отметить, что в Blizzard планируют частично переработать и некоторые старые инстансы: так, легендарный Наксмарс, о который еще год назад обламывали мечи сильнейшие гильдии игрока, станет частью нового подземелья. Это, кстати, означает, что далеко не все обновления Wrath of the Lich King сосредоточены в Нортенде — достанется и старым континентам.

Максимальный уровень, до которого можно будет прокачать своего героя, поднимется до желанной цифры 80 (в оригинале это 60, а в The Burning Crusade — 70). Одновременно разработчики планируют усовершенствовать систему прокачки на ранних уровнях, ведь с каждым дополнением вырастить героя с нуля становится все сложнее и сложнее. Новых рас в дополнении не будет, зато ветеранам

World of Warcraft решили порадовать первым героическим классом — Death Knight. Стать рыцарем смерти можно, только прокачав одного обычного героя до 80-го уровня и выполнив сверхсложный квест. После этого в меню создания персонажа появится доступ к новому классу, причем игра за него сразу же начнется с высокого уровня (предположительно 50-го или 60-го), а в сумках будет лежать очень неплохой комплект вещей.

Про умения Death Knight пока известно не очень много: предположительно это будет воин, способный как танковать, так и наносить урон, причем делать это он будет не только с помощью холодного оружия, но и с применением магии. Если же говорить о балансе, то рыцарь смерти станет чуткой круче обычных игроков.

Что еще? Blizzard Entertainment продолжает прокачивать PvP-режим. Так, в Нортенде запланирована целая отдельная PvZ-ра, в которой между Альянсом и Ордой идет постоянная война — со множеством задач, событий и даже с применением управляемой игроками осадной техники. Появится новый баттлграунд, на аренах начнется третий сезон (это, возможно, случится еще до выхода игры), станет доступно множество новых сильных вещей.

Ну и мелкие изменения — новые эмодзи, танцы, задания, оружие. Появится и необычная профессия — Inspiration. Детального ее описания пока нет, но судя по первой информации, речь идет о выпуске специальных свитков, способных на некоторое время усилить тот или иной навык персонажа. Представьте, как здорово, если в ближайшие полчаса ваш файерболл станет noticeably заметно большей урон, чем обычно. Будут инспираторы делать и другие полезные вещи — правда, пока не сказано, какие.

Не раскрывают разработчики и дату, когда выйдет аддон. Скорее всего, релиз должен состояться не раньше начала 2008 года.

Играйте в карты, жители Норратта!

Самая оригинальная в этом году разработка Sony Online Entertainment — Legends of Norrath: Oathbound, карточная онлайн-игра, которая с конца августа будет доступна как подлицкам обеих частей EverQuest, так и всем остальным. Правила в целом очень похожи на популярную Magic: The Gathering, интересны лишь детали. Стартовый набор, включающий в себя стандартную колоду, будет бесплатен, а вот за дополнительные карты придется раскошелиться. Или, если вы играете в EverQuest 1/2, можете поискать их в игровом мире — поучаств в награду за квесты, найди на теле поверженного врага. Со временем кар-

тами можно будет торговать — научиться и турниры с обязательными призами победителя. А вот будут ли совместными версии для разных игр, пока непонятно.

Dark Age of Morrowind?



Привет, Мэтт! Ну что — начнем коллективизацию в The Elder Scrolls?

Вопросом «А почему бы во вселенной The Elder Scrolls не сделать онлайн-RPG?» все прогрессивное человечество задается уже давно. И вот, похоже, совсем скоро мы получим на него ответ. Корпорация ZeniMax Media, в которую входит Bethesda Softworks (создательница The Elder Scrolls) открыла новое подразделение — ZeniMax Online Studios. Во главе его поставлен Мэтт Файрер, экс-продюсер известнейшего проекта Dark Age of Camelot. Какие-то конкретные планы компании не разглашаются, но учитывая, что по недавнему соглашению все права на Fallout Online пока оставлены за Interplay, можем сделать вывод, что это с большой вероятностью будет The Elder Scrolls Online.

Героическая компания покорит китайский онлайн



Вторая мировая онлайн — это что-то свежее!

Онлайновая версия зрелищной стратегии Company of Heroes Online? Ничего себе неожиданный анонс! Вторая неожиданность — выход игры пока запланирован только на территории Китая. Разработкой займется Relic, а издательство возьмет на себя Shanda — один из крупнейших игроков на онлайн-рынке Поднебесной.

По всей видимости, разработка Company of Heroes Online ведется не с нуля, это будет лишь серьезно доработанная и ориентированная на сетевые баталии Company of Heroes. Нас ждет как кооперативный режим прохождения миссий, так и огромный мир, заточенный под PvP-сражения. Время действия останется тем же — Вторая мировая.

Коротко о важном

■ Стало известно, что оригинальная корейская онлайновая игра 9 Dragons, о которой мы недавно писали, официально выйдет в России силами компании Destiny Sphere, с Play Ten Interactive и «Руссобит-М». В настоящее время начата локализация, а о дате релиза «Девяти драконов» будет сообщено дополнительно.

■ DVD-издание десятого сезона мультсериала South Park (того самого, в котором вышла легендарная серия Make Love, Not Warcraft) будет включать в себя trial-версию игры World of Warcraft.

■ Европейским издателем онлайновой стратегии Fury назначена фирма Codemasters. Интересный факт: игра не будет требовать абонентской платы, выкладывать деньги придется только за коробку.

■ 12 августа 2007 года в игре Anarchy Online прошел концерт с участием группы The All-American Rejects.

■ Число активных пользователей World of Warcraft достигло 9 млн человек. Игра продолжает двигать вперед продажи издательства Vivendi Universal: за первую половину этого года они выросли на 69% и составили 500 млн евро.



Китайцы из 9 Dragons в скором времени заговорят по-русски

Аккаунт или жизнь



С виду — безобидная такая игра. А за аккаунт и пристрелить могут.

Знакомства в виртуальных мирах — явление уже вполне обычное и зачастую заканчивающееся крепкой дружбой, романтическими отношениями или... дулом пистолета у головы. Именно с последним столкновением живущий в Сан-Паулу поклонник игры GunBound (корейский проект, в нашей стране в него играет сравнительно немного народу). Пошел на свидание с девушкой, с которой познакомился в виртуальном мире, а встретился с четырьмя молодчиками, которые, угрожая пистолетом, в течение пяти часов выльцывали у него логи и пароль к аккаунту (надо сказать, одному из лучших в игре). Бразильский онлайн-фанат, однако, не сдался врагу и даже призвал на помощь полицию, которая задержала подозреваемых. Сейчас ведется расследование — с большой вероятностью преступники ждут долгие годы за решеткой.

«Вторая жизнь» теряет популярность

А сколько было восторгов! Second Life называли самой успешной виртуальной рекламной площадкой, в которой одно за другим открывались представительства крупнейших мировых компаний — от информационного агентства Reuters до легендарной IBM. Однако все оказалось не так хорошо. Уже закрылись виртуальный отель Aloft и магазин American Apparel, а многие другие места практически не посещаются.



Уж кому-кому, а виртуальному представителю Playboy надоедает выкладывать в Second Life кино не глядя.

По мнению американского издания Los Angeles Times, беда в некоторой односторонности аудитории Second Life. Большинство пользователей приходит в игру не для того, чтобы жить полноценной «второй жизнью» — с посещениями магазинов, офисов и рекламных мероприятий, — а за вещами вполне конкретными и приземленными. То есть развлечениями (в основном азартными играми), тусовками-знакомствами и, конечно же, виртуальным сексом. Так что не нужно ни в какое представление Dell — по крайней мере, пока там не появятся закопаные в латекс представительницы фирмы. Да и массовость Second Life оказалась очень преувеличенной — даже в пиковые часы население сервера не превышает 40 тыс. человек. Стоит сравнить эту цифру с аудиториями крупных изданий и телеканалов, чтобы призадуматься — возможно, рекламная овчинка и не стоит выделки? Тем более что за острова и офисы в игре приходится платить совсем немалые деньги...

На этом фоне у самой Second Life начали ухудшаться показатели. За май-июнь число активных пользователей снизилось на 2,5%, а объем сделок (игра бесплатна, а зарабатывают девелоперы на продаже виртуальных денег и разнообразных вещей-помещений-островов) упал с \$7,3 млн (май) до \$6,5 млн (август). Впрочем, главную свою задачу Second Life, на наш взгляд, выполнила — внимание богатых мира всего привлечено к виртуальному вселенной, и в будущем они, скорее всего, продолжат наращивать свое там присутствие.



ПРИШЕСТВИЕ ЛУЧШЕЙ SCI-FI MMORPG

НОВАЯ ИГРА ОТ РИЧАРДА ГЭРРИОТА

- Жанр
MMORPG
- Издатель
NCsoft
- Разработчик
Destination Games
- Сайт игры
www.playtr.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007

Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот в жанре MMORPG столь же значимая персона, как Джон Кармак в 3D-акшенах. Если бы в 1997 году не вышла Ultima Online, неизвестно, как бы сейчас развились онлайн-игры. Поэтому поклонники внимательно следят за любым проектом, к которому он прикладывает руку. И главным его детищем в последние пять лет является **Tabula Rasa**.

Редакция нашего журнала почувствовала в первом бетате тестировании игры и готова предложить вам самые свежие новости с виртуальных фронтов. По сути, перед вами — полноценный обзор игры, изменения в релизе будут минимальными. Ну а о тех моментах, которые в бете раскрыты не до конца, нам подробно рассказал сам Ричард Гэрриот.

Отравленные

В отдаленном будущем человечество наконец научилось жить в мире, достигло немалых технологических успехов и уверенно смотрит вперед. Земля превратилась в рай, к которому все так долго шли. Но все это было уничтожено в мгновение ока. Как потом рассказывали очевидцы, раса Отравленных (The Vain) появилась стремительно, атаковала без предупреждения и оказалась практически неуязвимой для людского оружия.

Понадобился всего один день, чтобы мир превратился в руины. Отравленные не брали заложников, не шли на переговоры, их единственной целью было полное уничтожение людей. Тем, кто остался в живых, пришлось укрыться в подземельях и ждать. Вероятно, со временем человечество было бы полностью истреблено, если бы не роковой случай. Где-то глубоко в недрах земли люди обнаружили древние артефакты, оставленные на Земле высокоразвитой расой Элох. С их помощью удалось открыть пространственно-временной туннель в другие миры и покинуть разрушенную Землю.

Но, как оказалось, голубая планета стала не единственным миром, который был атакован Отравленными. На Форесе, куда попали люди, тоже шла война коренного населения против захватчиков. Именно там остатки землян создали армию сопротивления AFS и, объединившись с аборигенами, приготовились дать пришельцам последний бой.

[Игория]: Как вам в голову пришла идея создать **Tabula Rasa**? Почему вы решили делать игру именно в sci-fi вселенной?

[Ричард]: Первые 20-25 лет моей карьеры — даже не столько моей карьеры, а карьеры всей моей команды, ведь многие люди работают со мной десятилетиями — были посвящены созданию игр в фэнтезийно-средневековом ключе с четкой сюжетной линией. Я, конечно, имею в виду серию игр *Ultima*.

Несмотря на то что от работы над всеми «*Ультимами*» мы получили колоссальное удовольствие, сами понимаем, нам хотелось чего-то нового, игры, не похожей на предыдущие проекты. Именно поэтому мы выбрали для

нее название *Tabula Rasa*, что в переводе с латыни означает «начать с чистого листа», «делать все сначала». Поскольку до этого мы работали с фэнтезийной вселенной, то решили пойти от противного и сделать sci-fi.

[Игория]: Сколько человек работают над **Tabula Rasa**?

[Ричард]: На данный момент в команде 215 человек. Около 80 из них живут в Техасе, 10-15 — в Лос-Анджелесе. Чуть меньше 40 человек — в Пекине, а остальные разбросаны по всему миру.

Поле битвы — другие миры

Игорк выступает в роли только что завербованного бойца AFS. Его доставили с Земли на Форес. Что происходит — непонятно, командиры сразу кидают новобранцев в самое пекло. Несмотря на то что в каждом из миров, где предстоит побывать, существует враждебная фауна, главным врагами в *Tabula Rasa* всегда будут оставаться Отравленные. Полностью их истребить не удастся, так как на поверхности планеты постоянно высвобождается дебри, можно только попытаться отбить очередной блок-пост, взорвать важное строение или насолить им еще как-нибудь.

[Игория]: В самом начале игры в мире **Tabula Rasa** будет только две планеты, но постепенно их количество будет увеличиваться. Сколько времени занимает создание одной планеты?

[Ричард]: Действительно, в самом начале мир *Tabula Rasa* будет включать только две планеты, одной из которых будет мир Фореса, но в дальнейшем миров будет гораздо больше. Вообще, созда-



✓ Ричард Гэрриот. Человек, занявшийся в своей *Ultima Online* основными всех современных MMORPG.

ние целой планеты занимает без малого год. Но это не значит, что в течение года мы не будем делать небольшие добавления к геймплее — новых существ, предметов, квесты. Просто раз в год мы будем выпускать огромное дополнение (на коммерческой основе). По сути, геймеры смогут каждый год покупать себе новую планету.

[Игория]: Расскажите поподробнее о том, как вы создаете планеты.

[Ричард]: Процесс создания планеты очень сложен. Он начинается с сочинения дизайн-документа, который пишет даже не один человек, а целая команда профессионалов. Они садятся и решают, каково будет место этой планеты в игровом мире, каким будет ее население, природа, какие миссии с ней будут связаны.

Когда дизайн готов, дизайнеры скрупулезно рисуют еще несколько документов: спецификации по окружению, по животным и расам, населяющим планету, структуру основных и дополнительных квестов. Затем эти документы передаются художникам, создающим концепт-арт. Они, изучив все тексты, решают, как будет выглядеть на экране все придуманное дизайнером.

После этого диздок и скизы поступают к моделлерам. Это огромная команда, самая большая в нашей компании. Моделлеры разбросаны по всему миру — они живут в Техасе, Лос-Анджелесе, в Калифорнии, Южной Корее, в Китае и многих других странах. Мы собрали лучших!

Создание модели — очень трудоемкий процесс. Но когда он заканчивается, частицы новой планеты стекаются в США, где дизайнеры собирают все воедино. Наконец, приходит время поместить планету в игру и заниматься отладкой. Не подумайте, что это просто, на тестирование уходит около трех месяцев напругенного труда. И только после этого планету можно окончательно подключать к миру игры.

В отличие от большинства MMO RPG, где игроков разделяют на враждующие фракции, в Tabula Rasa все объединены одной общей целью. Ощущение непрерывной войны появляется с самого начала, когда в роли злого рекрута вы высаживаетесь на Форесе, и сохраняется вплоть до максимального уровня развития персонажа, когда воевать придется с самыми злитыми войсками мира. Кругом гремят взрывы, слышится выстрелы и крики, мимо пролетают ступки плазмы. Более-менее спокойно лишь в глубоком тылу — в лагерях, где отсиживаются постыщики боеприпасов и отдают приказы командиром.

Для уничтожения всего живого Отравленные используют целую армию существ, начиная с биологических бойцов и заканчивая гигантскими машинами.

Самым популярным солдатом захватчиков является **Thrax** — быстрые агрессивные воины, специально созданные для ведения боевых действий на планетах и обладающие поразительной выживаемостью. Их используют как пушечное мясо, высаживая десантом в огромных количествах. Несмотря на свою силу, Thrax лишены интеллекта и зависят от более разумных и

тактически подкованных лейтенантов. В качестве оружия они обычно используют Plasma Assault Rifle, Assault Pistol и Rocket Launcher.

Predator — воздушные силы Отравленных, патрулирующие захваченные районы и поддерживающие наземный десант сверху шквальным огнем. Эти оружейные платформы не запрограммированы уклоняться от атак и будут падать до тех пор, пока не уничтожат цель или сами не разлетятся на запчасти.

Penal Robots — самовосстанавливающиеся роботы, созданные для поддержания дисциплины в исправительных колониях планеты Арыкы.

Howler — четвероногие твари, которых Отравленные используют в качестве боевых пов. Имеют острые, как бритва, клыки и наносят огромные повреждения в ближнем бою. Также с помощью установленных на спине электромагнитных усилителей способны глушить и деморализовать своих противников.

Stalker — одно из самых разрушительных оружий пришельцев. Эти паукopodobные машины сбрасываются с орбитальных кораблей, как метеориты, и служат для прикрытия пехоты. Их фронтальные пушки способны пробить даже самую мощную броню, а плазмойбомы накрывают большую площадь.

Light Bender — рептилии, похожие на крупных хоровок, выступающие в качестве союзников Отравленных.

Также Отравленные используют в бою генетически модифицированных киборгов, которых создают из тел коренных обитателей планет. Форанцам нередко приходится сражаться со своими же родственниками, которые оказались в руках захватчиков.

Хитросплетения миссий

[Игромания]: А в чем заключается лично ваше участие? Как устроен ваш трудовой день?

Коренные отличия

[Игромания]: Чем Tabula Rasa отличается от других MMO RPG?

[Ричард]: Tabula Rasa, как мне кажется, отличается от всех остальных онлайн-игр как минимум по трем параметрам.

1. Первое — это, конечно, наличие хорошо развитой тактической составляющей космической боев. Есть сотни игр с неплохой боевкой, но ни одна из них не основывается на такой продуманной механике, как у нас. В основе Tabula Rasa — прочный фундамент тактического боя. Например, если в вас стреляют на открытом пространстве, то нужно уворачиваться, но нельзя присесть, так как когда вы стреляете с колена, попасть по вам проще. Я бы назвал это тактикой в реальном времени.

2. Второе отличие — это динамические сражения. В отличие от большинства онлайн-игр, где враги рождаются выводками и окружаются в определенных местах, пока вы их не достигнете, а выходящая из врага вещь как ни в чем не бывало лежит и ждет, пока вы ее подберете, в Tabula Rasa все втянуто в крупномасштабную бес-



конечную бойню, где все меняется каждую минуту. NPC будут отговаривать друг у друга стратегически важные площадки, умирать, заставляя их, в то время как игроки будут бороться или на помощь или помешать огнем плазмевых пушек.

3. Наконец, третье и, я думаю, ключевое отличие — это то, что мы делаем ставку на очень замысловатый сюжет. Ведь в большинстве онлайн-игр сюжет не только уходит на второй план, но иногда и вовсе отсутствует. А мы для Tabula Rasa создали нестандартную систему взаимосвязанных миссий. У нас игроки будут получать противоречивые задания и будут вынуждены решать, кому из NPC отдать предпочтение, а кому отказать.

Таким образом, Tabula Rasa держится на трех китах: тактической боевке, динамическом развитии событий в замысловатом хитросплетении заданий.

[Ричард]: Какие каверзные у вас вопросы, мало что такие интересные детали выпрашивает. Поскольку в команде целых 115 человек, я вынужден очень много заниматься менеджментом, так что в основном я пишу письма и отправляю их по электронной почте.

Помимо этого у меня очень много организационных встреч, из-за которых очень-очень мало времени остается на креативную работу. А ведь будь у меня возможность, уделяя бы творчеству весь день! К счастью, я умудряюсь найти время, чтобы сказать дизайнеру свои пожелания — например, насчет пиктографического языка, Логоса.

По ходу миссий ваш герой будет постепенно узнавать подробности о мире, в котором оказался, о событиях, в которых принимает участие, об Отравленных и... о самом себе. То, что вы не такой, как все, вам сообщат практически в самом начале. Оказавшись, небольшой процент людей наделен ментальными способностями, позволяющими использовать Логос. Так называют знания, оставленные расой Элох. С их помощью можно силой разума преобразовывать материю в энергию, а энергию — обратно в материю. Источники Логоса разбросаны по всему миру в самых разных местах, каждый из них открывает



Командир приказал расправиться с засадой Отравленных возле Древа Мудрости. Подоспевшая подмога AFS оказалась как челядь кетай.



Не только Отравленные высаживают на планету свой десант. Силы AFS также регулярно отправляют на Форесе подкрепление.

одина символ умения. Практически все ментальные способности персонажа требуют определенных символов, так что заниматься поисками древних фонтанов придется в любом случае.

Самое удивительное состоит в том, что Логос — реальный язык, придуманный Ричардом Гарриотом. И если где-нибудь на полочке неплатенной пещеры вы увидите синоуику надписи странными иероглифами, можете не сомневаться, в ней кроется зашифрованный смысл. Но, хотя поиск источников Логоса это неотъемлемая часть жизни персонажа, основную массу времени придется сражаться.

Управление и стрельба в Tabula Rasa нестандартны для MMO/RPG и сделаны по принципу 3D-экшенов. Посреди экрана маячит прицел, его нужно направить на противника, после чего перекрестье тут же фиксируется на враге. Если резко не отвести в сторону, промахнуться сложно. Но, чтобы нанести большие повреждения, придется оставаться в радиусе поражения оружия. Для пистолета и винчестера это 20 метров, для винтовки — 60. Чем ближе к цели, тем больше урон, но тем выше риск, что получите порцию свинца или плазмы в ответ.

[Играция]: Что вдохновляет вас на создание новых игр, событий, персонажей? Откуда вы черпаете новые идеи?

[Ричард]: Те, кто давно со мной общаются, знают, что я получаю огромное удовольствие от создания виртуальных миров. А помимо этого я часто путешествую. Очень люблю заглядывать в отдаленные и странные уголки нашей планеты! Например, я бывал в Антарктиде, четыре раза спускался на дно океана в глубоководных субмаринах (в частности, на подводных аппаратах «Мир», которыми оснащено исследовательское судно «Академик Мстислав Келдыш»).

Также я прошел несколько курсов подготовки космонавтов в России, ездил в Адрику на сафари, спускался на каноэ по Ама-

зонке... А еще каждый раз, когда я отправляюсь в такие рискованные необъятные поездки, я чем мог помогал ученым. Я думаю, что путешествовать — один из главных источников вдохновения.

[Играция]: В одном из предыдущих интервью вы обмолвились о том, что «игры sci-fi жанра куда более перспективны с точки зрения разработки, чем фэнтезийные». Почему вы так считаете?

[Ричард]: Дело в том, что, когда ты создаешь sci-fi игру и фэнтезийную игру, ты по-разному отрываешься от реальности. В фэнтези у тебя в распоряжении всегда есть магия, которая способна решить любые проблемы геймплея. Достаточно только подумать, каким образом применить магическую силу — и ты уже победитель, ты на коне, ты достиг, чего хотел! Иными словами, магия — это своего рода краска, ей можно замазать различные недоработки геймплея. Не получается баланс — добавляешь пару магических способностей, которые могут быть абсолютно абстрактными, и вот уже все в порядке. Да и против законов физики можно смело грешить — это же магия!

В основе же любой sci-fi игры обычно заложено один-два научных принципа, от которых невозможно отступить. Приходится следовать реальным законам физики, а они известны всем, и геймеры мигом уличат разработчика, если он махует. Поэтому делать sci-fi в разы сложнее, но и куда интересней.

Кстати, мало кто знает, но крафтинг (создание новых предметов) в sci-fi игре тоже куда интересней, он требует больше знаний, находчивости и осторожности, чем в фэнтезийной вселенной.

По словам Ричарда Гарриота, боевая система абсолютно уникальна, так как очень динамична и открывает множество тактических возможностей. Помимо расстояния, на величину урона влияют

События, события...

[Играция]: Будет ли Tabula Rasa насыщена различными игровыми событиями так же, как и Ultima Online?

[Ричард]: В Tabula Rasa будет много крутых вообразенных событий, которые будут вестись и поддерживаться нашими гейм-мастерами. Некоторые из них будут касаться моего персонажа, генерала Бритиша (как это было в Ultima Online с Лордом Бритишем). Скучать точно не придется.

[Играция]: Огромное значение вы придаете созданию искусственного языка в игре. Расскажите нам о Логосе. Что положено в его основу, можно ли будет на нем говорить, создадите ли вы специальные Логос-клавиатуры?

[Ричард]: Логос — это язык пиктограмм, созданный специально для Tabula Rasa. По сути, он представляет собой



визуальную форму коммуникации, на нем нельзя говорить. Согласно сюжетной линии, эти пиктограммы передают информацию расе информации о Земле — о ее науке, устройстве вселенной, о самой жизни.

Но интересно даже не это. Ведь мы сейчас создаем язык, который может быть легко понят и выучен людьми любой национальности: американцами, русскими, корейцами, китайцами, французами — всеми, вне зависимости от того, где и в каких условиях они живут. Эзкий вариант асперта. А это значит, что перед геймерами открываются удивительные возможности для общения!

множество других факторов: мощность оружия, его дополнительные параметры, броня, уровень сопротивления врага к типу повреждения, включенные ментальные способности (простой навык «Ярость» платого уровня временно увеличивает наносимый урон вдвое!). Все это в совокупности позволяет использовать десятки и даже сотни стратегий во время сражения.

Свинные рожки на планете Форас

В Tabula Rasa огромное количество оружия, начиная с банальных пистолетов и заканчивая огнеметами, сеткометами и «попирными» пушками. Причем даже пистолет может быть обычным, а может оказаться лазерным, пульсовым, ионным и еще бог знает каким. Самые примитивные стволы доступны всем с самого начала,

для стрельбы же из более мощных экземпляров придется выбирать специализацию и прокачивать соответствующие навыки.

[Играция]: Ultima Online в некотором смысле автобиография (достаточно вспомнить Авраама и Злизабет). Будет ли в мире Tabula Rasa нечто похожее?

[Ричард]: Я считаю, что игровой мир должен быть максимально реалистичным и целостным, чтобы заставить поверить геймера, что это не игра, а реальность. Но в то же время не думаю, что реализация в игре своего эго — это так уж хорошо. Ведь, когда играешь сам, хочешь сделать все так, как хочешь тебе самому. Когда вы сами играете, вы все подстраиваете под себя. А когда играют наши ребята из отдела дизайна, они, конечно, пытаются сделать все со-



Новобранец по имени Глакс Морфин прибывает на планету Форас для прохождения тренировки.



Некоторые монстры в Tabula Rasa выглядят просто потрясающе. Сражаться с такими — одно удовольствие.

Строительный подряд



[Игромания]: В начале девятикв вы построили себе в Ultima Online целый замок. А не собираетесь ли вы теперь, создав Tabula Rasa, построить себе маленькую межгалактическую станцию?

[Ричард]: Очень интересный вопрос, но пока я не могу на него ответить — скажу лишь, что это правда. Зато 5 сентября, когда мы будем официально презентовать Tabula Rasa, вы сможете увидеть проект моего нового дома.

гласно своим задумкам. Тут явно не переборщить.

Мир Tabula Rasa включает некоторые автобиографичные элементы. Например, раньше Ричард Гэрриот был Лордом Бритишем в Ultima Online, а теперь Ричард Гэрриот станет генералом Бритишем в Tabula Rasa. Вообще, я хочу добиться эффекта узнаваемости, но он не будет зашкаливать.

Система прокачки в Tabula Rasa древовидная. Каждый игрок начинает в роли рекрута, в арсенале которого только две способности: «Спринт» и «Молния». На пятом уровне появится выбор профессии — можно записаться в солдаты и развивать военные умения, а можно стать специалистом и воспитывать в себе ментальные способности. Позже предложат сделать персонажа еще более специализированным, превратив его в матерого командоса, снайпера, инженера или еще кого-нибудь. Каждая профессия откры-

вает доступ к новым способностям, а каждая способность имеет пять уровней прокачки. Если вы сомневаетесь в выборе, можете в любой момент создать персонажа-клон и после тестирования ветки способностей вернуться к сохраненной точке, свернув на другой путь. Казалось бы, простое решение, но насколько же оно удобно!

[Игромания]: Сможет ли игрок менять класс персонажа по ходу игры?

[Ричард]: Да, такая возможность есть. В Tabula Rasa очень необычная система классов. В большинстве MMOG, выбор класса, вы уже не можете изменить: выбор: нужно либо создавать нового персонажа, либо... играть тем, что получились. Новый персонаж — это всегда проблема. Снова приходится выполнять уже пройденные квесты, терять дни, недели, а иногда и месяцы геймплея, в то время как у вас на аккаунте будет висеть неосторобанный высокоуровневый персонаж классов, который вам нужен!

Мы считаем, что это неправильно. Поэтому в Tabula Rasa вы начнете игру с рекрута и уже через 5 уровней сможете выбрать кем быть — военным или медиком. Еще через десять уровней — стать рейнджером (и тогда через 15 уровней вы станете снайпером или шлюхом) или командою, все больше и больше специализируясь на выбранной профессии.

Но при этом Tabula Rasa имеет еще одну очень специфичную особенность — это единственная игра, где вы можете сохранять, загружать и клонировать своего персонажа по мере его развития. В любое время вы можете сохранить ту или иную ступень развития, выбрав «точку отсчета» на древе скиллов. То есть если вы стали шлюхом и захотите стать снайпером, вам просто нужно будет вернуться в начало нужной вам ветки и перераспределить очки умений. Так что вам никогда не придется прокачивать своего персонажа с самого начала: вы

Этапы развития

В далеком 2004 году, когда Tabula Rasa была впервые показана на E3, игра выглядела совершенно по-другому. В отличие от нынешней концепции с высадкой десанта, она была более близка к фэнтези. Разработчики обещали обширные возможности настройки и развития персонажей, множество RPG-элементов и невиданную ранее вещь — собственные летающие острова, которые можно обустроить как угодно, прятая там свои сокровища и устраивая ловушки.

Игроки могли состязаться друг с другом, исследуя самостоятельно созданные миры. Но, как показали опросы и отзывы, это было не совсем то, чего ждали поклонники. NCsoft намеревалась соединить воедино два самых популярных MMORPG-жанра — фэнтези и



фантастику. Народ же хотел от Tabula Rasa чего-то в духе «Звездного десанта».

Потому боссы компании решили полностью изменить направление. Около 20% старой команды разработчиков были перекинуты на другие проекты, а код игры переписан на 75%. Также создатели переделали огромное количество графики, моделей, изменив стилистику Tabula Rasa с восточной в духе аниме на западную. К 2006 году игра стала чистой sci-fi MMORPG, с ограниченными ролевыми элементами, но значительно более динамичными боями.

всегда движетесь вперед и только вперед по древу скиллов.

Так как врагов в Tabula Rasa больше, чем листьев в болоте, не самой последней вещью является скорость регенерации вашего бойца. В бою заживление ран происходит медленно, но если после горячей стычки спрятаться в укрытие и подождать несколько секунд, броня и здоровье восстановится до предела. Также можно закупиться аптечками и активно использовать их во время перестрелки.

Но будьте готовы к тому, что умирать все равно придется часто. Интеллектом враги хиты и не блещут, но промахиваются редко и берут числом, а на высоких уровнях еще и применяют различные хитрости типа парализующей сетки. Единственным наказанием за смерть будет отправка в ближайший госпиталь. Ну и еще на 5 минут снизит командос-инженера, хотя какой в этом смысл — непонятно, поскольку

«болезнь» снимается дешевыми капсулами (Trauma). Многие игроки специально кидаются грудью на штыки, чтобы сократить время возвращения на базу.

От миссии к миссии

Миссии в Tabula Rasa весьма разнообразны, правда, без «соber» десятков свиных рожек не обошлось и тут. Командиры будут требовать неукомисительного выполнения боевых заданий, включая сбор информации, захват баз и разведку. Аборигены же относятся к чужаку с недоверием: придется потрудиться, чтобы завоевать их расположение.

После получения квеста на карте появляется значок, указывающий, в каком месте он выполняется, так что летать часами в поисках нужного NPC не придется. Многие поручения нелинейны. Например, один из бойцов на базе просит доставить наркотики покупателям, находящимся в раз-



✓ Проработка персонажей в игре на высоком уровне, а вот окружение местами подкачал.



✓ Один из элементов Логоса — Self. Чтобы добраться до него, пришлось зачистить целый сектор.

ных концах карты. Вы можете сделать марафонский забег и получить в награду очень приличную сумму, а можете сдать торгаша с потрохами местному командиру.

Правильных решений у таких миссий нет. Сдадите наркоторговца — окажется «стучаком» и просяте деньги, зато о вас будут думать как о доблестном участнике боя, согласитесь — потеряете кучу времени, намазываете километры, но подзаработаете. Самые опасные задания выполняются в инстансах и требуют участия группы игроков. Одним из таких мест является завод пришельцев, где проводят опыты над людьми и интерьер напоминает о DOOM 3.

[Игромания]: Мир Tabula Rasa — это мир, втянутый в войну, в то время как игроки Ultima Online могли выбирать между мечом и орлом. Такая перемена мировоззрения вызвана вашим собственным желанием или какой-либо игровой тенденцией?

[Ричард]: Понимаете, Tabula Rasa — это игра, в которой боевка — центральный элемент геймплея. Ultima Online, если хотите, была симулятором мира. Да, там было множество возможностей, но ни одна из них не была проработана до такой тщательности. А вот Tabula Rasa ориентирована именно на боевку, она доведена в игре до совершенства.

[Игромания]: В Tabula Rasa будет один сервер, как скажем, в Guild Wars, или несколько серверов, как во многих других онлайн-играх?

[Ричард]: Серверная модель Tabula Rasa больше известна в мире как «шардовая» — то есть игровой мир разделен на шарды, не связанные друг с другом игровые территории. Каждая такая территория размещена на отдельном сервере. По мере того как количество игроков будет увеличиваться, мы будем добавлять дополнительные шарды.

Конечно, многих игроков интересует вопрос, как же обстоят дела в Tabula Rasa с PvP? Помимо стандартных дуэлей, в игре реализована система клановых войн. Все гильдии, которые обозначили себя как PvP-ориентированные, становятся уязвимыми для атак других подобных гильдий и могут атаковать их сами. Нелюбят только, почему поестники вдруг решили наплевать на Отравленное и в самом начале войны устроить друг с другом разборки. Кругом взрывы, канонада, а эти профстофики обстреливают друг друга почти зря. В такие моменты начинаешь сожалеть, что нельзя поиграть за инопланетных захватчиков. Одно дело — отбивать блокпосты у NPC, и совсем другое — когда за контроль над территориями сражаются сами игроки.

[Игромания]: Почему в Tabula Rasa уделено так мало внимания PvP?

[Ричард]: Tabula Rasa с самого начала планировалась как полноценная PVE-игра, сюжетная линия вынуждает игроков сражаться против инопланетных захватчиков. Тем не менее мы понимаем, что PvP — очень популярное занятие и неплохой способ завлечь геймеров в игру.

Многие разработчики MMORPG часто делают PvP в качестве отклонения от основной сюжетной линии или в самом ее конце. Не беспокойтесь, поклонники PvP найдут для себя в Tabula Rasa много интересных режимов, просто сравнения с другими геймерами — не главное в игре. При этом у нас будет довольно много PvP-режимов: дуэльные поединки (Player versus Player), битвы 4x4 (Squad versus Squad), а также войны гильдий (Guild versus Guild), столь знаменитые во Guild Wars.

Лучше или как всегда?

Tabula Rasa — игра оригинальная и очень интересная, но не без недостатков. Пристрелив десятил-

Дела коммерческие

[Игромания]: Сначала Origin стала частью Electronic Arts, теперь Destination Games splitлась под крылышко NCsoft. Origin не смогла сохранить независимость из-за недостатка средств, но у Destination Games были все шансы остаться независимой компанией. Почему вы не захотели быть единственным владельцем компании и предпочли присоединиться к NCsoft?

[Ричард]: Чтобы быть успешным в игровом бизнесе, нужно не просто делать успешные проекты — необходимо иметь целое портфолио успешных игр. Я согласен, что, когда мы начали создавать игру в Destination Games, у нас



был самобытный дизайн-документ отличной игры. Но этого было явно недостаточно.

Позтому, когда мы встретились с NCsoft и поняли, что наши точки зрения на успешный MMOG-проект совпадают, мы сразу же объединились. Я рад, что мы делаем игру под крылом сильной компании, в портфолио которой очень много отличных онлайн-тайтлов.

тысячного по счету Отравленному, отыскав очередную вилку Логос, выполняю еще одно задание и отбиваю новый блок-пост, начинаешь понимать — чего-то не хватает.

Совместные атаки на захваченные базы и выбивание из них врагов затягивают лишь поначалу. Ведь получив доступ к продавцам и квестовым NPC. Но продавцов полно и на других базах, а от миссий со временем усташь, как и от стрельбы по бесконечно прибывающему противнику.

Графически игра тоже не совсем вписывается в современные стандарты. Если модели персонажей и существ нареканий не вызывают, то природа местами подкачала. Картонные стены, символизирющие лесные чащи Фореса, вызывают недоумение. Вероятно, Destination Games решили таким образом снизить системные требования и привлечь больше игроков.

В результате ситуация сложилась крайне неоднозначная. Tabula Rasa по ощущениям родни отличной офлайн-ролевой. В

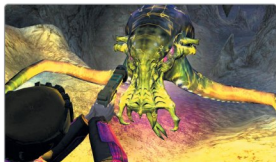
нее очень интересно играть полтора-два месяца. Необычные задания, нестандартная система развития персонажа и умения, хитроумные тактики... Но наступает время, когда игра перестает удивлять, и с этого момента она превращается в хорошую, но вовсе не уникальную онлайн-ролевку. Со своими недостатками, багами, с рутинной и несколько старомодной графикой.

До релиза осталось всего ничего. И мы очень надеемся, что разработчики успеют исправить ситуацию и добавить в игру что-то такое, от чего в «Табле» заочнется жить месяца и даже годы напролет. Но даже если этого не случится, мы получим просто очень хорошую MMORPG. Геймеры будут играть несколько месяцев, уходить из «Таблы» и возвращаться через год с выходом масштабного аддона.

Ричард Гарриот сумел создать нестандартную и запоминающуюся игру. Вопрос, станет ли она хитом, остается открытым, но то, что это лучшая sci-fi MMORPG на сегодняшний день, — уже очевидно. ■



Бой в Tabula Rasa очень динамичен, но при этом требует тактического мышления и внимательного подбора оружия.



Местный вариант Ктулху проворен и необычайно опасен. Отстреливать лучше на дальней дистанции.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

РЕКЛАМА

ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

*Для нас война начинается здесь и сейчас.
Там, внизу, каждый будет сам за себя.
Каждому предстоит сделать свой выбор.
Старая колокольня?
Крыша караульной?
Или центр вражеского лагеря?
Каждый сам выбирает свою судьбу.
Но первый шаг - самый главный.*

Высадка начнется 8.28

moh.ea.com
electronicarts.ru

16+

www.pegi.info

PC
DVD
ROM

EA mobile

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

10
ЛЕТ
СЛАВЫ

ИСТОРИЯ ULTIMA ONLINE

РОЖДЕНИЕ ЖАНРА MMORPG

Олег Чебышев, Алена Ермилова

Ultima Online — прародительницей жанра MMORPG, одна из самых значимых игр в истории, наравне с Dune, DOOM и Civilization. С тех пор как осенью 1997 года был запущен первый ее сервер, сменилось несколько игровых поколений, многие проекты, считавшиеся хитами, уже давно пройдены и забыты. А «Ультима» продолжает жить и готовится отпраздновать свой 10-летний юбилей. Сегодня мы расскажем вам об истории этой игры-долгожительницы, и, конечно же, свет на многие вопросы прольет главный создатель «Ультимы» — Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот.

Начало начал

Когда компания Origin приступила к разработке новой онлайн-игры RPG, она не надеялась на большой успех. Около 30 тыс. проданных копий и 5 тыс. активных подписчиков — этого было достаточно, чтобы переделать любую сетевую игру того времени.

Но перед началом бета-тестирования Ultima Online заявки подали более 50 тыс. человек. Разработчики даже установили плату в \$5, чтобы привлечь исключительно опытных геймеров. Бета-версия кишела ошибками и недоработками, однако по отзывам тестеров стало ясно, что авторы выбрали правильный путь.

UO давала невиданную ранее свободу. В ней было все, что нужно хорошей RPG: большой, тщательно проработанный мир Британния (Britannia), квесты, монстры, темные подземелья, десятки навыков и несметное количество самых разных предметов. Но игроки могли взаимодействовать друг с другом, а при желании — совместно убивать врагов и делить все их имущество!

[Игромания]: Ричард, расскажите, как появилась на свет Ultima Online? С какими трудностями вы столкнулись?

[Ричард]: Да, вы верно подметили, что игра рождалась в муках. Те, кто предлагал создать ее, верили, что UO принесет в успех. Но я сомневался, что найдете достаточное количество покупателей для такой большой онлайн-игры, ведь у нас не было ни опыта, ни даже ориентира в этой области.

Поэтому первые два-три года разработки UO не имела должной корпоративной поддержки. А так как не было бюджета, а значит, не было и доступа к офисным площадям и другим необходимым ресурсам.

Но все изменилось, как только мы запустили бету. Мы объявили о наборе бета-тестеров, 50 тыс. человек выразили готовность заплатить \$5 только лишь за то, чтобы иметь доступ к

«Ультиме». Вот тут-то и стало ясно, что игра будет успешной!

А уж когда коробочка попала на прилавки, ее стали расхватывать с такой скоростью, с какой не расхватывали предыдущие версии офлайновой «Ультимы».

«Ультима» давала отличные возможности для отыгрыша. Можно было выбрать себе занятие по душе и получать удовольствие от процесса, будь то рыбалка, охота, торговля или PvP. 23 сентября 1997 года состоялся последний ивент перед релизом — орды демонов ворвались в сказочный мир, сев повсюду хаос и вынуждая игроков объединиться против общего врага. Спустя несколько дней игра отправилась на прилавки магазинов. Коробка содержала CD, красивую трюничную карту и оплеваную брошю с эмблемой «Ультимы».

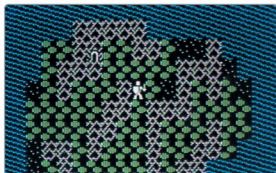
Большинство игровых изданий в обзорах UO не скупились на комплименты, хотя оптимизм раздражали не все. Редактор Computer Gaming World Джони Уилсон назвал новую разочарованием года. Разработчики не расстроились и даже чуть-чуть отомстили — окрестили именем Джони Уилсона одного из игровых монстров, маленького слизняка JWilson.

К концу года, Британния завсели более 60 тыс. человек — неподъемное количество для

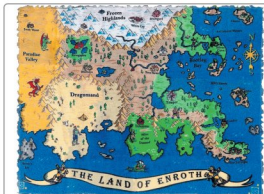


✓ Ричард Гэрриот, легендарный Лорд Бритиш, создатель Британнии, родоначальник жанра MMORPG.

серверов компании. При таком наплыве игроков сервера стали очень медленно работать, вызывая недовольство подписчиков. Нужно было срочно что-то предпринять. Решение оказалось простым и гениальным. Если один мир не выдерживает столько обитателей, почему бы не поделить его на несколько копий и не расселить людей? Так появилась система шардов — одинаковых миров, существующих параллельно друг другу. Как только главная голенина боль была устранена, количество подписчиков стало быстро расти и к 1998 году достигло сотысячной отметки.



✓ Первая часть серии Ultima. Это теперь графика кажется ужасной, а в 1990 году она была на высоте.



✓ Трюничная карта, которая входила в комплект коробки с первыми частями «Ультимы». Отличный подарок для поклонников игры.

Смерть в онлайн

Ричард Гарриот родился в английском городе Кембридж в семье астронома. В раннем возрасте он вместе с родителями переехал в Техас и поступил в высшую школу Clear Creek. Именно там началось его увлечение компьютерами, там же он получил прозвище Лорд Бритиш из-за своего британского акцента.

За несколько лет учебы юный Ричард написал на Apple II множество игр, раздавая их своим друзьям и продолжая осваивать программирование. Летом 1980 года вышел его первый коммерческий проект Akalabeth, принесший достаточно денег, чтобы Ричард мог продолжить обучение и поступить в университет штата Техас.

Примерно в то же время Гарриот придумал историю о приключениях героя по имени Лорд Бритиш — мудрого правителя страны Британия. Результатом стала первая часть серии игр Ultima, в которой управлению игроком персонажу предстояло победить злого властелина. Начиная со второй части коробка с игрой стала комплектоваться трагичной картой и разными сувенирами типа древних монеток и магических амулетов.

Увлекательный сюжет и маленькие подарки от разработчиков сделали серию очень популярной, и через пару лет Ричард основал компанию Origin. В 1992 году он продал ее Electronic Arts. За свою долгую историю Origin выпустила множество игр: Privateer, System Shock, Pacific Strike, Bad Blood, 2400 A.D., Knights of Legend и др. Но самой известной и коммерчески успешной, безусловно, стала Ultima Online 1997 года.

Во время бета-тестирования УО произошел забавный инцидент. Лорд Бритиш высту-

пил с речью перед игроками, и в этот момент некто по имени Rainz использовал сайт «Стена огня». Ричард Гарриот забыл включить своему герою неуязвимость, и правитель Британии пал замертво, сожженный пламенем. Так шокированная публика стала свидетелем нелепой гибели своего короля.

[Игромания]: Ричард, расскажите о смерти вашего персонажа Лорда Бритиша, который считался неуязвимым. Мало кто из геймеров знает подробности, хотя слышали об этом многие. Как это произошло, и что вы чувствовали, когда умер Лорд Бритиш?

[Ричард]: Эхне вы догадливые — и про это знаете. Смерть Лорда Бритиша в Ultima Online произошла в последний день беты. Давайте я расскажу немножко о том, как это было. Во время тестирования мы несколько раз стирали уже существующие акаунты, чтобы люди начинали все заново и тестировали начальные этапы игры. А это значило, что и я вынужден был периодически рересоздавать Лорда Бритиша.

Когда я создавал персонажа, мне было необходимо выполнить определенную последовательность действий — ну, в частности, одеть персонажа по-особому, чтобы он выделялся среди остальных, присвоить некоторые другие качества, скажем, неуязвимость. Но так как это был последний день беты и так как мой персонаж был удивительно силен и могуществен, я сомневался, что у кого-то хватит смелости напасть на меня. А даже если и так, то я никак не думал, что мой персонаж не выживет. В общем, я не включил неуязвимость.



Одно из памятных событий со времен беты — гибель самого Лорда Бритиша во время выступления перед игроками.

И вот в этот последний день, когда мы с Блэкторном прощались со всеми тестерами, благодарили их и послали воздушные поцелуи, кто-то из слушателей решил пошутить: он скоставил огненную стену на параллель, где мы стояли и проносили наши пафосные речи.

Мы были ошарашены огнем. Что я сделал? Конечно, отступил от огня и вышел целым и невредимым. Распавшийся перед толпой я, засмеялся, заявил, что это чья-то грубая шутка, розыгрыш, в потом сказал: «Знаете, я Лорд Бритиш. А это значит, что я бессмертен, неуязвим, и уж стена огня точно никак не отразится на моем самочувствии». Я вошел в этот огонь... и погиб.

Как же я и Блэкторн были удивлены! Да не только мы, все наша команда и все геймеры, кто это видел. На несколько мгновений мы все были просто в шоке! И единственная мысль, которая вертелась в нашем сознании, — как вернуть Лорда Бритиша к жизни.

Тогда у нас, конечно, не бы-

ло возможности вычислить, кто именно скоставил огонь, — там ведь была прова играшек, и все они постоянно что-то делали. Поэтому мы устроили веселенькую расправу — вместо того чтобы наказать одного виноватого, мы наказали всех. Гейм-мастера стали спускать с цепей демонов, натравливая на толпу драконов — лишь для того, чтобы отомстить за мою смерть.

Вообще, потом мы выяснили, что это был некто Rainz. А в целом люди, которые видели все это, разделяли нашу скорбь — ведь в самый последний момент беты они лишились своих персонажей. В самом конце! И кто убил их? Мы! Но в целом это было очень забавно, многим понравилось.

Что же до Tabula Rasa, то тот давний случай с Лордом Бритишем научил меня никогда не забывать про флажок неуязвимости. Теперь каждый раз, когда я вхожу в игру, у меня в голове возникает мысль: «Ага, а ты включил неуязвимость?» Так что больше мой персонаж не погибал.

Примерно в то же время Origin добавила возможность построить в игре собственный дом. Владелец мог воспользоваться им как складом для трофеев, что было очень удобно, так как в рюкзаке вмещалось не так уж много вещей. К тому же то, что находилось внутри стен, невозможно было украсть или разрушить. Игроки жили в све, от виртуальной жилищи все, от кусочков материи до оружия.

Один «коллекционер» хранил у себя больше 4 тыс. шляп, собирая их на черный день. Все это сказывалось на стабильности сервера, и со временем вер-

нулись лаги. 3 марта 1998 года впервые в истории компьютерных игр на компании Origin и Electronic Arts подали в суд. В обвинении говорилось, что разработчики обещали возможность круглосуточной игры, в то время как серверы по несколько часов в день были недоступны.

Шестнадцать недовольных подписчиков также упомянули, что системные требования УО были уммышленно занижены. Но, несмотря на энтузиазм обвинителей, дело закрыли за отсутствием доказательств. А технические проблемы игры к началу следующего года были практически полностью устранены.



Генератор внешности для персонажа был достаточно примитивен, зато количество доступных наливок поражаало воображение.



✓ Первые жители Британии.

Золотые годы «Ультимы»

За год прошедший со времени релиза, активные игроки хорошо изучили мир и жаждали нового контента. Первым дополнением к УО стал аддон **The Second Age**, в котором появился регион Затерянные земли, новые монстры и возможность строить города. И хотя аддон завоевал простую награду на ежегодной **Interactive Achievement Awards**, далеко не все поклонники остались довольны. Они ждали инноваций и кардинальных улучшений. К тому же на носу был релиз **EverQuest**, где обещали полностью трехмерный мир и невиданные ранее возможности.

На создание следующего дополнения — **Renaissance** — ушло почти два года. На этот раз изменения коснулись всех аспектов игры, начиная с прокачки навыков и заканчивая экономикой и системой PvP. Размер Британии был увеличен вдвое. Параллельно со старым миром Felucca, выжженным и опустошенным постоянными войнами, появился процветающий Trammel. Оба практически идентичны, но если в первом PvP остается практически без ограничений, Trammel превратился в пристанище для всех мирных жителей.



✓ За \$70 любой желающий может погрузиться в сказочный мир Ultima Online.

Молбы игроков, которые регулярно становились жертвами убийц ПК (Player Killers) и мечтали о безопасных регионах, были услышаны. Десятки гильдий обосновались на новых землях. Тем, кто остался жить в Felucca и принимал активное участие в войнах, разработчики предоставили больше стилей и стратегий ведения боя. Некоторые навыки и классы были усилены, другие, наоборот, ослаблены.

С релизом Renaissance в «Ультиме» впервые появилась возможность объединяться в группы, о чем люди просили уже давно. А чуть позже Origin представила систему фракций, открывшую новые горизонты в PvP. Игроки теперь могли захватывать целые города, устанавливая там охрану и определяя цены на товары у всех NPC. Гильдии, которые раньше без всякого смысла воевали друг с другом, получили вполне конкретные цели и приняли участие в масштабном конфликте с длительными осадами и групповыми боями.

[Игромания]: В интернете можно найти много воспоминаний фанатов о годах, проведенных с УО. А что насчет воспоминаний разработчиков? Не вспомните ли вы что-нибудь интересное?

[Ричард]: Да, есть две истории, произошедшие со мной в мире Ultima Online, и я их просто обожаю!

Первая произошла с рыбаком, который сидел на берегу речки и удил себе рыбешку погоним деньком. Он был одет в фертровую шляпу, одежда его не отличалась чистотой и ухоженностью, а рыдальком лежала грудка наловленных рыбешек.

И тут к нему подошел воин — настоящий воин, в сверкающей броне, с длинным мечом. И сказал: «Эй ты, бедный рыбак, просяживаешь тут штаны со своей удоч-

Полеты в космос

В 2000 году Origin запустила несколько новых проектов, включая **Ultima Online 2**, но EA посчитала, что большой прибыли они не принесут, и приостановила разработки. Ричард решил оставить компанию и в апреле того же года основал **Destination Games**. Вместе с ним ушли многие сотрудники, за годы совместной работы ставшие друзьями Ричарда. Через год DG заключила договор с **NCsoft** и приступила к работе над новой фантастической MMORPG **Tabula Rasa**, релиз которой намечен на осень этого года.

Ричард уже не работает над Ultima Online и не владеет правами на бренд «Ультима», но в память о прошлом он основал музей «Дом привидений» в своем особняке в городе Остин. В свободное от работы время Лорд Брити занимается боксом и продвигает идеи космических путешествий, являясь одним из директоров компании **Space Adventures**.

[Игромания]: Известно, что вы радуете за частные полеты в космос. Насколько эта идея популярна сегодня? Насколько это дорого? Готовы ли люди платить за полеты в космос?

[Ричард]: Действительно, я страстно болею за возможность частных космических полетов. Я и сам очень бы хотел сплести в космос — ведь я вырос в семье космонавта.

90% населения земного шара хочет полететь к другим планетам, и наверняка процентов 50 готовы многие годы отдавать значительную часть своей зарплаты за то, чтобы когда-нибудь в будущем иметь возможность полететь, скажем, на Луну. А ведь это миллионы долларов. Разве не перспективный бизнес? При этом многие богатые люди готовы раскошелиться на десятки миллионов долларов просто за полет на орбиту.

Конечно, вы можете сказать, что такое предприятие



небезопасно. Отнюдь! Это похоже на восхождение на Эверест. Ежегодно тысячи людей устремляются к его вершине, платят огромные деньги, не задумываясь при этом, что 10% из них могут умереть при восхождении. И если вы сравните космос с Эверестом, то получится, что космос куда безопаснее — ведь не умирает же там каждый десятый. Поэтому я считаю, что у «космического» рынка огромное будущее, и я сам в ближайшем будущем надеюсь стать его непосредственным потребителем.

[Игромания]: А как насчет приземления на Луну?

[Ричард]: Ну, чем глубже и дальше ты забираешься в космос — тем это дороже и опаснее.

Например, для того чтобы выйти в космос, тебе нужен всего-то мощный и надежный корабль — и все будет хорошо. А если ты собираешься на орбиту, то тебе нужно развить очень большую скорость. Значит, нужно больше топлива, больше ракет (больше денег!). Если требуется пилотировать корабль с орбиты на Землю, снова нужно топливо, чтобы погасить энергию и обеспечить безопасную посадку.

Уж если мы говорим о том, чтобы пролететь вокруг Луны, то тут придется потратить сотни миллионов долларов — и это только на полет, а не на высадку. Что до высадки — это миллиарды долларов. Так что, думаю, до высадки на Луну туристов, к сожалению, еще очень далеко.

кой! Дай-ка я поделюсь с тобой тем, что добыл честным трудом в кролеполитингс свакта!ка! — и попытаюсь подарить ему монеторые веди из своего рюкзака. На что рыбак ответил: «-3-3-3, не, а ну-ка подожди. Я рыбак. Каждое утро я прихожу сюда с удочкой. Я

набираю большое ведро пресовходной рыбы, иду в магазин и там ее продаю. А потом отправляюсь в таверну и на вырученные деньги пью эль и играю с друзьями в кости. И на следующее утро я снова возвращаюсь сюда ловить рыбу. И мне нет ни ка-ко-го дела

до всех твоих мечей и кольчуг, так что собирай свой скарп и проваливай отсюда!».

Вот тут-то мне и открылось, что люди удивительно отличаются друг от друга, и это легко заметить по стилю их игры в MMORPG.

Второй случай произошел со мной, когда мы создавали новые классы персонажей. Мы как раз придумали класс вора — ведь есть же люди, которые любят заниматься воровством. И вот в один прекрасный момент некая женщина-новичок была вынуждена обратиться к гейм-мастеру, так как у нее постоянно кто-то таскал квестовую вещь, и ей каждый раз приходилось начинать квест заново. Что ж, мы с гейм-мастером отловили того парня, который постоянно воровал у нее вещи, я явился перед ним в роли Лорда Бриггша, заморозил его, предупредил, что воровство в нашем королевстве не поощряется, и попросил больше не протрагивать ту женщину. «О-о-о, Лорд Бриггш, — сказал он. — Ну конечно, я был глубоко неправ, я ужасно раскаяваюсь и больше никогда не буду воровать!».

Однако через некоторое время несчастная женщина снова обратилась к нам и спросила, что же ей делать — ведь у нее снова кто-то стащил тот самый квестовый предмет! Что ж, мы с гейм-мастером выяснили, кто это был, поймали этого негодяя, и — кто бы мог подумать! — это был тот самый вор.

«Эй ты! — сказал я, замораживая его. — Ну неужели тебе непонятно с первого раза, что не нужно трогать новичков? Воруй у тех, кто сильнее тебя, но не мешай новичкам узнавать мир игры. Я предупреждаю тебя в последний раз, а потом просто забаню!» Вор затрясся, раскаялся и, конечно, пообещал мне никогда больше не приближаться к поселку, в котором обитали новички.

Но прошло всего несколько дней, и та же бедная женщина обратилась к нам все с той же

просьбой. Конечно, мы с гейм-мастером рванулись искать обидчика, и что вы думаете? Ну да, это снова был он! Я вновь заморозил его, отчитал со всей строгостью, с какой только мог, пристыдил, что он врал своему правителю, а он мне в ответ: «Хей, Ричард Гарриот, скрывающийся в обличке Лорда Бриггша! Это ролевая игра, и каждый отыгрывает ту роль, которая ему больше по вкусу. Вот ты создал законы — и ты их соблюдаешь. Ты должен ловить вора — и ты меня поймал. А я? Я же вор! Ты меня поймал, угрожал мне расправой, и что я должен был тебе сказать? Конечно, я должен был тебе сворать и наобещать с три короба. Я так и сделал, а ты, как благородный правитель, меня отпустил. А теперь мы встретились снова, ведь каждый с успехом отыграл свою роль. Ну и за что ты хочешь меня забанить?».

Вот тут-то и задумался. Конечно, онлайн-игры — это всего лишь игры, но сквозь их призму можно разглядеть удивительно глубокие грани человеческой души. В общем, я отпустил этого вора, но забросил его так далеко, чтобы он никогда больше не смог потревожить ту бедную женщину.

История продолжается

К 2000 году количество активных подписчиков UO перевалило за 150 тыс., и вдохновенная успехом Origin густела все силы на создание онлайн-игр. Среди объявленных проектов были амбициозные, но так и не вышедшие **Wing Commander Online** и **Harry Potter Online**. А в мае 2000 года на E3 было объявлено о начале работы над **Ultima Online 2**.

События в долгожданном сиквеле должны были происходить в Sosauria — мире, где в результате катаклизма смешались прошлое, настоящее и будущее, привнеси в

Боты

Чтобы упростить игрокам использование всевозможных навыков, которых в UO очень много, разработчики создали систему скриптов. Вы можете закрепить за выбранной клавишей любую способность, фразу или действие, можете создать целую комбинацию из них.

Скрипты позволили выполнять практически любые задачи нажатием одной-двух кнопок. Это быстро породило армию ботов — персонажей, прокачивающих свои умения без участия челове-



ка. Несмотря на то, что Origin уже долгие годы борется с их владельцами, блокируя аккаунты, количество ботов не уменьшается. Процесс прокачки большинства навыков в UO хоть и реалистичен, но достаточно однообразен. Мало у кого хватает терпения раз за разом выполнять одни и те же действия.

жизни невиданные ранее технические машины и устройства. К расе людей добавились воины Juka и колдуньи Meeg, количество игроков в одной группе увеличилось до 30, открывая возможности для первых в истории MMORPG рейдов. А главным отличием от предшественника был полностью трехмерный движок, поднимающий графику на новый уровень.

UO 2 порочила стать онлайн-ролевой RPG нового поколения. Какими же были шок и разочарование поклонников, когда годом позже разработчики объявили о прекращении работы над проектом. Издатель (**Electronic Arts**), владевший компанией Origin, решил, что сиквел создаст ненужную конкуренцию UO и помешает ее развитию. Поэтому вместо запуска почти готовой UO 2 (до релиза оставался всего год) решили сосредоточиться на дальнейшем развитии первой части, популярность которой продолжала расти.

В 2001 году вышел третий по счету аддон **Third Dawn**, предста-

вивший Британию в новом измерении. Разработчики продавали большую работу, создав более 700 анимаций (сделанных при помощи технологий motion capture), чтобы приблизить UO к новым графическим стандартам. В **Third Dawn** появились мастири Ishenar с уникальными мострами и подземельями. Доступен он был только в новом 3D-клиенте, что вызвало множество отрицательных отзывов.

Игроки настолько привыкли к двумерной Британии, что не желали менять ее на новые графические технологии. Поддержку для 2D-клиентов Origin сделала только к февралю 2002 года, когда вышло очередное обновление под названием **Lord Blackthorn's Revenge**. В нем расширение мира было незначительным, а старые земли заселили монстры от создателя серии комиксов **Spawn** (одна из его работ прилагалась к коробке с дополнением).

Центром сюжетной линии аддона стало возвращение лорда Блэкторна — дворянина, ковар-



Полуразрушенный мир Felissas после разделения «Ультимы» стал пристанищем убийц и охотников за головами.



Трамелл для народа те, что они так давно хотели, — ощущение безопасности.

ством захватившего трон Лорда Бритниша в **Ultima 5: Warriors of Destiny**. В игру впервые была введена система Virtues — жизненных ценностей игрового персонажа. Она состояла из восьми развиваемых качеств: честности, сострадания, мужества, справедливости, самопожертвования, чести, духовности и скромности.

[Игромания]: Какой, по вашему мнению, должна быть идеальная MMORPG?

[Ричард]: Для меня идеальной MMORPG была бы смесь Tabula Rasa с Ultima Online. Я считаю, что в Tabula Rasa мы избежали от многих негативных явлений, которые есть в большинстве MMOG (в частности, мы уделили большое внимание боевой части и сюжету). Но в то же время в Tabula Rasa я упустил (да, признаюсь) глубину проработки мира, которая так отличала Ultima Online. Если бы не эти недостатки, то моя идеальная игра уже была бы изобретена. Впрочем, кто знает — может, это будет нашим следующим шагом?

Время перемен

Если спросить ветеранов, какой момент оказался для игры переломным, многие наверняка назовут эпоху **Age of Shadows** (2003). Список новиков в этом дополнении выглядел впечатляюще: два новых класса (Paladin и Necromancer), регион Malas, крупнейшей в игре подземелье Doom, система украшения дома, более тысячи предметов интерьера, улучшения в интерфейсе, двадцать новых монстров и боссов, десять новых видов оружия и многое-многое другое.

Но кардинальным изменением стало появление незадолго до AoS магических предметов. Если в прошлом игроки носили практически одинаковые штаны и кирасы, а в PvP решающее значение имело мастерство, то теперь

большую роль стали играть надежные вещи. Появились редкие и очень мощные артефакты, значительно усиливающие игрока. Одновременно были введены разновидности наносимого урона.

Чтобы победить какого-нибудь дракона, стало необходимо собрать комплект сопротивления к огню, чтобы стать успешным в PvP — максимально увеличить сопротивление к самым популярным видам атак. Помимо этого, разработчики практически полностью искоренили риск потерять свои вещи, добавив в геймплей страховку. Достаточно было заплатить небольшую сумму, и если персонаж умирал, весь надежный гардероб чудесным образом оказывался в рюкзаке.

Навык воровства, из-за которого так ценились прокляченные вордши, оказался ненужным — застрахованные вещи было невозможно стащить. А многие производители лишились заработка, так как броня куда не исчисляла и спрос на обновку стал куда ниже. Боевая система, какой ее знали раньше, канула в Лету. С выходом AoS «Ульtima» потеряла часть своей уникальности, а вместе с ней и значительную часть давних подписчиков.

Хотя в США популярность игры стала угасать, UO оставалась любимым увлечением тысяч японцев. Чтобы воздать должное своим восточным поклонникам, 2 ноября 2004 года Origin выпустила дополнение **Samurai Empire**. Сказочный мир Британии стал еще больше за счет Tokuno Islands — древних островов, переносивших игрока в эпоху средневековой Японии. Два новых класса совершенно не вписывались в привычную сюжетную линию, но играть ими было интересно. Самураи посвятили себя мастерству меча бусидо, а их давние противники ниндзя — древнему искусству ниндзюдо, обучающему растворяться в тенях и бесшумно убивать.

Награды для старожилов



✓ Бanners (стиги) для украшения своего дома доступны только ветеранам игры.

В конце 2001 года, чтобы наградить своих верных подписчиков, Origin ввел в игру награды для ветеранов. Геймеры, которые играют в течение года, могут выбрать в зависимости от своего стажа полезные призы:

12-23 месяца: красители для одежды и мебели, статуэтки в виде физических существ, отличительную одежду бронзового и медного цвета;

24-35 месяцев: специальные бannеры и онедшащий череп для украшения дома, дополнительные виды красителей, одежду золотого цвета;

36-47 месяцев: призрачное ездовое животное, статуэтки

зомби, коровы или ламы, одежда еще более яркого цвета;

48-59 месяцев: декоративную стену в виде скелетов или щитов для украшения жилища, красители рунных книг и каменной, статуэтки обсидианового воина, жнеца или летающей мышки, новые виды призрачных маунтов, включая единорога;

60 и более месяцев: статуэтки наблюдателя, огненно-големента или волка, красители статуэток, ездового жука или дракона, еще один вид декоративной стены.

Также планка ограничения выученных навыков для ветеранов немного выше, чем для обычных игроков.

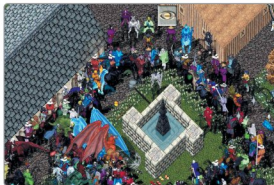
[Игромания]: Основа любой MMORPG — ее комьюнити. Что вы можете сказать о фанатах UO?

[Ричард]: Одним из наиболее интересных аспектов создания MMO-игр является партнерство, которое завязывается между командой разработчиков и игровым комьюнити еще до того, как появляется игра, — и я считаю, что это вполне нормальная практика.

Ведь если вы создадите что-то, что было предложено игровым комьюнити, они отнесутся к этому с восторгом (а значит, вы обеспечен успех). Но если вы

этого не делаете — пф-ф-ф! Они просто о вас забудут. Комьюнити постепенно растворяется.

В отличие от однопользовательских игр онлайн-игра никогда не принадлежит разработчикам целиком, и разработчики делают очень большую ошибку, если считают, что в их силах целиком определить или изменить ход игры. Нет, разработчик должен во многом потакать желаниям игроков. Кроме того, необходимо принять тот факт, что комьюнити существует не в какой-то отдельно взятой стране, а рассредоточено по всему миру.



✓ Игровые мероприятия (ивенты), проводимые разработчиками, собирали тысячи народа и вносили в игру жизнь.



✓ Лорд Блэкторн — главный злодей аддона Lord Blackthorn's Revenge.

Откровения ветеранов

Мы отыскивали на различных форумах ветеранов «Ультимы» и попросили их поделиться воспоминаниями и впечатлениями от игры.

W@R: Я один из старейших жителей УО и с ностальгией вспоминаю людей, которых со мной больше нет, тех, кто уже не заходит в «Ультиму». Из игровых событий запомнилось появление Трамеля — когда пара тысяч человек со всего шарда в заданное время отправилась на захват новых земель, чтобы построить там свой дом и чем-нибудь пожить. Само собой, все жутко тормозило, сервер постоянно падал, нервы выдерживали не у всех. Мне очень понравились инвенты, проводимые разработчиками и гейм-мастерами: например, лонски Лорда Бритиша или битва с Леди Минакс. Много времени было проведено во фракциях. Огромные баррикады, толпы народа в обороне и еще больше в нападении... Когда на тебя бежит пяток драконов, адресован бьет фонтаном!

Конечно, были и неприятные моменты. Например, выход АoS, после которого игроки лишились возможности снимать трофеи с поверженных врагов. Многие из-за этого ушли. Сейчас УО — довольно сбалансированная игра. Артефакты не так редки, и при наличии средств приобрести их может любой желающий. Хотя есть настоящие редкости, чья стоимость может достигать нескольких тысяч долларов. Надеюсь, что Kingdom Reborn действительно станет переждением «Ультимы» и привлечет не одну тысячу новых игроков.

Matimeo: Мне очень нравится система прокачки умений в УО, безумно привлекает взаимодействие игроков в мире. Вы видели хоть раз в WoW розыгрыши спектаклей? В «Ультиме» и не такое бывает. Есть специальные домики-театры, где проводятся концерты, представления и шарды.

Например, достаточно популярна игра, когда вокруг ступней бегает несколько персонажей и по команде нужно успеть занять место. Кто не успевает — остается без стула и выбывает. Есть

даже футбольные поля. В игре это называется багболл. Игроки пинают нагруженную сумку, которую можно передвинуть на одну клетку.

Хотелось бы, конечно, больше квестов и глобальных инвентов. Они у меня среди самых приятных воспоминаний. Особенно те, что проводились еще во времена работы Ричарда Гэрриота в Origin. События тогда были интереснее и насыщеннее. Чего стоит только захват города Тринсик злым лицом Джунаром и последующее его освобождение всем шардом.

Mazay the Zloy: Я впервые попал в «Ультиму» в 2000 году. Потом провело много игр: EVE Online, Shadowbane, Guild Wars, но все время возвращался назад. Ни одна из них не дает той атмосферы и свободы, что ощущаешь в УО.

Конечно, были и неудачные решения, среди которых особенно яркий пример — Publish 16 (зловещный патч перед АoS). Он ввел в игру специальные свитки, позволяющие прокачать навыки до 120 вместо стандартного предела в 100. И чтобы не быть слабаком на фоне остальных, приходилось или месяцами выкачивать из монстров эти свитки, или покупать их за большие деньги, в том числе реальные.

Затем АoS с его артефактами и страховкой превратил PvP в игру «Кто наденет больше крутых вещей». В результате играет теперь намного меньше людей, хотя количество контента за десять лет выросло на порядок.

Tais: В УО мне нравится то, что я всегда могу заниматься именно тем, чем хочется в данный момент. Я прокачала практически все профессии, могу воевать, создавать вещи, добывать ресурсы, заниматься своими магазинчиками или просто гулять. За семь лет мне удалось поучаствовать во многих игровых инвентах. К сожалению, после выхода Publish 16 и изменений в PvP ушли мои давние друзья. В основном изменения меня практически не коснулись, так как я за все время игры убила только одного персонажа. Да и то он готовил мне ловушку, а попал в нее сам.



Жуки и орки в Kingdom Reborn выглядят куда реалистичнее.

Ностальгии я не испытываю, но все-таки приятно вспомнить первых побежденных драконов, удачный поход моего вора в подземелья, когда удалось украсть артефакт необычайной редкости (появляется раз в месяц), как однажды за один день у меня раскупили все товары в магазинчике... Чего только не было! Когда мы встречаемся в реале с друзьями, таких историй вспоминается очень много.

Ingi: Играть я начал в 2003 году, но на официальный шард «Европа» перешел год спустя. Многие было не правды, так как заклинивая и способности работали по-другому, а хорошие вещи продавались за огромные суммы.

Потом я вступил в русскую гильдию, где мне все объяснили и показали. Наш в УО всегда не слишком жаловали — возможно, из зависти, так как успехов русскоязычных геймеров в игре было предостаточно.

Памятных моментов, связанных с игрой, было много. Первое PvP, первое убийство чемпиона, первый свиток на 120. Но в основном вспоминаются сражения против друзей игроков. Когда ты врываешься в толпу, имея значок PK (Player Killer — убийца игроков), тебя все выбирают в качестве цели и пытаются прикончить, но ты успеваешь кого-то прихватить с собой, — это непередаваемый раж.

Homo_Basher: Коробку с УО я получил в конце 1997

года — это была первая известная мне партия из двадцати штук, которая приехала в Москву. Сама эпопея с получением игры тянет на отдельную статью. Я до сих пор помню свой первый день. Группа старожил убила персонажа прямо около банка, я даже не знал, как позвать охрану.

Как и большинство новичков, пытался первое время прокачаться, убивая зомби на кладбищах. В УО постоянно кипела жизнь, кто-то с кем-то соперничал и воевал — как на поле боя, так и на рынке. Развитие игры можно разделить на две эпохи: до разделения миров на Trammel и Feluss и после. До разделения «Ультима» была абсолютным антиподом первому EverQuest, а после стала двумерным его подобием.

Количество PvP резко снизилось, а недостаточность поведения со стороны игроков стало, наоборот, больше (в Trammel можно было вытворять что угодно без боязни быть убитым). Ввод фракций немного улучшил ситуацию, PvP снова оживилось, но отток старых игроков переехавших в трот новых, и все снова заглохло.

Сейчас разработчики, с моего взгляд, стремятся сделать двумерный WoW. Это страшная ошибка, так как УО не в состоянии конкурировать с такими играми при сходной игровой направленности. За годы игры приятных воспоминаний немало, особенно о том, как ко мне относились люди в мою бытность Dread Lord (самый кровавый статус PK).

В «Ультиме» можно строить города. И вот представьте: вы моделируете каждый дом, устанавливаете мебель, обставляете магазинчик, продумываете каждую деталь, любовно выкладываете каждый кирпичик на мостовой, а потом отворяете ворота и любовно кричите: «Хэй! Заходите!»

И что? Люди навидают город, топчут кирпичики вашей с любовью выложенной мостовой и тут же составляют вполне определенное мнение о том, чего именно не хватает в вашем городе: где цены слишком высоки, где магазины не слижут, где здания перекошены. И вот они уже недовольны городом. А ведь надо было всего лишь прислушаться к мнению комьюнити.

Как в каждом отдельном взятком реальном городе, в онлайн-играх есть свои законы и свои правительства — и эти законы устанавливает именно геймеры. Они — реальное правительство! И если гейм-мастера неправильно управляют городом, в котором живут игроки, то люди будут недовольны игрой.

Седьмое обновление для «Ультимы» — **Mondain's Legacy** — вышло 30 августа 2005 года. На карте Британии появились новый город Neathford, а к доступным игровым расам добавились эльфы. Они были частью страны Sosaria с начала времен, живя бок о бок с людьми, но однажды оставили родину и отправились исследовать новые земли.

Людская память об эльфах со временем стала угасать. Многие уже сомневались, существовала ли когда-либо эта раса или это одна из сказок, которую рассказывают детям старики. Но эльфы вернулись, потеряв бессмертие, но все еще оставаясь хранителями Sosaria. Конечно, поиграть за них хотели многие, поэтому Origin ввел долгую цепочку квестов, позволяющую любому персонажу сменить расу.

Mondain's Legacy включала сотни миссий, начиная со стандартных «принеси-подай» и заканчивая многоэтапными поисками редких предметов. А для любителей тяжелых испытаний появились шесть подземелий и очень сильные боссы, роняющие после смерти редкие артефакты.

Возрождение королевства

О том, что графика в «Ультиме» устарела и больше не может удивлять современное поколение, стали писать еще в 2000 году. С тех пор Origin пыталась улучшить внешний вид игры, добавляя больше деталей в новые земли, вплоть до комплект 3D-клиент. Но только недавно компания решилась на кардинальные изменения. В 2006 году в пресс-релизе на официальном сайте было объявлено, что земли Британии, все монстры, персонажи, объекты и предметы будут переделаны в более высоком разрешении. Графическое обновление было запланировано на лето 2007 года и получило говорящее название **Kingdom Reborn**.

Хотя вид игры остался прежним — та же изометрия и вид сверху, — каждая деталь на экране стала объемнее и реалистичнее. Серьезные изменения коснулись игрового интерфейса, который стал более удобным и понятным новичкам. Панель горячих клавиш, инвентарь, окно персонажа, книга заклинаний, карта, журнал — все это создавалось под девизом «Меньше кликов, больше действия».

Разработчики позаботились лучше идеи из популярных MMORPG и добавили в УО. Дополнение является бесплатным, но, помимо реставрации графики и улучшения эргономики, не приносит никаких изменений в геймплей. Единственное, что переписали разработчики, — tutorial, помогающий новичкам освоиться

с управлением и сделать свои первые шаги в мире Британии.

Несмотря на очевидные достоинства КР, не все восприняли его с энтузиазмом, самые давние ветераны решили остаться на проверенном временим 2D-клиенте. По словам Origin, его поддержка будет продолжаться до тех пор, пока на КР не перейдет 95% пользователей. Рано или поздно сделать это придется, так как новые аддоны планируется выпускать исключительно под обновленный клиент.

Первым таким дополнением станет **Stygian Abyss**. Релиз должен был состояться летом этого года, но был перенесен на осень. Игрокам предлагают новую расу, на этот раз горгульи, которые вернулись в Sosaria из суровых земель, где находились в многовековом заточении. Превратиться из человека в горгулью, как это было в случае с эльфами, к сожалению, нельзя — придется создавать нового персонажа.

Для опытных игроков подготовлено серьезное испытание — подземелье Stygian Abyss, по размерам в несколько раз превышающее пещеры предыдущих дополнений. Внутри Stygian Abyss обитают еще более злые монстры и спрятаны еще более опасные ловушки. Однако там же находятся и самые могущественные артефакты, найти которые очень непросто.

Светлое будущее?

Несмотря на солидный возраст, жизнь в УО по-прежнему бурлит. Каждый занимается своими делами — кто-то продолжает искать новых жертв в PvP, кто-то исследует мир и охотится на монстров, многие осваивают произ-

водство и торговлю. Самые известные торговцы открывают огромные супермаркеты, где можно купить все, от простых тряпок до редчайших артефактов.

Типичный ультима-шард напоминает маленький городок, где все друг друга знают и периодически собираются вместе, чтобы за чашечкой чая обсудить прошедшую неделю.

Русскоязычных игроков осталось не так много, большинство осело на серверах Euro и Drachenfels, самые ярые фанаты PvP перебрались на Siege Perilous — шард со специальным сводом правил. Но общество дружелюбное и всегда готово помочь новичкам.

Для объединения русских недавно была создана гильдия Lukomote на Европе, в ее состав можно записаться по адресу www.ultima.ru/forum/index.php?showtopic=5750. Там же в процессе реорганизации находится некогда прославленная PvP-гильдия «40%». Ее участники раньше не давали покоя всем, кто проживал на Felucca, и держали под контролем всех чемпионов — монстров, роняющих свитки силы и другие редкие вещи.

Как заверяют «старички», начинать играть в УО никогда не поздно. С выходом Kingdom Reborn она стала более привлекательной для игроков, избалованных World of Warcraft и EverQuest 2, приток новых геймеров усилился. Так что если кому-то хочется своими глазами увидеть, с чего начинался жанр MMORPG и почему тысячи людей считают «Ультиму» лучшей игрой всех времен, двери королевства Британия открыты для вас. ■



Ниндзя развивает новый ниндзюу в одном из японских домиков.



Карта островов Tokuno — места, где каждый мог стать ниндзя или самураем.

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБЕТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE
ПРОДЮСЕРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
РЕКЛАМА





KWONHO: THE FIST OF HEROES

- Жанр: **Одиночный файтинг**
- Издатель: **Hangame, G1**
- Разработчик: **Radio Games**
- Цена игры: **Бесплатно**
- Скорость связи: **От 256 до 512 Кбит/с**
- Трафик: **От 5 до 10 Мб/ч**
- Сайт игры: **http://kwonho.g1.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
500 МГц, 128 Мб, GeForce 2MX
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 256 Мб, GeForce 4MX

Не жалуют разработчики файтингов PC! Со времен **Mortal Kombat** прошло больше десяти лет, и до сих пор на персоналках не вышло ничего приличного в этом жанре. Чтобы любители помахать ногами совсем не умерли от тоски, корейский сетевой портал Jiji (вот такое вот странное название) выступил в итоге новой игрой, выполненную в лучших традициях **Tekken**. Примечательна **Kwonho: The Fist of Heroes** сразу тремя вещами. Во-первых, тем, что бесплатна, во-вторых, это сетевой проект, и сражаться вы будете не с компьютерным разумом, а с живыми соперниками. И наконец, в-третьих, **Kwonho** — добротный, ладно скроенный файтинг, который понравится почти всем любителям жанра.

Апперкот исподтишка

Путь воина в **Kwonho** начинается с выбора боевого стиля. Всего их пять, и каждый включает совершенно разные удары и связки. Разработчики, похоже, немало времени уделили изучению восточных единоборств, так как все приемы правдоподобны и преподносятся в соответствующих школах.

У каждой школы есть свои сильные и слабые стороны, и если вы выбрали, допустим, **Tae Kwon Do**, то глупо лезть в ближний бой против мастера **Ba Ji Quan**. Помимо стиля игра предлагает выбрать пол бойца и его внешность. Последнее — скорее для галочки, так как модели остаются практически одинаковыми, меняются лишь цвет кожи и одежда.

После создания героя следует короткий курс тренировки. Вам объяснят простейшие движения и дадут пару-тройку дополнительных приемов. Если захотите, сможете тут же отработать и заучить их на покорном тренере, который с грустным видом будет стоять и получать оплеухи. Управление довольно стандартное для файтингов. Стрелки — движение вперед-назад, уклон. Клавиши A, S, D, E — удары. Комбинируя их, получаем большое разнообразие приемов, от простых киков и хуков, до связок с названиями в духе «Медный кулак пьяной обезьяны, пронизывающий насквозь». Впрочем, сразу заучивать десятки

Боевые школы

В **Kwonho** пять основных боевых школ:

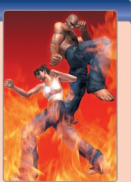
Tae Kwon Do — стиль боя, ориентированный на быстрые атаки на средней и дальней дистанциях. Многие связки проводятся мощными ударами ног, а «стойка фламинго» позволяет проводить неожиданные для противника выпады. Стиль достаточно прост в освоении и хорошо подходит для новичков.

Muay Thai — стиль, известный как «Наука о восьми конечностях». Для сокрушения врага использует все тело, включая ноги, кулаки, колени и локти, а связки из ударов способны обить с ног даже самого стойкого бойца.

Tai Chi Quan — контратакующий стиль. Удары в нем не так сильны, но это компенсируется мощными ответными приемами и многообразием отвлекающих маневров.

Ba Ji Quan — техника боя, направленная на быстрое сближение с противником и нанесение серии мощных ударов на минимальной дистанции. Боец становится узким между проведенным комбинацией, но сами удары наносят большие повреждения. Связки в этом стиле достаточно длинные и сложные, поэтому использовать их рекомендуют опытным игрокам.

Judo — вид борьбы, специализирующийся на бросках и заломках. Ударов руками и ногами не так много, и в основном они являются подготавливающими приемами для броска. Только самые талантливые бойцы могут освоить в совершенстве этот стиль и стать смертельными противниками.



комбинаций необязательно. Тарабани по клавиатуре в случайном порядке, можно добиться впечатляющих маневров.

Поживев тренировочный зал, вы попадете в меню выбора команды для боя. Лучше всего создать свою и указать ограничение по уровню, если, конечно, вы не хотите быть размазанным по полу «шапками» 18-го уровня. Бой достаточно динамичен. Единственным отличием является полоска «Количество героизма», которая быстро заполняется, когда вы пропускаете удары, и может быть использована для выполнения «героического комбо» (для этого нужно будет нажать одну кнопку).

На каждый бой отводится одна минута, поэтому если у вашего соперника больше жизней, отскакивать в блок — не лучший вариант. Вне зависимости от исхода поединка игроки получают опыт и кредиты (подробнее додается примерно вдвое больше). Первое нужно для повышения

уровня, второе — для покупки новых навыков и вещей. Самые смертоносные удары начнут давать, когда ваш персонаж заметен повзрослеет. Доступ к новым приемам — в общем-то, единственное, что отличает игроков 1-го и 20-го уровней. Количество жизней, сила базовых ударов и все остальное у них одинаково, так что если ваш противник на несколько уровней выше, не факт, что он намного сильнее.

Способ виртуального мордобоя

Помимо стандартного режима 1x1 до 2 побед, существуют парный и тройной тимплей, Death Match, Streak Match (что-то типа короля горы) и тренировочный сет. Результативность игр записывается, и вы всегда сможете узнать соотношение своих побед и поражений, а также место в общем рейтинге.



✓ В **Kwonho** есть приемы, которые обычно используют в уличных драках. Например, можно ударить противника в язь. Жесток? Да. Эффективно? А как же!



В меню выбора персонажа пять слотов. Как раз хватит, чтобы изучить каждый стиль.



Режим тренировки. Необходимо выполнять комбинации ударов, указанные в специальном окне.

Модели и анимация ударов в Kwonho сделаны очень неплохо, но возможность выбора не так много. Бойцы все на одно лицо, территорий, где происходит схватки, всего три, и пара штук ненавязчивых мелодий. Более широкий ассортимент в игровом магазине, где, к нашему удивлению, можно купить новые приемы и фуфайки не за игровые деньги, а за реальные доллары.

Несмотря на то, что игра вышла совсем недавно, а релизу не предшествовала мощная пиар-кампания, недостатка в поклонниках у Kwonho не наблюдается. Едва вы создадите новую комнату, к вам тут же пожалуют потенциальный противник, так что скучать в перерывах между боями не придется. И чем дальше вы будете продвигаться по рейтинговой лестнице, тем серьезнее у вас будут оппоненты и тем красивее и разрушительнее будет их комбинации.

какого-нибудь австралийца и беспомощно смотреть, как вас футболит по всему рингу, а герой даже не думает откликаться на клавишу «блок». Проблема с лагами актуальна еще со времен закрытой беты и неоднократно обсуждалась на официальном форуме. «Исправим», — не устают обещать разработчики. Будем надеяться, не обманут.

Во всем остальном Kwonho, несмотря на свою общую примитивность, держится бодрчком. Отсутствия выразительных типажей бойцов, различных характеристик, уникальных арен с лихой компенсируется потрясающим драйвом. Поиграв один раз, в игру хочется возвращаться снова и снова. Причем заметьте, играть на клавиатуре чуть ли не удобнее, чем на геймпаде. За это разработчикам отдельное спасибо. ■

Игровые режимы

Все режимы игры в Kwonho разделены на три типа: одиночные, групповые и тренировочные. Самым популярным в одиночных боях является **Single Match**, который проходит между двумя бойцами до двух побед. После окончания оба игрока остаются в «комнате» и могут продолжить сражаться. Очень удобно, если противник попался примерно равный по силе и вы хотите провести с ним серию матчей.

В режиме **Streak Match** победитель схватки остается на поле боя, а проигравший выбывает. Бойцы меняются постоянно, и чтобы продергаться какое-то время, необходимо выигрывать каждый раз.

Practice Match — аналог сингла, только результат не влияет на рейтинг и общую информацию по вашему бойцу. Можно тренироваться с другими игроками и не переживать по поводу постоянных поражений.

Командные бои бывают двух типов: **Team Match** и **Death Match**. В первом случае вы присоединяетесь к сражению 2x2 или 3x3, где каждый член команды дерется с одним из оппонентов до двух побед. Проведя свой бой, вы переходите в зрители и можете поболеть за союзников. Победа засчитывается той команде, которая в сумме наберет больше побед. **Death Match** — игра на выбывание. Сначала встречается одна пара файтеров, и когда кто-то из игроков будет повержен, на его место вступает следующий из его команды, а победитель продолжает драться с оставшимися количеством жизней. И так до тех пор, пока все оппоненты не будут разгромлены.

Для лучшего освоения приемов существуют **Shadow Training** и **Infinity Challenge**, где за противника играет компьютер. В начале Shadow Training предлагается выбрать уровень сложности, затем на примере вашего персонажа показывая простые и сложные связи ударов, которые придется повторить за определенное время. Причем повторить по памяти, так как табличка, объясняющая, что нажимать, после старта исчезнет. Чем лучше получится провести связи, тем больше очков начислит и тем выше станет ваше место в рейтинге этого режима.

Infinity Challenge — альтернативный способ заработать очки и кредиты. Все что нужно — сто раз подряд победить бойца, управляемого компьютером; любой же проигранный бой тут же прекращает марафон. В зависимости от сложности ваш боец восстанавливает после битвы разное количество жизней, а начиная с Normal, может принять участие в еще одном рейтинге. Чтобы бросить вызов сансэю, придется внести немного кредитов, но даже на Hard одолеть его несложно.

Также в скором времени в американской версии Kwonho планируется открыть специальный режим **Gym Competition**, где игроки смогут сами организовывать турниры. Он уже работает у корейцев, и записи матчей бойцов можно увидеть на YouTube (поиск по названию игры).



ДОЖДАЛИСЬ?

Простой, но качественно сделанный файтинг, который способен надолго затронуть любителей подобных игр. Можно играть по полчаса в день, чтобы отдохнуть от работы, или кропотливо осваивать выбранный стиль в течение многих недель.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Главным недостатком Kwonho сейчас являются лаги. Можно несколько боев подряд сыграть без малейшей задержки, а потом выйти на ринг против

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Веб-подстава



Какими только способами не борются с пиратами издатели игр, видео- и аудиопродукции. Устраивают массовые облавы на точки продаж, сажают за решетку распространителей нелегального материала, закрывают сайты, останавливают работу заводов, штампующих контрафакт. Подают в суд на владельцев и пользователей пиринговых (файлообменных) сетей.

В последнее время большая часть антипиратских мероприятий направлена на борьбу именно с конечными потребителями. То есть с простыми пользователями. Иными словами — лечат не болезнь, а ее симптомы.

Некоторое время назад организация **Media Defender**, активно сотрудничающая с **RIAA** (Американской ассоциацией звукозаписи) и **MPAA** (Американской кино-ассоциацией) и проводящая для них «показательные» наказания пользователей, открыла сайт **www.mivi.com**. Это был бесплатный трекер, на котором каждый мог скачать или разместить любой видеофайл даже очень большого размера. При этом на сайте изначально было выложено несколько новых блокбастеров в очень хорошем качестве.

Разумеется, тысячи интернетчиков тут же бросились его скачивать. И попатились. **Media Defender** тут же пробила IP всех пацков до халвы пользователей, настроила жалобы провайдеру с просьбой отключить их от интернета, а самим интернетчикам предложила выплатить штраф за просмотр нелегального видео.

Вот такие, мягко говоря, нечестные методы борьбы с пиратством используют зачастую борцы за копирайт. Естественно, простым пользователям это не по душе. С **Miivi.com**, например, интернетчики обошлись крайне жестко. Десятки тысяч людей, договорившись заранее на форумах и в блогах, начали заходить на сайт и размещать на нем вполне легальное видео (записи домашних вечеринок, праздников и тому подобное) с заголовком «Этот сайт является подставкой».

Довольно быстро **Miivi.com** рухнул, не выдержав наплыва посетителей. Потом снова заработал. Затем администрация удалила с сайта все видеозаписи, потом снова вернула. На момент написания этих строк сайт уже не работал — на нем была лишь размещена реклама паркового сервиса.

Мы двумя руками за борьбу с пиратством, но подобные методы, которые сами по себе находятся на грани нарушения закона (это почти сознательная провокация), не при-

ветствуем. Искоренять контрафактчиков надо только полностью легальными методами.

Судьба allofmp3.com



От полузаконных методов борьбы с пиратами плавно переходим к методам вполне легальным. Сайту **allofmp3.com** — одному из самых больших и популярных MP3-хранилищ (около 6 млн постоянных пользователей) — совсем недавно исполнилось семь лет. В далеком 2000-м этот портал был создан несколькими программистами, что называется, для души. На нем можно было скачать всего несколько десятков вполне легальных композиций.

Но шли годы, сайт расширился, объем представленной на нем музыки рос. Тысячи, десятки тысяч, а потом сотни тысяч и миллионы MP3-шек. Многие из них были выложены нелегально, да еще и за скачивание многих файлов брали деньги (несколько центов). Проблемы с законом начались еще в 2004-м. Западные звукозаписывающие организации многократно предупреждали владельцев **allofmp3.com** (компанию **Media Services**). Несколько раз заключались договоры, гарантирующие музыкантам и правообладателям отчисления от продаж с **allofmp3.com**, но соглашения эти, судя по всему, не соблюдались.

В 2006 году западные правообладатели поняли, что нужно принимать более серьезные меры. В России к тому моменту добрых порталов (русской и не таких больших, как **allofmp3.com**) насчитывалось несколько сотен. После длительных переговоров власти США и России пришли к договоренности, что все крупные нелегальные российские MP3-магазины и бесплатные порталы будут закрыты.

После этого достаточно быстро платежные системы **MasterCard** и **Visa** перестали принимать платежи в адрес **allofmp3.com**, а совсем недавно сайт был закрыт. При этом на тематические форумы довольно быстро просочилась информация, что портал просто сменил место жительства и переселился на **http://mp3sparks.com**. Дизайн и цены на музыку остались прежними, а владельцы заявляют, что все лицензионные соглашения на композиции у них имеются.

На момент написания этих строк **mp3sparks.com** перестал быть доступен. Возможно, сервис закрыли окончательно, а возможно, он снова мигрировал на новый домен.

Дорогой мой .org



Издана повелось, что в доменных зонах **.org** и **.info** обитают относительно бедные порталы, а иногда и откровенно бедные порталы, обладатели которых не хотят раскошеливаться на «полноценные» доменные имена в зонах **.com**, **.ru**, **.net** и прочих «тяжеловесах».

Увы и ах, но халыве с 1 июля этого года настал необратимый каюк. Именно с этого момента цена доменных имен **.org** и **.info** полностью сравнялась с ценами на **.com**, **.net** и иже с ними. С одной стороны, это хорошо, потому что означенные зоны наконец-то очистятся от огромного количества сайтов-сателлитов и дорвеев (сайтов, пересылающих пользователей на основной портал). Ведь далеко не все владельцы заплатят полноценную стоимость, когда их контракты подойдут к концу.

С другой стороны, стандартная высокая цена на домены первого уровня, репутация которых давно и надолго подмочена, — это как-то не совсем правильно. Пройдет еще не один год, прежде чем, скажем, сайты, проживающие под орго-инфощной крышей, начнут всерьез воспринимать.

Кириллический интернет запаздывает



Разговоры о том, что в самом ближайшем будущем в интернете появятся домены и сайты, названия которых написаны не на английском, а на кириллице, ведутся уже давно. Информация распространяет как простые пользователи Сети, так и **ICANN** (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers).

До недавнего времени считалось, что кириллические названия в Мировой паутине

появится уже к концу этого года. Однако совсем недавно представители ICANN официально опровергли эту информацию. Оказалось, что работы по живлению русского (и ряда других) языка в интернет действительно ведутся, причем довольно давно. Но чтобы все заработало, необходимо провести полномасштабное тестирование — это раз. И оно действительно начнется в конце 2007 года. Два — требуется разработать правовую базу, четко определяющую правила регистрации на соответствующих доменах.

По логике вещей правами на «ириглические» сайты должны обладать «отечественные» компании. Однако не менее очевидно, что многие западные компании тоже имеют на это право. Согласитесь, если какой-нибудь Вася Пупкин сделает в интернете сайт «Майкрософт.ком» или «Логитек.ру», то может, при должной смекалке и сноровке, на них неплохо заработать. У хозяев бренда должна быть возможность товарища Васю взять за шкирку и грозно погрозить ему пальчиком.

И вот как раз на улаживание этих правовых вопросов уйдет еще довольно много времени. По заявлению ICANN, не менее двух лет. Так что начинать печатать русскими буквами в командной строке браузера придется не раньше 2009 года.

3D-WWW



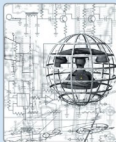
Интернет вот уже много лет пытается вырваться в трехмерное пространство. Но пока это удалось сделать лишь отчасти. Трехмерные игры — да, виртуальные миры (по сути, те же игры) — да, 3D-чаты — тоже да. Основная масса сайтов — категорически нет. Изредка на веб-порталах можно встретить псевдотрехмерные фантазии в стиле flash. Иногда из-за меню показывается свое объемное голоежку Java, но в целом сайты остаются плоскими, как доска.

Но вполне возможно, что в ближайшем будущем ситуация коренным образом изменится. Компания **Dassault Systemes**, специализирующаяся на разработке программ и движков для трехмерного моделирования, выпустила в свет свою новую программную платформу — **3DIA**.

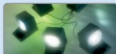
С ее помощью очень легко создавать полноценные 3D-интерфейсы для сайтов. Получается очень красиво, удобно, а главное — весит мало. Трехмерный сайт на 3DIA занимает лишь на 10-15% больше дискового пространства, чем аналогичный «плоский» сайт.

Памятуя, сколько подобных, даже очень перспективных технологий канули в Лету и почли в бозе, можно было бы предположить, что и 3DIA сжидает та же участь. Но есть одно «но». Dassault Systemes заключила партнерский договор с **Microsoft**. А этот факт говорит о многом. Если 3DIA поддерживает этот софтверный гигант, то, вполне возможно, путешествовать по полностью трехмерному интернету будем уже мы с вами, а не наши дети и внуки.

А знаете ли вы, что...



До 2001 года подавляющее большинство служб, позволяющих рассылать со своего сервера поздравительные открытки, было бесплатными. Первой решила заработать на виртуальных открытках звонковая монета компания **American Greetings**. За небольшое вознаграждение — около \$20 в год — сервис предлагал пользователям множество дополнительных услуг. А уже в 2002 году более 70% «открыточных» серверов по всему миру перешли на платную основу. Во-первых, это позволило их владельцам неплохо заработать, во-вторых, снизило нагрузку на сервера, ведь бесплатными службами очень часто пользуются спамеры.



В начале 2003 года в Китае единомоментно (после обследования на пожарную безопасность) было закрыто свыше 10 тыс. интернет-кафе. Сотни тысяч китайцев на довольно длительный срок остались без выхода в Сеть.



В начале 2004 года, когда в Афинах полным ходом шла подготовка к Олимпиаде, на интернет-безопасность официальных олимпийских сайтов было потрачено не много ни мало 150 млн евро. И, как оказалось, не зря. За время проведения было зарегистрировано свыше 100 тыс. хакерских атак на главный сайт Олимпиады, при этом лишь одна из них была успешной. Но и в этом случае сайт реанимировали менее чем за час.



Как только не называют коварные родители своих новорожденных чад. В тридцатых годах прошлого века в СССР было модно называть детей именами вроде Даздралперма (Да здравствует первое мая), Владилена (Владимир Ленин) и прочими несурзанными. В эпоху интернета начали появляться полные потребности. В США один нерадивый отец назвал своего ребенка @. Да-да, в свидетельстве о рождении так и было записано — @. Позже несчастное чадо такти переименовали, но случай интернетчикам запомнился. Ну а в 2005 году некто мисс **Тэйбиса Эйрс** назвала своего дочку, родившуюся в январе, не иначе как **Фирюна Вайз Эйрс**. Фирюна, напомним, является одной из героинь игры **EverQuest**. Эльфийка по национальности. Мамаша, как не сложно догадаться, была большой поклонницей EQ.



Неприятный и в то же время забавный случай произошел в июле 2006 года с одним работником провайдер-компании **Comcast**. Его уволили. Казалось бы, чего тут удивительного? А удивительны в данном случае причины увольнения. Работник пришел по вызову к гражданину по имени **Брайан Финкельштайн** (дело было в Вашингтоне). Специалист уехал за компьютер, принялся устранять неисправность и случайно прихорпнул, пока работала программа тестирования. Брайан же,

хозяин квартиры, как раз в это время заглянул в комнату. Увидел спящего работника, достал портативную видеокамеру и заснял мирно похрапывающего специалиста. После этого разбудил его, попросил сделать работу. Когда же специалист Comcast ушел, хитроумный Брайан спил видео из камеры на компьютер, наложил на него несколько видеозаписей, добавил музыкальную композицию группы **Eels** — **Need Some Sleep** и разместил запись в интернете. За несколько дней ее посмотрело несколько миллионов человек. И некоторые из них оставили шуточные отзывы на сайте Comcast. Информация дошла до начальства, которое, ничтоже сумяшеся, предложило написать письмо сотруднику, так любящему сладко поспать, заявление «по собственному желанию».

ЗАРАБОТОК В СЕТИ

ДОМЕННЫЙ БИЗНЕС



Вас здесь не стояло

Что такое домены, знает каждый пользователь интернета: это имена сайтов, те самые www.что-то-там.ru/su/com/net, которые вбиваются в адресную строку браузера. Домен приобретает следующий облик: вы его придумываете, проверяете с помощью специальных whois-сервисов, не занят ли он, и если не занят, регистрируете на себя через компанию-регистратора. Выкупить домен на веки вечные нельзя, его можно лишь временно зарегистрировать — на год, на два, на пять или даже на десять лет. Чем дольше срок, тем дешевле обходится продление.

Ценность домена зависит от того, из каких слов/символов он состоит и в какой доменной зоне находится. Дороже всего ценятся домены в зоне .com (самой старой и самой популярной по числу доменов), составленные из слов, которые чаще всего пробивают через поисковики. Это так называемые ключевые — слова вроде *sex, business, car, hotel, food, sell, rent, photo, fly, electronics, poker, traffic* и т. д. Такие домены очень просто запомнить (*car.com* всяко проще, чем какие-нибудь *rentcar.com* или *buycar.com*), и ценятся они очень высоко. Например, проданный в июле домен *business.com* обошелся покупателям в \$340-360 млн (цена оценочная, точные цифры не назывались). Правда, это был уже наплевательный бизнес с коллективом сотрудников и доходом в районе \$12 млн в год, но пример все равно показательный.

Но это расценки на вторичном рынке, то есть на те домены, которые уже были кем-то зарегистрированы, а потом перепроданы. Регистрация же новых или освобождающихся

в последних номерах «Игромании» мы рассказали о нескольких способах заработка в интернете. Но они подходят далеко не каждому. Системы активной рекламы (это когда вам платят за клики по баннерам и чтение рекламных сообщений) требуют много времени, но денег приносят немного. Можно открыть собственный сайт и попытаться сделать его популярным, но на это опять же надо много сил и времени, а если вы задумали серьезный проект или интернет-магазин — то еще и больших финансовых вложений. Как же быть, если и времени лишнего нет, и денег не так много? Можно, например, заняться доменами.

Доменов обходится в \$10-30 — это средняя цена, бывает и меньше доллара, а бывает и больше \$100. Цены эти стабильны потому, что их устанавливают регистраторы. В том-то и состоит привлекательность доменного бизнеса: за какие-нибудь \$20 ты можешь зарегистрировать домен, а потом продать его в десятки, сотни и даже миллионы раз дороже.

Но вот какая загвоздка: число хороших доменов конечно, и за ними ведут охоту люди со всего мира. Попробуйте отыскать хоть один свободный ключевик в зонах *.com, .net, .org* или *ru* — если найдете, считайте, что вам очень повезло. Но с вероятностью в 99,999% вы ничего свободного не найдете. В зоне *.com* все ключевики расхватали (и с каждым разом перепродают все дороже) 10-15 лет назад, в *ru* — в конце 90-х — начале 2000-х. И не только ключевики, но и почти все сколько-нибудь популярные слова и сочетания слов.

Наряду с ключевиками высоко ценятся двух- и трехсимвольные домены. Во-первых, потому, что их легко запомнить, а во-вторых, названия многих компаний имеют двух- и трехсимвольные обозначения.

Многие из вас, наверное, слышали о судебных делах по поводу спорных доменов: какой-нибудь сообразительный доменейер регистрирует домен, совпадающий с названием торговой марки (к примеру, *mercedes.ru* или *toyota.ru*), а ее владельцы пытаются потом этот домен отсудить, зачастую весьма успешно. Так вот, если с доменами типа *mercedes.ru* и *toyota.ru* все достаточно очевидно (совпадение налицо), то двух- и трехсимвольники отобрать намного сложнее: такие короткие торговые марки просто не регистрируют. Нельзя зарегис-

тировать трейдмарк J7 (есть такой сок) и на основании этого претендовать на домен *j7.ru*. Такую торговую марку можно зарегистрировать только в виде изображения.

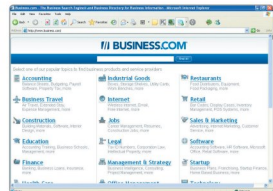
Откуда есть пошел русский киберсвоптинг

О том, что на перепродаже доменов можно зарабатывать хорошие деньги, стало ясно еще в 90-е годы. А первые судебные процессы по этому поводу в России начались в 1999 году. Пионером в этом деле стала фирма **Kodak**. Она подала в суд на предпринимателя **Александра Грундула**, потребовав принадежданий ему домен *kodak.ru*. Грундунд зарегистрировал этот домен для своих нужд, использовал его добросовестно и требовать денег с Kodak не собирался, более того, он с ними даже сотрудничал. Но Kodak, видимо, уже знакомые с ситуацией за рубежом, решили нанести превентивный удар. После трех лет разбирательств домен они все же отбили.

Потом была еще курьезная история с доменами *сoca-cola.ru* и *sprite.ru* (их зарегистрировало на себя некое ООО «Инейст», — одноименным стал РосНИИРос — Российский НИИ развития общественных сетей), но все это были еще детские шалости. Началом настоящего киберсвоптинга пошла фирма «Арбитражсудправо». Все в том же 1999 году она оформила на себя 1300 доменов в надежде на их дальнейшую перепродажу. Случился большой скандал, «Арбитражсудправо» обошлась сетевыми террористами, но фирма как торговала доменами, так и делает это до сих пор. Список, если что, можно посмотреть на сайте *adresa.ru*.



✓ *Sex.com* — однозначно самый дорогой домен в мире. Если выставить его сейчас на продажу, цена, скорее всего, легко перевалит за \$500 млн. Только вот пользователи его все последние годы крайне иррационально.



✓ Проданный за \$340-360 млн *business.com* в данный момент представляет собой лишь каталог рекламных ссылок. Правда, продавали не просто домен, а готовую компанию с \$12 млн прибыли в год.

Сколько доменов им удалось сделать, неизвестно, но самой громкой была сделка с «Росбанком» в 2000 году (по слухам, за домен **rosbank.ru** отдали \$20 тыс.) и продажи **zakon.ru** («Арбитражсудправо» — говорит о 600 тыс. рублей, неизвестно, насколько это соответствует истине) и **fortuna.ru** (официально его продали за \$92 тыс.). Впрочем, кое-что «Арбитражсудправо» удержать не смогли. Например, **yan-dex.com** у них благополучно отсудили.

В 2000 году рунет узнал о **Денисе Гледеневе** — жителе Дубны (на тот момент), который зарегистрировал на себя полторы тысячи доменов, в том числе некоторые торговые марки. Впоследствии многие из этих доменов Гледенев продал с большой выгодой для себя. В том же году доменами занялся и **Филипп Гросс**, известный ныне доменейер. Гораздо больше известен его брат Павел, но это потому, что до недавнего времени Филипп избегал контактов с прессой; в действительности же Павлу принадлежат совсем немного доменов. На следующий день Гледеневу и Гроссу принадлежат тысячи доменов в самых разных зонах, а их имена знает каждый второй интернетчик. Но начиная свой бизнес в начале 2000-х, они, конечно, не подозревали, что спустя несколько лет будут продавать свои домены за десятки тысяч долларов.

Истории Гледенев и Гросс стали после многочисленных скандалов по поводу трейдмарковых доменов (для простоты будем

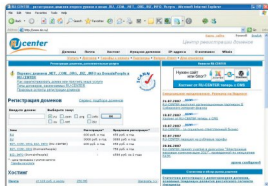
Whois who

В отличие от Гледенева и Гросса, с которыми я лично встречался при подготовке этой статьи, «Арбитражсудправо» не производит впечатления серьезных людей. На сайте **adresa.ru** они позволяют себе такие вот забавные сентенции: «Что касается наших доменов: из юридических лиц, товарный знак или название которых совпали с продаваемыми нами доменами, мудро предпочли купить у нас адрес, а не тратить бесполезно время и деньги на пустые судебные тяжбы, выставяя себя на посмешище...» (стилистика сохранена). Как ни странно, телефоны и e-mail'ы на сайтах **adresa.ru** и **advokatura.ru** (это тоже «Арбитражсудправо») на момент подготовки этой статьи не отвечали, поэтому пришлось звонить напрямую **Михаилу Шингареву**, у которого зарегистрированы домены этой конторы. Радости интереса я спросил о ценах на некоторые имена: **avtosalon.ru** — 300 тыс. рублей, **plastik.ru** и **antaliya.ru** — по 150 тыс. рублей. По нашим ощущениям эти цены явно завышены.

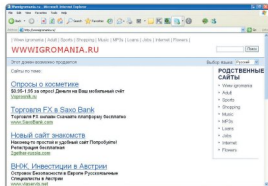
называть их ТМ-доменами). Гледенев с 2000 года застопил за собой множество ТМ-доменов и доменов, сходных с торговыми марками, и какая-то их часть до сих пор ему принадлежит (**hewlett-packard.ru**, **bee-line.ru**, **vypmel.com** и др.). У Гросса доменов тако-

го рода поменьше — это, например, **mokia.ru**, **i-river.ru**, **absolute-games.ru**, **addidas.ru**.

Людей, регистрирующих домены с целью перепродажи, обычно называют киберквотерами (от слова *quote* — незаконный захват земли), но сами они предпочитают другой



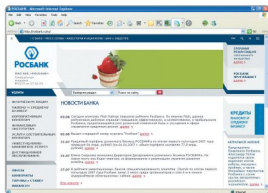
✓ «Ру-центры» был и остается самым крупным регистратором в зонах .ru и .su. Но, по всей вероятности, его доля будет снижаться: он, хоть и считается самым надежным, по ценам и удобству уступает конкурентам.



✓ Домен **www.igromania.ru** (не путать с **www.igromania.ru**) принадлежит не нам, а некому Вячеславу Храмову. Сейчас он припаркован на Sedo.com и зарабатывает деньги рекламой.



✓ За домен **fortuna.ru** в свое время выложили большие деньги, но распорядиться им разумно — там сейчас грамотно сделанное онлайн-казино.



✓ Судя по всему, продажа **rosbank.ru** была первой крупной сделкой российских киберквотеров.



✓ **Денис Гладнев** — самый известный доменейер в России.

термин — доменейры. Слово «киберсквоттер» за последние годы приобрело негативный оттенок, а ведь можно регистрировать для перепродажи и такие домены, которые ничьи права не затрагивают. Это могут быть словариные (generic) слова, имена в фамилии, названия географических объектов — в общем, все, что не подпадает под копирайт. Имена и фамилии, впрочем, доступны лишь с некоторыми оговорками: если вы возьмете себе домен kirkorov.ru и разместите на нем порнографию Киркорова информацию, то его вполне могут отобрать в суде.

Если у вас есть хороший домен, никоим образом не напоминающий никакой трейдмарк, это еще не значит, что с ним не может возникнуть проблем. Согласно закону, в споре «домен vs. торговая марка» приоритет имеет торговая марка, а поправки в Гражданский кодекс, которые уравниют их в правах, вступят в силу лишь с 1 января 2008 года. Поэтому сейчас почти любой домен можно отобрать по следующей схеме: ваш недоброжелатель регистрирует торговую марку, его название совпадает с названием вашего домена, подает в суд и с большой вероятностью выигрывает его. Хорошо, если ваш домен зарегистрирован как трейдмарк, а если нет — то убытки смена называется обратный захват.

Доменный бизнес вообще штука жестокая. Им занимаются тысячи людей со всего мира, но большая часть едва сводит концы с концами (в том плане, что большой прибыли от доменов они не получают), а реально преуспевают лишь единицы. В России таких людей можно пересчитать по пальцам одной руки, но уж они-то зарабатывают

PayPal vs. кредитка



Если вы начнете заниматься доменами, перед вами встанет вопрос, как за них платить и как получить деньги за проданные имена и парковку. В рунете все достаточно просто — дешевые регистраторы поддерживают практически все формы оплаты: наличные в кассу, кредитки, банковский перевод, **WebMoney**, **Яндекс Деньги** и даже оплату при помощи SMS.

У западных регистраторов выбор поменьше: чаще всего выбирать приходится только между кредиткой и международной платежной системой **PayPal**. Причем кредиткой не простой, а как минимум уровня Visa Classic (Visa Electron не подойдет). Но лучше предпочесть **PayPal**. Для этого вам надо будет зарегистрировать свою кредитку на **PayPal.com**, и тогда вы сможете расплачиваться, просто вводя логин и пароль. Это еще и намного безопаснее: при оплате через **PayPal** данные вашей кредитки остаются в тайне. Поисно: любой, кто узнает номер вашей кредитки, написание вашего имени на ней, срок ее действия и Card Security Code (3-4 цифры, обычно бывают на обороте), сможет расплачиваться по ней в Сети. А узнать это может каждый, кто держал карту в руках.

Единственный нюанс с **PayPal** заключается в том, что для жителей России этот сервис доступен пока лишь частично: платить можно, а получать деньги — нельзя. Поэтому если возникнет необходимость получить деньги за домен (от продажи или с парковки) из-за рубежа, придется воспользоваться банковским переводом или чем-нибудь еще.

десяти тысяч долларов в месяц. Западные доменейры — миллионы.

Опасности подстерегают доменейра на каждом шагу. За хорошими именами идет настоящая охота, здесь постоянно надо быть начеку. Нельзя рассказывать о доменах, которые ты собираешься регистрировать, — иначе это сделают за тебя. Нельзя проверять домены (на занятость) абы где: все регистраторы так или иначе ведут логи, а некоторые не гнушаются эти логи использовать. Нельзя отдавать регистрацию в долгий ящик (у доменейров есть даже такая поговорка: хочешь не зарегистрировать домен — отложи это на завтра). Вдобавок есть еще регистраторы, которые сами являются крупнейшими киберсквоттерами, только понимают их на этом слеповато.

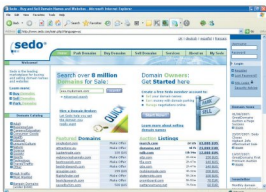
Деньги из воздуха

Заработать на доменах можно несколькими способами. Первый и самый очевидный — создать сайт. Да, сайтов в Сети миллионы, и наверх выбиваются лишь самые-самые, но если у вашего проекта простое и говорящее

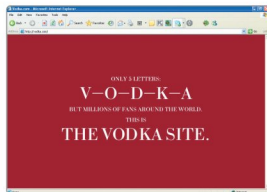
название, то он в любом случае будет в выигрышном положении по сравнению с конкурентами. Схемтики могут возразить: хороший сайт поднимает и так, вот сколько примеров — **Flickr**, **Digg**, **YouTube**, **Google**, **Yandex**, **Wikipedia**, **LinkedIn**, **Yahoo**, **eBay**. Это так, но проекты подобного уровня не каждый день появляются, сделать что-то сравнимое очень сложно. А если не получается, то нужны хотя бы деньги на рекламу. Хороший же домен — это как магазин в оживленном месте: кажим бы он ни был, народ там будет всегда.

Второй способ — банальная перепродажа. Продать домен можно как через специальные сайты (в этом случае с вас возьмут комиссию за посредничество), так и напрямую. Хороший домен всегда найдет своего покупателя, но если это не ключевик вроде **sex.com** или **business.com**, а что-нибудь попроще, то желающих могут объявиться и через пять минут, а могут и через три года. Можно поискать покупателя самому, но здесь уже все зависит от ваших талантов.

Что касается уровня цен на домены премиум-класса, то они устанавливаются чуть ли



✓ **Sedo.com** — самая крупная торговая площадка по продаже доменов. Здесь же их можно приобрести.



✓ В прошлом году «Русский стандарт» купил **Vodka.com** за \$3 млн, но использовать его не спешит — там сейчас бесполозный промосайт.

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

РЕКЛАМА

Новая профессия "Тазквондист"
с возможностью развития до Гладиатора или Медиума

Новые подземелья

- Бездонное Озеро, где живут драконы
- Башня Танатоса, царство смерти и ужаса

Новые умения

дополнительные квестовые умения для вторых профессий

Новые возможности

приготовление блюд, повышающих параметры персонажей

GRAVITY
G5 INCORPORATED
Copyright © 2002-2007 Gravity Co. Ltd. / Gravity G5, Inc.
Copyright © 2002-2007 Ltd. M. Progame.

Эпизод
10.3

Полезные ресурсы

Ru-Center.ru — самый старый и, как считается, самый надежный регистратор в .ru-зоне. Но не самый удобный: например, партнерская программа доступна только юридическим лицам и индивидуальным предпринимателям (по ней возможны скидки тем, кто регистрирует много доменов).

stat.nic.ru — статистика по основным доменным зонам: .com, .net, .org, info, biz, а также .ru и .su.



Reg.ru — новый регистратор с относительно низкими ценами и удобным интерфейсом. К моменту поступления журнала в продажу на Reg.ru, скорее всего, уже будет доступна новая услуга (журнал сдавался раньше, протестировать ее мы не успели): регистрация доменов и проверка whois через SMS. Это суперудобно, такого нет только у российских, но даже у западных регистраторов. Едете вы, допустим в метро, увидели на рекламном плакате какое-то удивное слово — и тут же можете проверить его через SMS. Еще один плюс Reg.ru: скидки для постоянных покупателей доступны не только юридическим лицам и индивидуальным предпринимателям (ПБОЮЛ), но и простым смертным.

WebNames.ru — неплохой сервис с самарской пропиской. Все то же самое, что есть на двух предыдущих сервисах, и вдобавок можно регистрировать кириллические домены. Опять же чтобы получить скидку, необходимо быть юридическим лицом или ПБОЮЛом.

Parked.ru — единственный рабочий парковочный сервис, который сейчас есть в России. Заработанное перечисляется на кошелек в WebMoney.

DNMarket.ru — еще одна российская парковка (ее владелец, правда, живет в Чикаго), только менее удобная, чем Parked.ru, и толком неработающая.

ICANN.org — сайт международной организации ICANN, ведущей распределением доменных имен и IP-адресов. Международная то она международная, но фактически находится под контролем правительства США. И отдавать контроль над ICANN американцы пока не собираются.

Sedo.com — крупнейший онлайн-аукцион по продаже доменов. Здесь же их можно припарковать.



GoDaddy.com — крупнейший в мире регистратор доменных имен. Тем не менее доменеры его недолюбливают.

Domains.yahoo.com — Yahoo доменеры почему-то всерьез не воспринимают, но по моим собственным ощущениям, это один из самых лучших регистраторов. По крайней мере, интерфейс там самый простой и удобный.

Moniker.com — вроде бы крупный регистратор и среди доменеров уважаем, но лично у меня отношения с Moniker не сложились: однажды этот сайт в течение двух дней отказывался принимать мой пароль. Когда все наконец заработало, из техподдержки пришел ответ: у нас, мол, профилактические работы велись.

EuropeRegistry.com — регистратор с довольно высокими ценами, зато регистрация доступна для огромного количества зон.

Afternic.com — крупный аукцион и парковка в одном лице.

NetworkSolutions.com и **Register.com** — большие, известные, но

какие-то безликие регистраторы. Все у них устроено более или менее хорошо, но как-то слишком стандартно.

Domenforum.net и **DNDialog.ru** — крупнейшие русскоязычные форумы, где собираются доменеры. Основной состав участников и там, и там практически идентичен.

Whoisworm.ru — платный сервис, где можно посмотреть статистику регистраций в .ru и .su, увидеть полный список имен, принадлежащих тому или иному человеку, узнать о продажах на вторичном рынке.

Whoistory.ru — усеченный, но бесплатный аналог Whoisworm. Здесь можно посмотреть, кому какие домены принадлежат. Поиск осуществляется не по именам, а по доменам, поэтому чтобы прочесть какого-то человека, нужно знать хотя бы один его домен.



Knd.ru — сайт, где собирается статистика продаж доменов в самых популярных зонах и на самых крупных аукционах.

RegisterFly.com — в прошлом это был крупный регистратор, но сейчас он закрылся, и все его домены передали GoDaddy.com. Однако сайт по-прежнему частично работает. Вы можете начать регистрацию, ввести свои данные (в том числе с кредитки) и обнаружить, что закончить все это невозможно. Куда при этом уходит все эти данные, непонятно. Так что будьте осторожны.

DomainersMagazine.com — сайт первого и пока единственного журнала для доменеров. Издается с начала этого года, вышло уже три номера. Первые три номера можно скачать в PDF с этого сайта.

не как бог на душу положил. На Западе, где много открытых аукционов по продаже доменов, с этим проще. У нас же аукцион только один — <http://auction.nic.ru> (и тот полупрозрачный), а большинство доменов продается в результате частных сделок. Если покупатель не хочет светиться — такое бывает, когда какая-то компания не желает судиться из-за TM-домена и тайно выкупает его у киберквоттера, — то цена держится в тайне. Если же на этом хотят сделать пиар, то цену, наборот, объявляют во всеуслышание, да еще сильно ее преувеличивают. Есть даже мнения, что многие домены только из-за пиара и покупались. Например, в прошлом году водочный магнат Рустам Тарико («Русский стандарт») купил домен **vodka.com** за \$3 млн. Интернет обсуждал эту новость не одну неделю. Что же

сделали с **vodka.com**? Да ничего. Сейчас там находится бессмысленный промсайт.

Судьба **vodka.com** — не исключение, а скорее даже правило. Многие домены, даже самые топовые, покупаются за безумные деньги, а потом годами простаивают без дела. Складывается ощущение, что покупатель просто не знает, что с ними делать, а деньги отдадут в расчете на будущий рост цен.

И это не такое уж опрочметчиво, как может показаться. Цены на домены растут постоянно, и ничто не предвещает того, что в обозримом будущем этот рост остановится. Возможно, сейчас это самое выгодное вложение денег, какое только можно придумать. Цены на недвижимость и ценные бумаги постоянно скачут туда-сюда, а стоимость доменов как росла, так и растет, обить цены на них может

разве что новый крах доткомов или экономический кризис. За всю историю интернета они не дешевели еще ни разу. Тот же **business.com** в 1999-м купили за \$7,5 млн, а в июле этого года перепродали уже за \$340-360 млн. Не случайно многие инвест-компании сейчас вкладывают деньги именно в домены.

Тем не менее полностью от обесценивания домены все же не застрахованы. Если у вас, допустим, есть домен **dvdsshop.com**, то сейчас вы еще в шоколаде, но через несколько лет, когда формат DVD выйдет на нет, этот домен будет никому не нужен. Разве что под музей антиквариата.

Продавать домены в зонах .li и .su чисто технически сложнее, чем на Западе. Чтобы переписать домен на другого человека или компанию, нужно лично явиться в

**ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ
 УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!**



**ENEMY
 TERRITORY
 QUAKE WARS™**

Разгромь жалкую армию лодышек!

Воинам Импери Некста ещё не была такой кривоно!

Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



офис регистратора (а почти все они находятся в Москве) или прислать нотариально заверенное письмо. Лучше отправить кому-нибудь доверенность.

Третий способ заработка на доменах называется парковкой, и вот о нем уже знают далеко не все. Между тем для доменейзеров это основной источник постоянного заработка. Вот что собой представляет парковка: вы прописываете в настройках домена сервера парковочного сервиса, на вашем домене размещают страничку с рекламными ссылками, и за каждый клик по этим ссылкам начисляются деньги. Эта схема хорошо работает с очевидными именами: каждый день множество людей набирает в браузере что-нибудь вроде **sex.com**, **love.ru**, **cars.ru** (и еще всякое такое, о чем мы тут писать не будем) — просто чтобы посмотреть, что находится по этим адресам.

Парковка дала жизнь такому явлению, как тайпскоттинг (от слова *type* — печатать). Это когда регистрируются домены, очень похожие на адреса популярных сайтов, но с ошибками. Люди при наборе адреса часто ошибаются и попадают как раз эти тайпскоттерские сайты: **lgomania.ru** (тайп на **lgomania.ru**), **gaemspot.com** (тайп на **gamespot.com**), **lnta.ru** (тайп на **lenta.ru**). Из той же оперы — **wwwlgomania.ru** (оформлен, кстати, на некоего Вячеслава Храмова), **wwwareh.ru**, **wwwmtv.ru**, **wwwrestoran.ru**, **wwwrehs.ru**, сделанные в расчете на тех, кто забывает ставить точку после **www**.

Еще один хороший прием (мне о нем рассказал Филипп Гросс) связан с зоной .eu. Посмотрите на клавиатуре, какая буква находится рядом с E. Правильно, F. Таким образом, в .eu можно регистрировать точные копии ip-доменов. Какой-нибудь **utro.eu**, к примеру.

Хорошие тайпы могут дорого стоить. В июле на онлайн-аукционе **Sedo.com** домен **crze.com** (тайп на **craze.com**) был продан за \$3900. И это при том, что на **craze.com** пока даже сайта нет, только стандартная парковочная страничка с рекламой.

Но все это детский сад по сравнению с тайпскоттерством... на государственном уровне. Национальная доменная зона Камеруна (.cm) отличается от .com всего на одну букву. Камерунцы догадались, что на этом можно подзаработать (предоставьте, сколько народу каждый день общается при написании .com?) и совместно с канадским бизнесменом **Кевином Хэмом** превратили свою зону в гигантскую парковку. Теперь, если вы наберете в браузере

Термины

Информация в домене K00001000000

Домейн: Салма гонимаяwww.k00001000000.com

IP-адрес: 193.50.135.80

1. BY: 2000-01-01
2. BY: 2000-01-01
3. BY: 2000-01-01
4. BY: 2000-01-01
5. BY: 2000-01-01
6. BY: 2000-01-01
7. BY: 2000-01-01
8. BY: 2000-01-01
9. BY: 2000-01-01
10. BY: 2000-01-01
11. BY: 2000-01-01
12. BY: 2000-01-01
13. BY: 2000-01-01
14. BY: 2000-01-01
15. BY: 2000-01-01
16. BY: 2000-01-01
17. BY: 2000-01-01
18. BY: 2000-01-01
19. BY: 2000-01-01
20. BY: 2000-01-01
21. BY: 2000-01-01
22. BY: 2000-01-01
23. BY: 2000-01-01
24. BY: 2000-01-01
25. BY: 2000-01-01
26. BY: 2000-01-01
27. BY: 2000-01-01
28. BY: 2000-01-01
29. BY: 2000-01-01
30. BY: 2000-01-01
31. BY: 2000-01-01
32. BY: 2000-01-01
33. BY: 2000-01-01
34. BY: 2000-01-01
35. BY: 2000-01-01
36. BY: 2000-01-01
37. BY: 2000-01-01
38. BY: 2000-01-01
39. BY: 2000-01-01
40. BY: 2000-01-01
41. BY: 2000-01-01
42. BY: 2000-01-01
43. BY: 2000-01-01
44. BY: 2000-01-01
45. BY: 2000-01-01
46. BY: 2000-01-01
47. BY: 2000-01-01
48. BY: 2000-01-01
49. BY: 2000-01-01
50. BY: 2000-01-01
51. BY: 2000-01-01
52. BY: 2000-01-01
53. BY: 2000-01-01
54. BY: 2000-01-01
55. BY: 2000-01-01
56. BY: 2000-01-01
57. BY: 2000-01-01
58. BY: 2000-01-01
59. BY: 2000-01-01
60. BY: 2000-01-01
61. BY: 2000-01-01
62. BY: 2000-01-01
63. BY: 2000-01-01
64. BY: 2000-01-01
65. BY: 2000-01-01
66. BY: 2000-01-01
67. BY: 2000-01-01
68. BY: 2000-01-01
69. BY: 2000-01-01
70. BY: 2000-01-01
71. BY: 2000-01-01
72. BY: 2000-01-01
73. BY: 2000-01-01
74. BY: 2000-01-01
75. BY: 2000-01-01
76. BY: 2000-01-01
77. BY: 2000-01-01
78. BY: 2000-01-01
79. BY: 2000-01-01
80. BY: 2000-01-01
81. BY: 2000-01-01
82. BY: 2000-01-01
83. BY: 2000-01-01
84. BY: 2000-01-01
85. BY: 2000-01-01
86. BY: 2000-01-01
87. BY: 2000-01-01
88. BY: 2000-01-01
89. BY: 2000-01-01
90. BY: 2000-01-01
91. BY: 2000-01-01
92. BY: 2000-01-01
93. BY: 2000-01-01
94. BY: 2000-01-01
95. BY: 2000-01-01
96. BY: 2000-01-01
97. BY: 2000-01-01
98. BY: 2000-01-01
99. BY: 2000-01-01
100. BY: 2000-01-01

Вот так выглядит whois.

Доменейзеры общаются между собой на сленге, который может быть малоизвестен даже для искусственного интернетчика. Поэтому, чтобы вы не чувствовали себя как баран перед новыми воротами, даем пояснения основным терминам.

LLL.ru/NNN.ru — домены, состоящие из букв (L от letter) и соответствующего цифр (N от number). Например, **go1.ru** — это LLN.ru-домен.

TLD (top-level domains) — домены верхнего уровня. **dfr.ru**, к примеру, это верхний уровень, а какой-нибудь **domen.com.ru** — второго уровня. Есть еще домены третьего уровня вроде **domen.narod.ru**.

gTLD (generic top-level domains) — домены в общих зонах, то есть не привязанные ни к какой конкретной стране. Это **com**, **net**, **biz**, **info**, **org**, **aero**, **trav**

el, **museum**, **tel**, **mobi**, **gov**, **edu** и др.

ccTLD (country code top-level domains) — домены в национальных зонах: **.ru**, **.su**, **.uk**, **.us**, **.de**, **.fr**, **.se** (Швеция), **.es** (Испания) и т. д.

End-user — конечный покупатель домена, то есть тот, кто покупает его не для перепродажи или парковки, а для создания проекта. Считается, что энд-юзеру домен можно продать дороже всего.

IDN (internationalized domain name) — домены, которые пишутся не латиницей, а кириллицей или иероглифами. Хотя некоторые регистраторы уже раздают такие домены, официально их судьба еще непонятна: ICANN справедливо опасается, что от таких имен будет больше проблем, чем пользы. Китай для себя этот вопрос уже решил: там созданы собственную систему адресации на китайском языке, независимую от ICANN.

Ключевые — домены, в которых фигурирует слово из самых популярных поисковых запросов: **sex**, **business**, **car**, **poker**, **gambling**, **fly** и т. д. Такие имена стоят дороже всего.

Whois — вся основная информация о домене и его владельце: ФИО, e-mail, телефон, DNS-сервер, состояние домена (делегирован или нет), дата регистрации и дата ее истечения. Посмотреть whois можно на сайте любого регистратора. Для тех, кто не хочет светить свои данные в whois, существует услуга Private Registration, но обычно за это берут дополнительные деньги.

любий сайт в зоне .com, то попадете на страничку с рекламой. На Камеруне Кевин Хэм оставался не намерен: ту же самую зону .co — тоже тайп на .com), Омском (.om), Нигером (.on) — тайп на .net) и Эфиопией (.et).

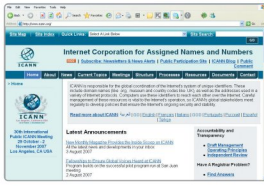
Четвертый, последний, способ заработка на доменах — сдача в аренду. На первый взгляд, это выглядит дико: какая такая аренда? Это же домен, его если регистрировать, то навсегда. Владеть же в любой момент может кто-нибудь в голову ударить, и если он отберет домен, то все вложения пойдут прахом. Все так, но это справедливо лишь для

долгосрочных проектов. Если же планируются краткосрочный проект, например, промо-сайт, то домен можно и арендовать.

За рубежом уже существуют специальные сервисы для сдачи доменов в аренду (**LeaseThis.com**), у нас ничего подобного еще нет. Частные сделки случаются, но нечасто. Так что пока аренда доменов все-таки в диковинку.

Поспешаю, не спешу

Доменный бизнес нельзя назвать работой в привычном понимании этого слова.



Международная (по фактически проамериканская) организация ICANN в мире доменов — все равно что Госорг. Именно она занимается регулированием всех вопросов, связанных с доменами: созданием новых зон, аккредитацией регистраторов и т. д.



На LeaseThis.com можно сдать свои домены в аренду. Если найдется желающие, конечно.



✓ Филипп Гросс широкой публике известен меньше, чем Гладков, но он тоже один из самых крутых доменеров России. Во время нашей с ним встречи он, кстати, признался, что у него уже давно лежат 9 нераспечатанных игр для PS3, но все нет времени в них поиграть.

Каждый определяет это по-разному. Филипп Гросс во время нашей с ним встречи сказал, что для него это что-то вроде йоги или погружения в альтернативную реальность. По моим же собственным ощущениям, это нечто среднее между работой и азартным увлечением. Ты можешь по 12 часов сидеть перед монитором, перебирать имена, изучать доменерские форумы и каждые пять минут говорить себе: «Да-да, сейчас-сейчас, еще немного и пойду спать, только проверю еще один домен».

Занятие это затвигает со страшной силой, и вот тут нужно быть очень осторожным. Опасность заключается в том, что поначалу ты не знаешь меры, тебе хочется взять каждый свободный домен. Поэтому нельзя поддаваться азарту, и нужно спрашивать себя: а какие перспективы могут быть у этого домена? Кому он может быть интересен? И, самое главное, нужно рассчитывать свои финансовые возможности. Домены нужно каждый год продлевать, и если их много, это потребует больших расходов.

Начинающим доменерам нужно быть готовыми к тому, что придет не одна неделя (скорее даже месяцы), и не одна сотня долларов, прежде чем вы начнете регистрировать что-нибудь осмысленное. На первых порах любой новичок регистрирует, как правило, всякий мусор, потом пытается продать его на каждом углу и очень удивляется, что

ничего не берут. Еще бы — предложение на доменном рынке намного превышает спрос. Потратив несколько недель или месяцев и какое-то количество денег, большинство людей забрасывают это занятие. А зря — опыт и понимание только так и зарабатываются.

Проце всего на доменном рынке тем, кто в свое время успел взять хорошие домены, когда было еще много свободных. Новичкам в это дело войти тяжелее: все, что можно было, уже разобрали. Так что остается записаться терпением и регистрировать новые домены исходя из конъюнктуры рынка (например, после победы Сочи в олимпийском конкурсе стали востребованы домены типа *sochi.com/ru*, *sochi-2014.com/ru* и т. д.), искать освобождающиеся имена или покупать те домены, которые, на ваш взгляд, недоценены или будут дорожать в будущем. В общем, все как на фондовом рынке.

С освобождающимися доменами нужно быть осторожным. Часто бывает так, что кажущиеся вам привлекательными имена уже имеют долгую историю. Возможно, кто-то когда-то уже регистрировал понравившийся вам домен, но так ничего с ним не придумал и в итоге не стал продлевать регистрацию. Поэтому нелишним бывает проверить через форумы и онлайн-аукционы, нет ли у интересующего вас домена такой истории. На аукционах домены вообще подлужу висят: порой случается, оплаченный срок регистрации давно истек, а он помечен «продается».

Самая счастливая пора для доменера — когда открывается какая-то новая зона. Если сразу после открытия зоны зарегистрировать хорошие имена, то потом — при условии, что зона будет пользоваться спросом, — эти домены будут нараставать. Проблема только в том, чтобы успеть: когда в 2005 году открывалась зона .eu, за первые 15 минут было забито 40 тыс. имен.

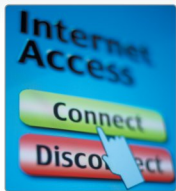
То же самое, вероятно, повторится и с доменной зоной .asia. Регистрация на нее открывается 7 сентября, всего через три дня после поступления в продажу этого номера. Но с этого дня регистрировать домены смогут только правительственные и общественные организации (и только имена, совпадающие с торговыми марками, названиями госорганов и пр.). В октябре-декабре откроют регистрацию для владельцев торговых знаков и юридических лиц. А общедоступная она станет лишь в феврале 2008-го. К тому времени многие хорошие имена уже будут заняты: некоторые специально регистрируют торговые марки, чтобы на основании этого заполучить контроль над одноименным доменом.

Кроме .asia в скором времени ожидается открытие регистрации в зонах .berlin и .tel, но какой в них смысл, мало кто понимает. Филипп Гросс еще более категоричен: по его мнению, и относительно мо-

дая .mobi, и новая .asia настолько же бесполезны, а вводит их исключительно для выкачки денег.

А вот что реально необходимо, так это зона .xxx. Сейчас порно размазано по всему интернету, и фильтровать его (в интернете ведь полно детей) невозможно. Если будет зона .xxx, отсечь такой контент будет очень просто. Но решить, нужна она или нет, не могут уже несколько лет. Есть мнение, что все дело в тесном «сотрудничестве» ICANN и порноделцов.

Все в .SU?



✓ По состоянию на август этого года лишь у четверти россиян есть возможность пользоваться интернетом. Но это число будет быстро расти, особенно со следующего года, а вместе с ним будут расти и цены на домены. По мнению Филиппа Гросса, уже в 2008 году можно ожидать в зоне .ru сделок с доменами на миллион и более долларов.

Итак, вы решили заняться доменами. С чего начать? Если вы живете в России, предпочтительнее начать с .ru или .su, поскольку реалии нашей страны должны знат лучше всего. Зона .ru, правда, уже сильно заужена (в сентябре число .ru-доменов должно превысить миллионную отметку), поэтому что-то хорошее найти там трудно.

Но ведь есть еще .su! Эта зона досталась нам в наследство от СССР. Однажды ее уже закрывали, но потом открыли регистрацию снова. Долго время ходили слухи, что зону вновь закроют (СССР-то уже нет), но в июле ICANN наконец поставила точку в этом вопросе: зона .su быт. А если она все-таки попадет под сокращение (что маловероятно), то вместо нее будет создана другая зона и все .su-домены автоматически перейдут в нее. В сентябре-октябре ожидается снижение цены на .su с 3000 рублей до уровня .ru (в среднем 600 рублей), и тогда наверняка последует волна регистраций. В отличие от .ru в зоне .su зарегистрировано всего лишь около 10 тыс. имен, так что очень много хороших доменов еще свободно. Уже сейчас имена вроде *taxi.su* стоят тысячи долларов.

В зоне .su много свободных доменов не только из-за высокой цены, но и из-за того, что многие воспринимают ее скептически: по звучанию она уже (это субъективно; привлекли же все к названиям самолетов серии «Су-7») и вообще малонаселенна. Но, скорее всего, это временно. Как только в .su наберется критическая масса доменов, скепсис пройдет. ■



✓ Относительно недавно несколько крупных компаний создали организацию The Coalition Against Domain Name Abuse (сокращенно CADNA) для борьбы с киберзловонимством. Как только об этом стало известно, имя cadna.ru тут же застопил за собой доменер Игорь Гусев. Не из вредности, а просто смеха ради.

Алексей Махаринков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые «чем-то» выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Все обо всем



Ссылка: <http://primeinfo.net.ru>

Знаете ли вы, какого размера был один из первых медведей на земле? Оказалось, эта зверюга была длиной всего полтора метра, но весила при этом около 130 кг. «Превед!» — она не говорила, просто подползла, нежно заглядывая в глаза и перекусывала пополам какого-нибудь несчастного миксинозавра. Людей ведь тогда еще не было.

А про грибы, которые «питаются» радиацией, вы что-нибудь слышали? Как насчет того, какой самый крупный клад находили люди за всю историю своего существования? А химическим составом кофе вы когда-нибудь интересовались?

Если вы хотите узнать самые интересные и необычные факты, касающиеся жизни людей, животных, Земли, космоса... да буквально всего на свете, то вам прямая дорога на сайт **Primeinfo**. Здесь собрана просто фантастическая база данных. Все кратко, наглядно и очень интересно.

Шариком в лоб



Ссылка: www.airsoftgun.ru

Даже взрослые мужчины остаются в душе мальчишками. Им только дай в руки оружие, сразу начнут в войнушку играть. К сожалению или к счастью, законодательство большинства стран категорически запрещает носить по просторам государства с настоящими стволами наперевес. С игрушечными же вроде как-то неосложненно. Если только игрушка — не точная имитация настоящего оружия.

Для тех, кто ждет получить почти в настоящих сражениях, подержать в руках по-

чти настоящие пистолеты/автоматы/пулеметы/снайперские винтовки, существует страйкбол. Командная военно-спортивная игра с имитационным оружием, стреляющим шестимиллиметровыми пластиковыми шариками.

О страйкболе можно писать целые трактаты, несколько лет назад мы даже публиковали статью на эту тему. Если же вы сами хотите приобщиться к этой необычайно интересной и очень серьезной (в этом можете не сомневаться) игре, то начать вам лучше всего с сайта **Airsoftgun.Ru**. Это один из крупнейших ресурсов рунета, посвященный страйкболу. Здесь есть статьи для начинающих, материалы о конкретных видах стволов, подробная информация по выбору «игрушечного» оружия, прекрасная фото-галерея. А главное — огромная конференция, где собирается и общается почти вся отечественная страйкбольная тусовка.

Нам даже как-то невольно, что мы пишем о сайте так мало и столь поспешно (но такое уж формат рубрики), ведь это настоящая кладовая знаний. Зайди просто почитать на полчасика, можно заболеть страйкболом на долгие годы, а то и на всю жизнь.

Иллюзия на картинке



Ссылка: www.log-in.ru

Человка окружают самые необычные явления. НЛО и барабашки, потусторонний мир и подземные жители. Но все это явления необъяснимые. Человек же зачастую сам создает вещи, которые сложно объяснить. Особенно неподготовленному пользователю.

Вот, например, фотографии и картины. Наверняка вам не раз приходилось видеть в интернете изображения архитектурных сооружений, в которых детали (колонны, арки, лестницы) пересекались под совершенно невозможными углами. А объемные картинки? То же ведь встречали. А визуализация, создающая иллюзию движения? Смотришь на экран,

и кажется, что статичная картинка движется.

На сайте **Log-In.Ru** собрана большая подборка именно таких необычных изображений. Двойственные образы и картинки перевертыши, стереоиллюзии и зрительные искажения.

Необычные маршруты



Ссылка: www.roadsideamerica.com

На Земле очень много необычных мест. В некоторые попасть сложно, а в некоторые устраиваются регулярные туры. Постоять на краю огромного метеоритного кратера, посетить самый огромный магазин в мире, окатиться в музее павлином... Ну если не в реальности, то хотя бы в онлайн. На сайте **Roadsideamerica.com** собраны самые необычные туристические маршруты США и Канады. Даже если вы не дружите с английским, вам будет интересно посмотреть фотографии самых страных мест Нового Света.

Макишное искусство



Ссылка: www.mauricebennett.co.nz/tportraits.htm

Чем только не рисуют картины. Кто-то использует стандартные масляные краски, гуашь или акварель. Кто-то творит при помощи гонимой помады. Некоторых художники осваивают технику рисования при помощи каталку или быстротвердого компа. Находятся энтузиасты, выкладывающие прекрасные портреты и пейзажи из зерен различных растений. Но вот чтобы картины писали хлебными макинами и печеным — такого мы еще не встречали. На сайте собрано несколько сотен картин, «нарисованных» при помощи различных хлебоуборочных изделий. Даже портреты есть.

ФЛЭШ И Г Р Ы



Надежда Нецова

На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрипты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Спят усталые людишки



Ссылка: http://sarbgames.com/en/game_play.php?id=1057&sec=1

Вы когда-нибудь встречали лунатиков? А сами случайно не бродите темной одиночной ночью по крышам домов? Нет? Что ж, у вас есть отличный шанс попробовать себя в роли лунатика. Мистер Снуэзлеберг предоставит такую возможность любому, кто пожелает проводить его сонного до дома. В этой игре вам предстоит, преодолевая всевозможные препятствия, вернуть лунатика в уютную теплую постель. Игра **Good Night Mr. Snoozeberg** (в серии несколько однотипных игр) состоит из массы интересных мини-квестов, которых хватит на один час увлекательного геймплея.

Сумасшедший куб



Ссылка: www.2dplay.com/crazy-cube/crazy-cube-play.htm

На первый взгляд довольно простая логическая игра, в которой нужно соединить два квадрата одного цвета непрерывной линией. Простота начальных уровней с лихвой компенсируется крайне трудными заданиями последующих локаций, когда разноцветных квадратиков становится все больше, а пустых клеток для маневра все меньше. Отличное развлечение на два-три дождливых вечера.

Мы на лодочке катались...



Ссылка: www.mousebreaker.com/games/dockingperfection/play.php

Лето подошло к концу, но водные прогулки пока никто не отменял. В игре **Docking Perfection** вам предстоит припарковать моторную лодку. На все про все вам дается 60 секунд, за это время вы должны отогнать моторку в специально отведенное для этой цели место. Задачу усложняют корабли соседей и разнообразные мостики. Сила мотора и волны тоже не упрощают вашу водную жизнь. Малейшая неточность, и вы вместе с лодочкой идете ко дну. С каждым новым уровнем припарковаться становится все сложнее.

Я подарю тебе звезду



Ссылка: www.cartoonnetwork.com/games/fosters/outerspacetrace

Надеемся, все читали книгу или смотрели фильм «Автостопом по галактике»? Помните, как ближе к концу фильма главный герой (Артур Дент) оказывается в космическом сборном цеху, где создаются планеты?

Хотите попробовать себя в роли такого же творца? Не проблема. В игре **Star** под тихую музыку вам как раз и предлагают создавать небесные светила. Чем больше звезд вы соберете воедино, тем больше очков упадет на ваш счет. Каждый ваш успех будет одобрен удивленными вздохами девочки и ее непознанного животного. Единственное, что ограничивает полет фантазии в созвездийстройстве, — это время. С каждым пройденным уровнем его становится все меньше и меньше.

Вырос сын быстрого бистом



Ссылка: www.arcadetown.com/hoopsmania/game.asp

Не за горами летняя Олимпиада-2008. Спортсмены всего мира напряженно готовятся к играм. Кто-то толкает штангу в судей, кто-то метко кидает колья в трибуны, ну а высокорослые баскетболисты всеми силами стараются загнать непослушный мячик в амбразуру баскетбольного щита.

Мы предлагаем вам присоединиться к баскетбольному сообществу и начать активно зарабатывать очки. Трое игроков **Hoops Mania** помогут вам справиться с этой нелегкой задачей. Ваша цель — движущаяся корзина.



КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

QUAKECON 2007:
ЧТОБЫ ВСЕ БЫЛИ
ДОВОЛЬНЫ

Новостной марафон начнем с рассказа о **QuakeCon** — ежегодном празднике **id Software** с мистологической историей. Как и в прошлые годы, фестиваль условно делился на две части. В первой — турниры по играм **id Software**, во второй — общение с самими сотрудниками **id**, которые ежегодно готовы порадовать игроков чем-нибудь эдаким. То, знаете ли, третий **DOOM**, то четвертый **Quake**. Так как рубрика у нас все же про киберспорт, начнем с первой части — с турниров.

Их было два: б6х во вторую версию беты **Enemy Territory: Quake Wars** и так называемый **Quad Damage Tournament**. Вторым турниром организаторы решили положить конец всевозможным спорам о том, в какой **Quake** играть на очередном **QuakeCon**. По правилам **Quad Damage Tournament** каждый матч состоит минимум из двух карт, сыгранных в... да-да, в двух разных частях **Quake!** Если случилась ничья, случайно выбирается третья игра.

Всего вариантов было четыре: **QuakeWorld** (мод первого **Quake**), **Quake 2**, **Quake 3 Arena** и **Quake 4**. Снимаем шляпу перед ид за такую ловкость в формате турнира и ставим на вид у всех организаторов. Условия игры более чем жесткие и ставящие в не самое удобное положение профессионалов: далеко не каждый из них мастеров во всех четврьх частях, особенно это касалось **QW** и **Q2** — многие виртуозы этих игр уже давно взрослые дядьки. Посему на турнир отважились приехать лишь четыре иностранца: шведы **Toxic**, **Fox** и **Purri** плюс **Sternu** из Италии. **Cooler** сослался на проблемы с визой. Да что там **Cooler** — даже некоторые «отцы» из Штатов не почтили турнир своим присутствием.

В таких вот благоприятных условиях шведкам не составило труда оккупировать первую четвертьку, и лишь американец **DaHang** благодаря своим талантам в первой и второй частях **Quake** смог занять третье место. Шутка ли — в одном из матчей он обыграл в **Q2** самого **Purri**, который, как известно, общепризнанно «the best q2 player ever». Нет ничего невозможного, что и было доказано в очеред-



■ 4 дня мира, любви и ракет — 310 про **QuakeCon** 2007 в одной строке.



■ В финале **QuakeCon Toxic** и **Fox** сыграли во все части **Quake**.

ной раз. Правда, самому **Toxicu** все же чаще удавалось избирать игр в **QW** и **Q2**, разрывая всех в профильные **Q3/4**.

Quake Wars несмотря на то, что его бета давно мулосится в интернете и команд по всему миру собрано уже немало, подразумевал скорее местный состав участников, чем кучу гостей. Так и вышло: из 16 команд лишь одна представляла Европу — это была **Team Dignitas**. Команда эта стремится сейчас успеть везде. Напомню, что в данный момент **Team Dignitas** имеют лучший в мире состав по **World in Conflict** — мелочь, конечно, но ведь приятно. Что интересно, выиграли турнир именно они. Впрочем, на второй стадии бета-теста игры чемпионом вывелять рвановато.

Ну и немного о том, что показали посетителям фестиваля сами **id Software**. Был показан отрывок из их новой игры **Rage** (подробнее см. рубрику «Новостной меридиан»), сделанной в стиле *post-nuclear*. По жанру это будет экшен от первого лица с акрплениями аркадных гонок. О дате выхода пока ничего не известно, пока что **Rage** представляет скорее демонстрацию игрового движка. Это **id**, а чего вы еще ждали? Физическая модель будет во многом напоминать **Quake 3 Arena**.

Все игры **id** будут в скором времени доступны через систему **Steam** (то есть могут быть скачаны из интернета по подписке), в том числе и **Quake Wars**.

Quake 3 Arena в ближайшем будущем обретет вторую жизнь, на этот раз в роли браузерного (!) шутера с небольшими изменениями. Смысл такого порта не очень понятен, но жарид большой, ему видней...

Памятку еще о новости про акрпанизацию **Wolfenstein 3D**, этот **QuakeCon** смело можно назвать одним из самых информативных в его десятилетней истории.

Результаты турнира и демки с **QuakeCon** смотрите на нашем DVD в разделе «Киберспорт».

НПКЛ ПЕРЕХОДИТ НА CS: SOURCE

Новостью месяца (да и всего лета) в отечественном киберспорте стал анонс третьего сезона **Национальной профессиональной киберспортивной лиги**. Игрой лиги останутся **Counter-Strike 1.6**, но уже не **1.6**, а пресловутый **Source!**

Решение принималось долго и неспокойно, но фактически было известно уже несколько месяцев назад, и только сейчас получило официальное подтверждение. «Очень непростое далось решение о переходе на новую игру, так как мы прекрасно понимаем, что подобные нововведения всегда прокатят крайне болезненно для киберспортсменов. Но время не стоит на месте и нужно что-то менять, улучшать. **CS: Source** открывает совершенно новые технические и визуальные возможности, привлекает новую аудиторию к соревнованиям и многое другое. Да и мировые тенденции говорят о том, что очень скоро большинство крутых международных соревнований перейдут на эту дисциплину, и мы даже возможно наших российских командам заранее подготовиться к этому переходу», — заявил президент **НПКЛ Сергей Широков**.

Помимо увеличения количества команд в новом сезоне прерогатива с 12 до 18, так как отныне они будут поделены на два дивизиона (первый и второй).

Ну и другая крутая новость — помимо стандартного включения **НПКЛ** в телевидение. Все 77 матчей сезона будут показаны в онлайн-трансляции, а 32 игры высшего дивизиона и вовсе попадут в эфире спортивного канала **7ТВ**. Стоило вашему поколению начать по себе возмущаться тому факту, что на **7ТВ** находится место таким вещам, как **дартс** и **хоккей на траве**, как — о чудо! — анонс **НПКЛ** пролился бальзамом на раны.

Призовой фонд третьего сезона составит 2 250 000 рублей, все матчи пройдут, как обычно, в игровом центре **4GAME**, ну а финалы, конечно, в каком-нибудь особенном месте, о котором говорить еще рано.

Наша комментаторы сугубо положительно: не даром на открытие первого сезона приехал глава немецкой лиги **ESL**. Сверяясь с цифрами и фактами в анонсе нового сезона **НПКЛ**, эта лига встала на второе место по Европе после немцев: пока что на материке нигде не уделяли такого внимания киберспортивным соревнованиям.

Вместе с тем **CS Promod** (сравнительно новый мод для **CS:1.6**), за авталангиею его разработчиков, уже почти готов и вошел в стадию бета-тестирования. Неизвестно только, кто же его тестирует — никто из игроков до сих пор не видел это чудо в лицо. Напомню, что **CS Promod** призван избавить **CS:1.6** от всех ее шероховатостей и недостатков, подарив тем самым соревновательную игру уровня **CS 1.6**.



■ **Counter-Strike: Source** начал наступление на **Россию**.

BLIZZCON: ЗАМОРОЗКИ В КАЛИФОРНИИ



■ Несмотря на успех в Warcraft 3, Сreo ставит учебу выше игр.

Свою версию праздника жизни представил **Blizzard** в начале августа в Анахайме, штат Калифорния. Очередной **BlizzCon** за два дня вместил в себя три турнира по **Starcraft**, **Warcraft 3** и **World of Warcraft**: первая игра гипотетически «прощлась» с киберспортом, хотя до настоящего прощания еще далековато (примерно как до второй части **Starcraft**), в **Warcraft 3** разыгрывали победителя лигитого сезона **Battle.Net**, а **World of Warcraft** давно уже прослыл модной игрой на турнирах.

В турнире по **Starcraft** приняло участие 8 игроков, получивших приглашения от организаторов. Большая их часть была, само собой, из Кореи, однако были и другие претенденты на победу, такие как канадец **Testie** и американец **Skew**. Правда, единственное, на что могли уповать парни в борьбе против неуправляемой корейской бригады, так это известная присказка «главное не победа, а участие». Оба чужака в два присеста были изгнаны из турнирной песочницы, не выиграв ни одного матча у корейцев. В итоге победу одержал зэрг **Savior**, в финальном матче одолевший протосса **Nal ri**. Несмотря на жесткую конкуренцию, **Savior** еще до финала во всеуслышание заявил, что победит во что бы то ни стало.

Финалы **Battle.Net Season 5** также разыгрывались среди 8 игроков, шедших до Калифорнии через тернии отборочных турниров. И тут уж корейцам пришлось несладко — их ужасом стал серебряный призер **ESWC**, норвежец **Creo**. По ходу турнира он однажды обыграл **Moon'a** и дважды — **SK.Remind'a**, причем вторая игра предредила весь исход турнира: **Creo** занял почетное первое место. Сказать, что парень «подрос» относительно новоиспеченного чемпиона, — не сказать ничего. Приходит на ум игра двухдочичной (а то и трех) давности, где **Grubby** как мог издевался над норвежцем, с шутками и прибаутками играя за Альянс... Что интересно, уже после **ESWC** **Creo** заявил, что завершает свою карьеру, и победа на **BlizzCon**, как выяснилось, не изменила его решения. Учебу парень ставит превыше игр: «Скоро начинается учеба, и поэтому я не смогу играть в **Warcraft 3**. Я уже прошел квалификацию на **WCG** и, может быть, поеду туда, если даты турнира не будут пересекаться с экзаменами».

Реплеи с турнира — в разделе «Киберспорте» на нашем DVD.

UNREAL TOURNAMENT 3 В РОССИИ

3 августа в Москве в уютной обстановке ресторана «Лануна» компанией «Новый диск» была устроена закрытая презентация игр от всемирно известного издателя **Midway Games**, среди которых гвоздем программы значился **Unreal Tournament 3**. Как известно, это одна из надежд на светлое киберспортивное будущее классического матча.

Как таковая презентация геймплея была запланирована последней по расписанию — об этом свидетельствовали самые продолжительные аплодисменты перед показом игры. Презентацию вел президент **Epic Games Майкл Кэлмс**, от чьего лица мы следили за происходящим в игре и чьи комментарии мы слушали.

Помимо многочисленных журналистов, презентацию посетил один из лучших игроков России в **UT2004** **Валентин «Veles» Веценко**. Как и мы, он не только видел, но и играл в новый **UT**, так что слово ему:

«Игра выглядит очень масштабно, много открытых пространств. Развернута тема **Onslaught** — обновлен парк техники, добавлен новый режим **Warfare**, это гибридный режим **Assault** и **Onslaught**.

Наибольшее внимание при изучении игры было уделено балансу оружия и физике. Арсенал представляет собой все лучшее из оригинального **UT** и **2004**: вместо цита теперь, как и в первом **UT**, игроку дается **Impact Hammer**, что сильно меняет рисунок игры, так как отныне нельзя надевать кучу ошибок и смывать под шифром. Также из первого **UT** вернули **Enforcer**, третий режим стрельбы из ракетницы (гранатомет), а также **Link Gun** — урон от него очень большой, как и в старые добрые времена. Из игры убран **Lightning Gun**, вместо него вновь снайперская винтовка. **Lighting Gun** зачастую был случайным оружием, наносит от 1 до 210% урона врагу, снайперка в этом плане как-то поустойчивее.

Физическая модель практически не изменилась: исчезли лишь двойные **double-jump's** от стен, что заметил, наверное, только я.



■ Анна «Блау» Федорова была на презентации главной от «Нового диска».

Очень порадовал тот факт, что в игру уже встроены яркие модели игроков и **hitsounds** (звук попадания в игрока сзади), наконец-то разработчики стали уделять внимание соревновательной составляющей игр — рано или поздно эти фишки все равно были бы добавлены турнирным модом вроде **UT Comp**.

В разговоре о системных требованиях все было предельно скрупулезно, удалось выяснить все нужные детали: на тестовой машине с **Core 2 Duo 2,66 ГГц**, **2 Гб RAM** и **GeForce 8800 GTS** новой **UT** с максимальными настройками графики давал **65 FPS**, а для комфортной игры достаточно и меньшей конфигурации. Особо **Майкл Кэлмс** отметил, что четырехъядерный процессор с частотой 3 УТЗ будет не самой нужной покупкой...

В целом у меня осталось очень хорошее впечатление от увиденного, начиная с игрового процесса и кончая довольно щадящими системными требованиями. Нас ждет игра, в которой каждый любитель **FPS** найдет что-то для себя.

Ну что же, как говаривал комментатор в **UT**: «М-о-о-о-нстер kill!».



■ Майкл Кэлмс: «Это у нас, значит, Shock Rifle...»



Роман «Definition» Бут, Алексей «Asfalot» Madriki, Илья «MSI» Леконцев

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE. ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ**Игра:** MUMFocus (орк) против fnatic.Satini (ночная эльф)**Событие:** матч в рамках лиги NGL-One**Карта:** «Черепашьи скалы» (Turtle Rock)

Многие игроки сталкивались с проблемой баланса в матче орков против ночных эльфов. Даже признанные гуру игры за орков жалуются, что играть практически невозможно. Однако мы точно знаем, что против любого лома есть прием, а точнее — лекарство, которое позволяет выигрывать в матче против эльфов.

Чтобы ввести вас в курс дела, удиримся в историю. Жил-был в Германии отличный игрок за орков с ником mTw-Tak3r. Он не прославился тем, что стал абсолютно непобедимым или выиграл какой-то крупный турнир, однако весь мир узнал его благодаря искусству застройки башнями. Делал он это на любой стадии игры, просто чувствовал подходящий момент, умел создавать подходящую обстановку.

Прошло несколько лет, и Tak3r перестал играть, а его ремесло было почти полностью забыто. Но вот одним прекрасным днем игрок из Южной Кореи MUMFocus решил попробовать старую немецкую стратегию. И что вы думаете? Сопротив был относительно легко повержен.

Разбор одной из старейших стратегий игры под кодовым названием Tower Rush ждет вас на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение/Warcraft 3.



■ Башни башнями замечен, но поздно — уже доставляется барак.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS**ОБЗОР РАС И СТРАТЕГИЙ ИГРЫ NOD И SCARIN**

О GDI мы уже рассказывали, настало время перейти к героям с противоположной репутацией — ларнем из братства NOD и инопланетным захватчиком Scarin. Как и полагается, вы узнаете обо всех слабых и сильных местах бойцов каждой из этих рас, а также эффективные связки юнитов для использования в бою. Чтобы вы уже смогли начинать свои первые игры, мы подготовили краткий курс молодого бойца, который расскажет об основных ошибках начинающих полководцев и наставит на путь истинный. Вы сумеете найти гармонию между экономическим и боевым балансом, узнать, почему лучшая защита это нападение, и многое другое. Чтобы сделать материал более красочным и подробным, мы обратились к сильнейшим игрокам России, которые сейчас активно тренируются и готовятся представить нашу страну на



■ Бравые парни из NOD.

грядущем WCG 2007, а ведь Command & Conquer 3 является официальной из дисциплин этого чемпионата. Их советы смотрите на диске в разделе Киберспорт/Обучение/C&C3.

COUNTER-STRIKE 1.6

■ Поклон Pentagram: 30 секунд после финальной карты.

РАЗБОР ФИНАЛА ESWC: NOA VS. PENTAGRAM

Финальная игра чемпионата мира во Франции между лучшими командами Дании и Польши на трех картах (train, nuke и inferno) не могла пройти мимо пристального взгляда нашего аналитика Asfalot'a. Смотрите ее на нашем диске в разделе Киберспорт/Special.



■ Тот сигнал узнают все!

AWP: НАШ ВЗГЛЯД

В прошлом номере мы рассмотрели все стволы для настоящих мужчин, представленные в CS 1.6. Однако к некоторым из них нужен индивидуальный подход. Это как минимум Accusary International AWP Magnum (AWP или просто «слон», самое однозное оружие в Counter-Strike). Недаром в любой нормальной команде принято держать одного-двух людей, специализирующихся именно на стрельбе из снайперского ружья. Искусству обращения с ним посвящено немало статей, но у нас, само собой, собственный взгляд на это дело. Ознакомьтесь с ним можно на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение/Counter-Strike.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Starcraft LAN Championship, главное событие года на российской сцене Starcraft.

Репортажи: ESWC 2007 (Quake 4, Counter-Strike 1.6, Warcraft 3), QuakeCon 2007, GameGune (CS 1.6), а также финал крупнейшего российского турнира по Starcraft, прошедшего в июле в Московском дворце молодежи.

Видеоурок по овладению искусством микроконтроля в Warcraft 3. По традиции урок дает Роман «Definition» Бут.

Вторая и заключительная часть руководства по Heroes of Might and Magic 5. Рассказ о героях демонов, светлых эльфов, нежити и темных эльфов. Первая часть прилагается: повторение, как известно, мать.

Очень скоро...

Juiced 2
HOT IMPORT NIGHTS™

© 2007 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Цит" (russian@buka.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться

THQ

Juice
games

Бука
ООО "БУКА"
www.buka.ru

Репортаж с Electronic Sports World Cup 2007

Чемпионат мира — это всегда праздник. Особенно для его непосредственных участников, каждый из которых борется не только за свою честь, за честь своего флага, за счастливые возгласы болельщиков и крики радости фанатов, за то, чтобы в момент триумфа водить руки с победным кубком и почувствовать столь великолепный вкус победы. Все это — на ESWC 2007, чемпионате мира в Париже.

В уже пятом по счету турнире приняли участие сборные команды более чем из 50 стран мира. Мероприятие длилось 4 дня, с 5 по 8 июля 2007 года, происходило на территории престижного выставочного центра и собрало удивительно большое даже для таких ивентов количество зрителей.

Организация ESWC достойна самой высокой оценки. Из года в год компания Games Services делает мероприятие все лучше и лучше, отлаживая на ошибки прошлых лет. Забота об участниках и зрителях внушает доверие: каждому участнику чемпионата был выдан подробный «набор для выживания» в Париже — подробный гид, как добраться от отеля до игровой зоны, описание церемонии открытия и закрытия, полное расписание игр и схема игровой территории, расположение стратегически важных магазинов, пунктов полиции, скорой помощи, банкоматов, проездной билет на все виды транспорта и карта города.

Внутреннее устройство игровой территории было организовано максимально эффективно — так, что у зрителя была возможность наблюдать за любыми играми на расстоянии буквально нескольких метров (при том, что одновременно проходило порядка 40 игр) и быть в курсе всех результатов не отходя от кассы. Обо всех играх и мероприятиях по громкой связи сообщал приятный женский голос, так что никто не пропустил ни игры своих любимчиков, ни конкурсы и «раздачи слов» от спонсоров.

Кроме игровых площадок, на территории огромного павильона Дворца спорта, в котором проходило ESWC, можно было найти кафе, зону отдыха со стендами от Microsoft, Sony, Intel и Logitech, обширную площадку для «перекуров» и здоровенный зал для финалов с 5000 посадочных мест и огромными сектаторскими мониторами. Поверьте, этот зал стоит отдельной главы в рассказе о турнире — ТАКОГО внушительного помещения нам не доводилось видеть еще ни на одном турнире.



■ Viktor.pro. На первом плане: Viktor F. aka Saly.

Стоит также сделать заметку о техническом оснащении турнира — игровые компьютеры были высоко оценены геймерами и в шуток окрещены «самолетами». Еще бы, ведь производительность комбинации Quad Core 6600 + NVIDIA GeForce 8800 GTS едва ли доступна обычным игрокам в суровых реалиях нашей жизни.

По окончании финалов все участники ESWC (организаторы, игроки и пресса) были приглашены на уже традиционную «финальную» вечеринку. В этом году она проходила в сравнительно небольшом, но достаточно прогрессивном ночном клубе в центре Парижа. Организаторы явно оценили свою прошлую ошибку с ограничением спиртного для геймеров: на этот раз все участники вечеринки повеселились от души и на следующее утро сборные команды большинства европейских стран (и России в том числе) благополучно опоздали на свои самолеты.

QUAKE 4: ПОКА ВСЕ В ДАЛЛАСЕ

Будучи самым заслуженным киберспортсменом России, Антон «Cooler» Сеньгов и на этот раз оправдал ожидания своих болельщиков, принеся своей стране единственную медаль — серебро в Quake 4.

Уступил Cooler только в суперфинале, причем единственному достойному сопернику — своему ученику из Польши, шестнадцатилетнему Av3ky. То, что ученик смог однажды превзойти своего учителя, делает еще больше чести последнему.

В общей картине состав участников мог быть и покруче: львиная доля фаворитов предпочла скататься в США на проходящий параллельно турнир WSVG в Далласе.

Результат Cooler'a — 2 место

CS 1.6 MALE: КУЧА-МАЛА

Как известно, в преддверии ESWC команда Viktor.pro (в составе Viktor F., Roman M., Alexander G. и Ioan) пережила достаточно серьезные потери в своем составе. В Париже мы увидели наполовину новую команду Viktor.pro, мощно усиленную такими игроками, как Alexander G., он же KALBIA, и Ioan, он же Edzie. Кальч в 2002 году надел на себя золотую медаль WCG, Edzie же не раз становился чемпионом СНГ по версии ASUS Cup в составе pro100 (Харьков).



■ Слева направо: Cooler, кубок, Av3ky.

Virtus.pro достаточно легко прошли первый групповой этап: единственным достойным соперником в котором для них стали поляки под тегом PGS Gaming (будущие чемпионы турнира), которым наши парни, собственно, и проиграли в красивой борьбе со счетом 10:17, заняв в итоге второе место в своей группе.

Во втором групповом этапе «виртусы» пришлось сражаться со своими соотечественниками из Begrip Gaming, чемпионами ESWC 2006 Made in Brazil, и командой №3 в Германии ID Gaming. Им удалось выиграть у Begrip, но ситуация в группе сложилась таким образом, что решающей для всех, кроме бразильцев, стала последняя игра между ID и Virtus.pro — от финального счета этой встречи зависело то, какая из трех команд сможет соревноваться дальше. Ценой невероятных усилий и благодаря мощной поддержке со стороны российских (и не только) болельщиков Virtus.pro удалось закончить решающую встречу с равным счетом, тем самым обезопасив себе заветный выход из группы.

На следующий день, в 1/4 стадии плей-офф, Virtus.pro проиграли две карты подряд будущим серебряным призерам ESWC, известной датской команде NoA, и в целом довольно своим выступлением покинули турнир.

Для русскоговорящего состава Begrip Gaming (Xenitron, Dingo, Hooch, Flatra, Ex) первый групповой этап был отыгран безупречно. Ни одной ошибки, ни одного поражения. Впрочем, именно этого и ожидали от команды номер один по результатам последних турниров в России.

Стоит отметить, что именно в этой группе судьба svenska команды России (Begrip), Украины (A-gaming) и Казахстана (k23). Тут же выступала и одна из титулованнейших мировых команд — шведский состав Begrip Gaming. Обидно, конечно, наблюдать на чемпионате мира ситуацию, когда дружественным командам из СНГ приходится играть между собой



■ XyLigan сыграл точно не на максимальные своих возможности.



■ А на финалах по CS зал был набит битком!



■ Команда Begrip.

на вылет, но ничего не подлащив, и из всей вышперечисленной компании дальнейшую борьбу на турнире продолжили только российская и украинская команды.

Рокком для Begrip стал проигрыш Virtus.pro во второй групповой стадии. Победа над ними далась Virtus.pro отнюдь не легко, тем не менее именно эта игра решила дальнейшую судьбу наших команд на ESWC. Так или иначе, в присутствии в группе экс-чемпиона мира, бразильской команды **Made in Brazil**, одна из российских команд, вероятнее всего, должна была остаться позади. Увы, не повезло болельщикам. Это был фактически первый серьезный выезд команды на зарубежный турнир, в то время как Virtus.pro за несколько лет в разрядах успели съезить не одну собаку...

Результат Virtus.pro — 5-8 место

Результат Begrip.ru — 13 место

CS 1.6 FEMALE: МЕЖДУ НАМИ, ДЕВОЧКАМИ

Женская команда **Megaropolis** (Svetaska, Venema, Pachella, Lara, Greeny) заслуженно считалась одной из фавориток женского Counter-Strike-турнира в рамках ESWC. В группе из шести команд за два места в следующем туре нашим девушкам предстояло справиться с золотыми и серебряными призерами ESWC 2006 года — командами **BTV** (Франция) и **Les Seules** (Швеция) соответственно. Сначала Megaropolis допустили несколько важных ошибок и проиграли Les Seules, а после програнной предпоследней игры с BTV подали протест за использование французками запрещенных прыжков в игре (т. н. duckjumps, когда прыжок с приседанием привязан к колесу мыши для более удобного использования), за что в итоге получили еще и техническое поражение (!) в своем последнем матче с

сербской командой, тем самым похоронив надежды на продолжение соревнований за последние места. Трудно судить, насколько запрещенные прыжки повлияли на исход встречи наших девушек с французками BTV, но «се ля ви» — и Франция взяла свое.

Зато выглядела наша женская команда блестяще и правда о том, что русские девушки — самые красивые в мире, на чемпионате мира по электронному спорту подтвердилось в очередной раз. Megaropolis привлекли огромное внимание публики и однозначно выиграли три зрительских симпатий у болельщиков.

Результат Megaropolis — 9 место

WARCRAFT 3: НЕ В ПОЛНУЮ СИЛУ

В первом групповом этапе **Андрей «Deadman» Соболев** бодро финишировал, не проиграв ни одного матча. А вот во второй его группе было полно очень хороших игроков, взять хотя бы двоих азиатов — корейца **Lyn** и китайца **Lyc**, которые в последнее время рвали всех и вся. Напомним, что Deadman подошел к турниру не в лучшем моральном состоянии из-за ссоры со своей командой (смотрим новости прошлого номера). Естественно, форма его на пару с мотивацией была близка к нулю — вот и результат. После проигрыша обоим представителям восточной школы, которые к своей подготовке подошли очень тщательно, у Дедмана не осталось шансов на выход из группы, поэтому свои последние матчи он играл кое-как — они уже ровным счетом ничего не решали.

Товарищу **XyLigan** у с трудом удалось выйти из своей первой группы на последнем проходном месте, и такой результат, конечно, тяжело было бы назвать хорошим началом для игрока, занявшего 4-е место на финалах WCG 2006.

Самую первую игру во второй группе **Михаилу** предстояло сыграть против одного из

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Counter-Strike (мужчины)

- 1 место — PGS Gaming (Польша) — \$40 000
- 2 место — Team NoA (Дания) — \$24 000
- 3 место — matic (Швеция) — \$12 000

Counter-Strike (женщины)

- 1 место — SK Gaming (США) — \$15 000
- 2 место — E-Honor (Китай) — \$9 000
- 3 место — Be The Best (Франция) — \$4 500

Quake 4

- 1 место — Av3k (Польша) — \$10 000
- 2 место — Cooler (Россия) — \$6 000
- 3 место — Winc (Франция) — \$3 000

Warcraft 3: The Frozen Throne

- 1 место — WE.Soju (Корея) — \$10 000
- 2 место — 4K.Creolophus (Норвегия) — \$6 000
- 3 место — 4K.Grubby (Голландия) — \$3 000

Как видите, в этом году польские киберспортсмены оказались на высоте, завоевав две золотые медали, а французы сдали все свои прошлогодние позиции (напомним, что в 2006-м на своем поле французы выиграли золото в **Quake 4** и женском **Counter-Strike**). Одна золотая медаль досталась женскому подразделению **SK** с американским гражданством, а самой стабильной нацией по версии ESWC можно назвать родоначальников компьютерного спорта корейцев, ведь золотые медали за **Warcraft 3** из года в год отправляются именно туда. Россия подтянулась в мировом рейтинге благодаря стараниям Cooler'a, Украина в нем появилась трудами **A-gaming** и квейкера **Hunter'a**, а Беларусь исчезла ввиду отсутствия сборной на турнире — не нашлось инвесторов для проведения отборочных. Остальной материал рассосался по Европе.

сильнейших ночных альфов мира — **Creolophus** (Норвегия). Результат — досадный проигрыш со счетом 2:1 по картам: XyLigan'у чуть-чуть не хватило фортуны, а Creolophus позднее получил серебряную медаль. Уверенная победа над **Rotterdam**'ом, а затем матч против другого фаворита группы и будущего бронзового призера турнира — **Grubby** (Голландия). Очередь борьбы шла до последнего юнита, и опять XyLigan'у не хватило самой малости — поражение 1:2. После этого шансов на выход из группы у Михаила не остается и он dirigевает остальные матчи только для галочки...

Результат Deadman'a — 13 место

Результат Хулигана — 13 место



■ Наши девушки из Megaropolis.



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — разные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Call for Heroes: Pompolic Wars

Во время игры нажмите тильду (~) и введите:

god — бессмертие;
notarget — враги вас не видят;
killall — убивает всех врагов на экране;
killovums — уничтожает всех Ovum на экране;

gametaskdone — мгновенная победа;
give x — дает то, что прописано вместо x. Команд много, так что мы их просто перечислим. Если что-то непонятно, смотрите нашу базу кодов на диске к журналу, там даны полные описания. Итак, команды: **mana, stamina, weapon_all, coins, monstersouls, xp, time, item_healthpoint, item_superhealing, item_fullregen, item_respawn, specabilities** all.

Следующие коды используются только с героем-воином (тоже в сочетании с **give**): **armor, shield, weapon_handaxe, weapon_tripace, weapon_soa, weapon_warword, weapon_battleaxe, weapon_warhammer, ammo_soa, item_iconofmight, item_iconoffense, item_iconofcold**.

А эти коды — для амазонки (и, опять же, не забывайте про **give**): **weapon_shortsword, weapon_bow, weapon_spear, weapon_crossbow, weapon_crossbow2, weapon_scimitar, weapon_firebow, weapon_swarmbitebow, ammo_arrows, ammo_boits, ammo_skulboits, ammo_firearrows, ammo_swarmbitearrows, item_iconofregeneration, item_iconoffire, item_iconofvisibility**.

Disney's Chicken Little: Ace in Action

Зайдите на экран брифинга (где можно начать уровень или купить вещи в магазине), нажмите **Tab** и с помощью курсорных клавиш выберите:

влево, вверх, влево, вправо, вниз — открывает все видеоролики;
вправо, вниз, вправо, влево — дает все оружие;
вправо, влево, влево, вниз, вверх — 50 000 аргоanium;
вправо, вверх, влево, вправо, вверх — открывает все уровни;
вправо, вниз, вправо, вниз, вправо — бесконечные щиты;
вверх, вниз, вниз, вправо, вниз, вверх — бесконечные патроны для второго оружия.

Driver: Parallel Lines

Продайте любой путь по меню: **Settings/Cheats**. Здесь, как нетрудно догадаться, и надо вбивать коды:

GUNBELT — бесконечные патроны;
IRONMAN — бессмертие;
KEYSTONE — ослабляет полицию;
ZOOMZOOM — бесконечное нитро;
ROLLBAR — машины нельзя уничтожить;
TOOLEDUP — бесплатный гараж;
CARSHOW — дает все машины;
GUNRANGE — все оружие.

Transformers

Коды вводятся курсорными клавишами либо на экране **New Game**, либо на экране **Load Game**.

вправо, вверх, вверх, вниз, вправо, влево, влево — открывает две миссии в Кибертроне;
влево, вверх, вниз, вниз, влево, вверх, вправо — открывает Джаза первого поколения;
вниз, вниз, вверх, вверх, вправо, вправо, вправо — Оптимус Прайм первого поколения;
вправо, вниз, влево, влево, вниз, вверх, вверх — Скандалист первого поколения.

Ratatouille

Залупите игру и проследуйте по адресу в меню **Extras/Gusteau's Shop/Secrets**. Там вы увидите список кодов. Первые четыре кода можно только купить. А вот остальные можно активировать, введя секретную фразу. Вводить нужно, кликая по буквам на экране, а не печатая их на клавиатуре. Ниже приведен пронумерованный список кодов. Цифра обозначает номер кода, рядом с ней секретная фраза. Коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ!

- Spyagent** — невидимость;
- Ilkoleonions** — Реми портит воздух каждый раз, когда прыгает;
- Hardfeelings** — меняет анимацию атаки;
- Slumberparty** — открывает мультиплеер;
- Gusteauart** — открывает все концепт-арты в галерее;
- Gusteauship** — открывает 4 челленджата;
- Mattelme** — открывает все мини-игры для одиночной игры и мультиплеера;
- Gusteauvid** — открывает все видео;
- Gusteaus** — открывает все арты в галерее;
- Gusteaudream** — открывает все Dream Worlds;
- Gusteauslide** — открывает все Slides;
- Gusteaulevel** — открывает все одиночные мини-игры;
- Gusteaucombo** — открывает все бонусы в магазине;
- Gusteapot** — 5000 очков для покупки предметов в магазине;
- Gusteaujack** — 10 000 очков;
- Gusteauomni** — 50 000 очков.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», переводится — «пасхальные яйца».

Condemned: Criminal Origins

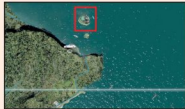
На уровне Metro City Library (7-я глава) после того, как под героем проваливается пол, его в который уже раз посягают страшные глюки. Если в этот момент нажать Esc, то вместо цели миссии будет написано «Embrace The Truth And Join Us» («Прими истину и присоединись к нам») (copyrus@kaluga.quantum.ru).

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



Находясь в локации «Кордон», оторвитесь от дел насущных и поглядите на небо. С него за вашими похождениями наблюдает адский смайлик (Александр Воронов).

Test Drive Unlimited



Чтобы попасть на остров Eden, до которого нет дороги, нужно на горе возле Макару/и Beach (см. карту) найти иконку в виде буквы «E», потом разогнаться примерно до 50 миль в час и въехать в нее на этой скорости. Таким образом, вы окажетесь на острове. Уехать оттуда можно тем же способом (Александр Маланин).



The Elder Scrolls 4: Oblivion



В майском номере журнала была опубликована (стр. 198) расширенная даэдрическая алфавита игр серии The Elder Scrolls. Посмотрели? А теперь возьмите коробочку с игрой. По ее периметру много чего написано этим самым алфавитом. Попробуйте перевести — получите несколько веселых и не очень фраз. Например, в левом верхнем углу написано Lord Dagon Forever (Роман Коростик).

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

В игре можно найти сборник стихов The Ravings of Fenrog (находится в локации Inlet Camp). В нем есть такое стихотворение:

Just You wait and see
Good Gods come and go, but
All Lords eventually fall
A God can wake up mortal.

Выглядит все заглавные буквы. У вас получится JYGGGALAG — имя главного плохиша дополнения (Александр Москозцев).

Головоломки:
Корсары XIX века

Однажды, в студеную
зимнюю пору...

В папке с игрой найдите каталог XResTextures и обратите внимание на файлы st01, st02, st03, st04, st05. Откройте их в просмотрщике картинок и увидите стихотворение «Однажды в студеную зимнюю пору» в антураже «Головоломки» (viktor_k@sibmail.com).

Завтра война: Фактор К

Перед началом 5-й миссии (в астероидном поясе) главному будет демонстрировать фотографии этого самого пояса. Так вот, одна из фотографий — просто скриншот из игры, с кораблем и интерфейсом на первом плане (Михаил Богатский).



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно сложное место, быстрее обычного запустить свое оружие и т. д.

Two Worlds

Игру можно пройти буквально за полчаса. Для этого нужно в первой деревне убить Gandohar'a. В одиночку одолеть его невозможно. Как же победить? Нужно один раз его ударить (желательно из лука) и спрятаться за местным жителем, который стоит рядом. Gandohar после удара запустит в вас файербол и попадет в селища. После этого враг обречен — толпа озлобленных мужиков разругит его в ключья, вам дадут 60 очков опыта, а на экране появятся финальные ролики, где Gandohar умирает, а главный герой находит свою сестру (Виктор Котов).

В Two Worlds нельзя использовать определенное оружие (луки, двойные мечи), если на вашем герое надеты некоторые виды тяжелых доспехов. Но есть способ это ограничение обойти. Для этого снимайте доспехи, кидайте их на землю и берите в руки оружие. Теперь поднимайте доспехи (убедитесь, что в инвентаре достаточно места). Они автоматически наденутся на вашего героя. Выуля — теперь у вас в руках лук (или двойные мечи), а на теле крепкая броня (agentstos@mail.ru).



НАШИ ПРИЗЫ



Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Пираты

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Гильдия 2: Пираты европейских морей», которая в России издается тандамом «Русобит-М»/IGFI.

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Четыре программы: SheMax (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 (пригодится для извлечения игровых ресурсов).
Сохраняя: Arena Wars Reloaded, Destination: Treasure Island, Disney's Chicken Little: Ace in Action, Driver: Parallel Lines, Surf's Up!, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Transformers.

Трейнеры: Colin McRae DIRT, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Disney's Chicken Little: Ace in Action, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Lost Planet: Extreme Condition, Overlord, RACE: Caterham, Rastaculture, Ride! Carnival Tycoon, Shrek the Third, The Sims: Pet Stories, Tomb Raider: Anniversary, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Transformers.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вы известны какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, закладывайте их архиватором RAR и отправьте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу Framer, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе Софт/Игроманский стандарт. Если у вас хорошая связь, шлите в нескотом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описании паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней,

оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не спамить скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «Кодекс» и, конечно же, увеличим ваш или на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в список спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одну и ту же паскалку несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15!) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на 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



Звездный десант



В августе этого года компания «Звезда» выпустила долгожданную новинку — военно-тактическую игровую систему «Звездный десант». В основе вселенной игры лежит книга известного фантаста Дмитрия Казакова «Встречный бой», которая рассказывает о причинах и первых днях войны между тоталитарной Диктатурой и форсерами — генетически и технически модифицированными людьми, населяющими планеты с тяжелыми природными условиями.

Правила игры используют оригинальную механику на основе кубика d20, которая имитирует бой с произвольной последовательностью действий в течение хода. Сборные модели солдат и боевой техники выполнены в масштабе 1:48. Сейчас игровая система представлена тремя наборами: «Линейная пехота», «Боевое звено форсеров» и стартер «Встречный бой», куда входит по подразделению каждой из сторон и правила игры. В ближайшем будущем на прилавках магазинов появится межпланетный портал, оснащенный прыжковыми двигателями и ударное подразделение форсеров, биологический танк форсеров и тяжелая механизированная пехота людей. Также планируется расширение литературного сопровождения. Создатели обещают нам немало часов увлекательной игры, доступные правила и развивающийся игровой мир.



Dungeons & Dragons

Единственная заслуживающая внимания D&D-книга, выпущенная Wizards of the Coast за отчетный период — это Expedition to the Ruins of Greyhawk («Экспедиция к руинам Грейхока»), очередное ностальгическое переиздание серии модулей. В оригинале они были сконструированы для первой второй редакции AD&D, теперь же все заглажено в рамки актуальной версии 3.5.

Как следует из названия, действие разворачивается в сеттинге Greyhawk, под обиходным именем мегалополис. Традиционно модули Expedition-цикла дают возможность «поприключаться» группам героев разного уровня. 224-страничный томик также включает описания окрестностей и базовые знания о городе Грейхок. Продается книжка за \$35.



Magic: The Gathering

Профессионалы и любители воюх подготовкой к национальным чемпионатам.

Первыми выступили французы, удачно сыграв свой чемпионат 14 июля, то есть в последние выходные перед уходом 9-й базовой редакции из Standard Constructed. Гиюм Матиньон стал победителем, одолев в финале Никола Буатара. Гиюм одним из первых использовал сине-красный «Блик» для достижения победы. Его оппонент играл своеобразным билдом «Солярки». Из профессионалов до топ-8 добрался только Вилфрид Ранк, а Антуан Руэль и Рафаэль Леви заняли почетные 10 и 11 места.

Уже на следующие выходные состоялся австралийский и итальянский чемпионаты, но уже с применением 10-й базовой редакции. В Австралии лучшим оказался Стив Альпин и его «Ракдос». Финалист Тим Хи играл уже знакомой нам «Соляркой», но в ее классическом варианте. А в Италии Марио Пасколи выиграл у Джанлуки Филиппини «зеркальный» матч двух сине-красно-белых колод.

А вот следующие выходные стали поворотными веками в определении формата. Американский и английский национальные чемпионаты собрали сотни лучших магических игроков и колодостроителей этих стран! В Америке Луис Скотт-Варгас и его сине-зелено-белая колода в тяжелой борьбе одолели в финале сине-красно-белый «Блик», которым управлял Томас Дрейк. При этом все именитые маги, за вычетом Антонио Д'Росы, остались за бортом топ-а. А вот в Англии любимец публики, профессор Крейг Джонс (на самом деле он пока еще только доктор философских наук) смог сво-

им оригинальным красно-зеленым билдом одолеть всех противников, в том числе и противостоявший ему в финале «Дредж» в руках Стюарта Райта.

Не забудьте, что Российский национальный чемпионат пройдет 15-16 сентября в Москве, подробности ловите на сайте www.mymagic.ru. А неделей раньше состоится национальный чемпионат Украины!

Для тех, кому не столь близка профессиональная «Магия», главным событием стал выход 10-й базовой редакции. На релизных турнирах, как и положено, раздавались специальные промо-карты. Некоторые старые карты-фавориты покинули нас, взамен пришли хорошо забытые, а потому еще не до конца востребованные старые хиты вроде Seismic Assault. Новый сет еще более заточен на Limited-формат, нежели предыдущая редакция. В связи с юбилейным номером базовой редакции она была выпущена с черными рамками на всех языках. Это не цвет траура, а вовсе даже наоборот — радость для коллекционеров.

В Magic Online не сильно затягивали выпуск 10-й базовой редакции. В начале августа сетевые маги дгонят остальной мир. А еще бета-версия MTGO 3.0 вышла в свободный доступ и, по слухам, пребывает на финальной стадии разработки. Так что ждем к концу года полноценной смены системы.



«Stranglehold - это концентрированный, свежавыжатый экшен высшей пробы!»

Игромания, № 115, апрель 2007 г., preview

ВОЗВРАЩЕНИЕ
ИНСПЕКТОРА TEQUILA

ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
ГОНКОНГСКОГО БОЕВИКА
«КРУТО СВАРЕННЫЕ» (HARD BOILED)

УБОЙНЫЙ ЭКШЕН
ОТ КУЛЬТОВОГО РЕЖИССЕРА
ДЖОНА ВУ

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD™



Stranglehold © 2007 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. Stranglehold, MIDWAY, and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Limited. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Software platform logo (TM and ©) EMEA 2007. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск Трейд», телефон: (495) 795-95-52 (негосударственный), e-mail: sales@ndt.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 795-95-52. Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания «Ориксей», тел.: (8(050) 338-73-73, 8(0402) 31-73-73, e-mail: sales@orixey.com.ua, www.Orixey.com.ua.

e-mail рубрики: vnescotr@igromania.ru

EVE: The Second Genesis

■ Жанр: коллекционная карточная игра ■ Разработчик: CCP Games, White Wolf
■ Сайт: eve-ccg.com ■ Количество игроков: от 2 ■ Длительность партии: 30-60 минут ■ Язык игры: английский



Первая ККИ, основанная на другой игре, появилась сразу вслед за основоположницей жанра **Magic: The Gathering**. Компания **TSR**, выпускавшая тогда настольную ролевку **Advanced Dungeons & Dragons**, создала на основе игровых вселенных **Ravenloft**, **Dragonance** и **Forgotten Realms** коллекционную карточную версию **Spellfire**. Первое издание этой ККИ, где были знакомые по AD&D персонажи, артефакты, заклинания, чудовища, увидело свет в 1994 году. **Spellfire** не выдержала конкуренции с **MTG** и вскоре прекратила свое существование, но идея осталась. **BattleTech**, **Warhammer**, **WarCry**, **hack/Enemy** — вот далеко не полный список карточных инкарнаций популярных настолок и видеоигр. Последний писк моды — ККИ по онлайн-вселенным, подобно выпущенной в прошлом году **World of Warcraft TCG**. Не обошла настольная участь и главную фантастическую MMORPG — **EVE Online**.

Создавая **EVE: The Second Genesis**, разработчики приняли целый ряд верных решений, которые выгодно отличают эту ККИ от прочих игровых переложений. Во-первых, здесь нет прямого копирования геймплея (например, партия в **WoW TCG** представляет собой типичное PvP, только с помощью карт). Вместо того чтобы рулить одним звездолетом, в карточной **EVE** вам предстоит управлять могущественной корпорацией с десятками космических кораблей, а также базой, колониями, сооружениями и аллентами космического масштаба. Во-вторых, **CCP** не стала передавать лицензию сторонним разработчикам (хотя издавать и распространять игру им помогает гигант настольного игрового **White Wolf**), а сделала все — от правил до дизайна карт — своими силами. А значит, нет никаких сомнений, что дух **EVE Online** сохранен. В-третьих, в качестве иллюстраций использованы как потрясающе красивые виды из самой MMORPG, так и атмосферные картины художников, преимущественно исланд-

ских — игра понравится и фанатам онлайн, и любителям традиционных ККИ.



Когда этот корабль вернет голый край мира, он патрулирует.

Общая механика довольно традиционна. База и колония приносят доход, который тратится на ввод в игру новых колоний, кораблей, событий и прочих карт. У кораблей есть атака и защита, в сражении они обмениваются ударами. Цель — уничтожить базу соперника.

Однако создатели игры по-настоящему небанально использовали такое распространенное действие, как поворот карты. В большинстве ККИ поворот карты означает, что она действовала и больше действовать на этом ходу не может. Так вот, забудете об этом в **EVE CCG**. С одной стороны, поворот здесь используется в качестве счетчика: если, например, эффект события длится три хода, то в начале каждого хода карта поворачивается, а после третьего поворота уходит в отбой. С другой стороны, ориентация карты показывает текущее состояние корабля: по краям карты указаны так называемые команды, и в зависимости от того, какой край сверху, звездолет совершает то или иное действие, например, добывает полезные ископаемые или патрулирует сектор. Не поручусь за все, но из четырех десятков знакомых мне ККИ это первый случай настольного глубокого и разностороннего использования поворота. Есть в **EVE CCG** и другие приятные мелочи — скажем, возможность апгрейда базы (причем противник никогда не знает, какие свойства получит ваша база после этого) или альтернативные условия победы.

Игорь: замечательная возможность увидеть любимый мир не из «фонаря» истребителя, а на обзорном экране главнокомандующего. Увлечательный геймплей, инновационная механика, захватывающая атмосфера, соответствие первоисточнику — что же не



Базы почти всегда.

Расширяющаяся галактика

1 августа вышло первое дополнение к игре — **EVE: The Exiled**. Изначально сет хотели выпустить в июле, но из-за проблем в типографии дату релиза сдвинули. Вместе с **The Exiled** в продаже появились художественный альбом с иллюстрациями по вселенной **EVE**.



хватает для полного счастья? Разве что российский распространитель, но и это не проблема: уже сейчас вы можете совершенно бесплатно сыграть в онлайн-версию **EVE CCG** с помощью программы **OCTGN**.

— *Петр Тюленев*

Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (8)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (9)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (9)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (9)

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ★★★★★★ 9



На диске в разделе «Вне компьютера»

- Dungeons & Dragons 3.5**. 21-страничное приложение в культовом годечном сеттинге **Ravenloft**.
- AD&D**. Приложение **City of Brass**. Увлечательный геймплей, инновационная механика, захватывающая атмосфера, соответствие первоисточнику — что же не
- Warhammer Roleplay**. Дополнение **Lure of the Liche Lord** и **Reignade Crowns**.
- Tide of Iron**. Новый корабельный вариант о Второй мировой войне.
- Battlestar Galactica CCG**. Спецподборка по научно-фантастической коллекционной карточной игре.
- Star Wars PocketModel**. Новейшая тактическая игра во вселенной **Star Wars**.
- Подборка по Magic: The Gathering**. База карт **Oracle**, турнирные правила **DCI**, различия и комментарии от **Стивена Д'Анджело**, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

В первом сете две стартовые колоды: **Амарг/Менеджар** и **Катарин** алента.

ческих кораблей, а также базой, колониями, сооружениями и аллентами космического масштаба. Во-вторых, **CCP** не стала передавать лицензию сторонним разработчикам (хотя издавать и распространять игру им помогает гигант настольного игрового **White Wolf**), а сделала все — от правил до дизайна карт — своими силами. А значит, нет никаких сомнений, что дух **EVE Online** сохранен. В-третьих, в качестве иллюстраций использованы как потрясающе красивые виды из самой MMORPG, так и атмосферные картины художников, преимущественно исланд-

Новый поиск в Интернете!



Видит больше, чем другие.

Как ЭТО делают роботы

- Интернет Фото и картинки Видео Вопросы и ответы

Найти



www.gogo.ru

**СТАРБОМ МАКАРЕНКО OFF**

Вот и лето пролетело, ага. Надеюсь, все успели надлежащим образом отдохнуть, восстановить силы, загореть, возмужать и прочими доступными способами подготовиться к новому игровому сезону? Смотрите, начинаются наплыв мегахитов, неподготовленным быть просто преступно.

Впрочем, даже если вы по каким-то сакральным причинам все лето не покидали шумных и пыльных городов, у вас еще есть немного времени, чтобы наверстать упущенное. До конца октября курорты и здравницы, а также просто леса, поля и горы ждут вас.

Ну а тек, кто уже наотдыхался досыта, приглашаю поучаствовать в совместном обсуждении наиболее интересных писем, прилетевших на наш почтовый ящик в конце июля и в начале августа.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Вот так всегда, только хочется что-то написать, а Старбому перехватил инициативу и поразлагательноствовал как раз на задуманную тобой тему. А так хотелось поделиться с летними впечатлениями, порассуждать о прелестях этого прекрасного времени года, немного погрустить вместе с вами об уходящих теплых деньках. Но раз не получилось и первое слово досталось Алексею, предлагаю тему о прошедшем лето оставить и сразу перейти к обсуждению ваших замечательных писем.

ПИСЬМО НОМЕРА**КАЧЕСТВО ПЛОХИХ ИГР**

Здравствуйте, уважаемый Старбом и распространяемая Светлана! Я давно являюсь вашим читателем, и у меня возник такой вопрос: почему некоторые разработчики игр начинают создавать свои проекты, имея малый бюджет и, что больше всего удивляет, без нормальной идеи?

Лично я не понимаю, зачем делать игры, в которые будут играть от силы человек двадцать. Какой резон тратить деньги на продукты, заранее не имеющие будущего? И еще вопрос: как вы относитесь к людям, которые портят индустрию компьютерных игр?

Михаил Артемов.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СЕТОВАЯ НА ОТСТОЙ)**

Михаил, полностью с вами согласна. Проблем от обилия некачественных компьютерных игр множество. Начать хотя бы с того, что геймеры, не читающие компьютерно-игровые журналы и не имеющие выхода в интернет, банально не могут сориентироваться: стоит им брать очередную игру или лучше обратить внимание на что-то еще.

К сожалению, слишком много откровенно некачественных проектов рекламируются так, будто это стопроцентные хиты. Маркетологи прекрасно понимают, что если игра получается не ахти, то проще вложить остатки бюджета не в доработку игры до ума, а в грамотную рекламную кампанию. Проигрываем от этого в основном мы, геймеры.

При этом растет недоверие — как к отдельным компаниям, так и к индустрии в целом. Формируется неправильное мнение, что сейчас хиты уже не выпускают. Разумеется, выпускают. Вот только часто врунду очень хорошо рекламируют, и поэтому она слишком бросается в глаза. Складывается впечатление, что плохих игр слишком много. Хотя, на мой взгляд, в процентном отношении их ничуть не больше, чем год или два назад.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ИСПЕЛЯЯ МЫСЛЬ)**

Меня удивляет плач о том, что слишком мало выходит хороших игр и слишком много отвратительных. Собственно, господа хорошие, что вас не устраивает? Хорошие игры есть? Есть! Играйте в них. А на плохие (заметьте, иногда только с вашей точки зрения) не обращайте внимания.

Чтобы расставить все точки над нужной буквой, приведу несколько причин, почему плохие игры — это хорошо.

1. Любой человек учится. Процесс этот постепенный, нарастающий. Невозможно, например, сразу сесть за

руль автомобиля и начать гонять, как раллийный гошдик. Этому нужно научиться. Иными словами, пройти следующие этапы: теоретическое изучение — базовая практика — анализ ошибок и неудач — наработка навыка — качественное умение — совершенство.

Создавать с нуля гениальные игры тоже невозможно. Необходим опыт. Наробать его можно, только создавая игры. Предвижу аргумент, что, мол, пускай создают, только выпукать их не нужно. Отчего же? Разработчикам, как и всем нам, хочется кушать, ездить в отпуск, жить в комфортабельной квартире. При этом всегда найдутся люди, чьих качество их игр (даже плохих) устраивает. Так отчего бы не продать и не заработать денег для создания более удачных проектов?

2. Сам факт наличия плохих игр дает возможность выбирать, во что играть, расширяя диапазон ощущений. Приведу простой пример. Представьте себе, что в мире существуют всего три вариации еды. Еда сладкая, еда чуть более сладкая и еда совсем сладкая. Ну или что есть только три разновидности женщин: глупые блондинки, очень глупые блондинки и блондинки с зачатками интеллекта.

Готовы к подобным ограничениям? Нет? Тогда не плачьтесь, что в мире существуют плохие игры. Даже если вы в них не играете, они позволяют вам ощутить контраст между плохим и хорошим. Ведь совершенно верно подмечено — чтобы человеку было интересно, ему сначала нужно сделать очень плохо.

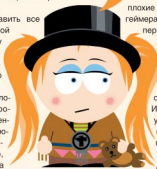
3. Наличие плохого, некачественного товара на фоне качественного — это показатель того, что данная отрасль активно развивается. Вы же не против того, чтобы игровая индустрия развивалась? Вот когда на свет станут появляться только отменные игры, настанет повод беспокоиться: а не выдохло ли геймдев? Не перестали ли в него приходить молодые разработчики, которые пока не умеют создавать качественные игры? Так что опасаться надо именно отсутствия плохих игр, а вовсе не их самих.

4. Плохие тайтлы — это отличный пример для других разработчиков, как не надо делать игры. То есть тоже контраст, только в профессиональном ключе. И здесь уже не последнюю роль играют игровые журналы. Сами разработчики вряд ли смогут отделить во все выходящие игры и вычлнить самые неудачные. Но вот прочитав статьи в журналах, найти самые хорошие и самые плохие игры в нужном жанре, выяснить, что геймерам нравится, а что нет... этим девелоперы занимаются. Причем в крупных компаниях есть даже специальные отделы, которые анализируют игры других фирм.

5. Даже самые плохие компьютерные игры увеличивают капиталоборот игровой индустрии в целом. Инвестором и издателем куда проще уговорить давать деньги, глядя на демонстрацию, сколько денег приносит проект плохого и хорошего качества.

Продолжать можно долго, но суть, думаю, вы уловили.

У меня принтер сломался.



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На [mail@igromania.ru](mailto:igromania.ru) приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеприведенный текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, сторпечно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: Мне надели компьютерные игрилы» (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 шувальца осминого с планеты Шелезлака значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваше взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письма же объемом более 2000 символов рискуют просто не помес-

титься в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем сайте, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотография (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журналу». На игроманском форуме в постороннем режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпору. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом mail (в начале сообщения не пишется слово mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Адрес отправителя

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЬЕТ

ПИСЬМО №1

ОБ ИГРАХ В БИТУ

Привет, «Игромания»! У меня назрел вопрос: как вы называете в разговоре игры? Вот, допустим, заходит милая Светлана к суровому Старпору и как она говорит? «Уважаемый Макаренко! Не соизволил ли вы поиграть со мной в Hitman: Blood Money?» или же «Старик, пойдём поиграем в Лысого?» Да и вообще, как вы называете другие вещи в компьютерных играх?

Вот, допустим, я в Counter-Strike никогда не скажу: «Там через ворота бежит снайпер с АWP!» Я скажу: «Там кемпер в сторах с британкой!» Все это простонародье. Сейчас вот вьез наш маленький Нижневартовск хочет знать, как вы называ-

ете такого рода вещи, так как в обзорах игр вы называете всякие там футболы заморскими Pro Evolution Soccer. Я с вами прошоаюсь, надеюсь, что прочтано ответ на свой вопрос.

Удачи и счастья. От великого и ужасного Булет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(КЕМПЕРЛА СО ШУЦЕРОМ
НА КРАСНОЙ ФАФАЕ)

Дорогой камрад! Гоня в ютишку, шараша из черги в чайник противнику и полируя его тышку косилкой, я, бывает, сливаю Старпору в хлам. Приходится запускать гвэзшку, наживлять своего двадцатипурированного некреса и для фана раннерить на грейтволе. И если мобы увяжутся паровозом, а нубы не сумеют кастануть файров, то нецелюдно бабить их по самым баклерам.

Ну а если серьезно, то, разумеется, жаргонизмами мы постоянно пользуемся. Просто потому, что так проще, и донести мысль можно быстрее. Но писать все эти производные и укасающие сокращения в журнале мы никогда не будем: ведь это противоречит всем правилам и нормам русского языка. Да еще и к непониманию приводит, ведь жаргон бывает разный, одни и те же вещи разные игроки называют различными словами.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПРЕСВИТЕРИО САДИИ В БУЗЕН ИЗ РЕЙМА)

Жаргон хорош ровно до того момента, когда его начинают использовать для распыляевоки. Мол, смотрите, какой я крутой, как я тут выражаюсь, а вы ничего понять не можете. Ведь суть профессионального (квороскому это не относится) жаргона в том и состоит, чтобы простыми

короткими словами описывать сложные явления и многоаспектные понятия.

Совсем уж жутко становится, когда на жаргоне начинают писать учебники. А ведь и такое бывает. Начинаешь читать и понимаешь, что для того, чтобы понять, о чем говорится в пособии, тебе нужно прочитать такой же толстый словарь терминов. Сразу хочется выбросить такую книгу в помойное ведро.

Но в целом Светлана права. Грузануть бабку и пошмалить с жирафа из нубеки по басмачам — отличное дело.

ПИСЬМО №2

КУЗНЕЦ КОММЕРЧЕСКОГО СЧАСТЬЯ

Здравствуйте, Старпору и Светлане. Я читаю «Игроманию» с декабря 2004 года, и за все это время пару раз в голове всплывали интересные мысли по поводу написания письма в редакцию, но, пролистав пару номеров, я с разочарованием убеждался в том, что эта мысль в голову пришла не только мне. И вот пробила час, когда я придумал интересный, на мой взгляд, вопрос, который еще не обсуждался.

Но отойдем от предисловий и перейдем к теме. Мне в сентябре исполнилось 17 лет, последний год обучения в школе и переход во взрослую жизнь, тут волей-неволей начинаешь задумываться о своем будущем. Я играю на компьютере с двенадцати годов, неплохо разбираюсь в играх в частности, и в компьютерах в целом. Мне нужно выбрать профессию.

Здесь-то и начались трудности. Раньше я хотел стать веб-дизайнером, изучал HTML, PHP, JavaScript, ASP, GGL, Perl и



Автопортрет с кроликом от читательницы DashaSS Frost.

Положи монитор на ксерокс.





РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, присылаемые в редакцию. На DVD размещаются любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится гарантированной.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ВТИРАЛ СЕРЬЕЗНУЮ ПРАВДУ
В НЕЖИВЫЙ ПОДРОСТКОВЫЙ МОЗГ)

Вопрос, сколь сумбурным бы он ни казался, затрагивает проблему, с которой либо сталкивались, либо столкнутся в самом ближайшем будущем все наши читатели. Возраст 16-20 лет — переломный. Именно в этот момент человек выбирает для себя направление развития на ближайшее десятилетие. Это как минимум. Казалось бы, чем тут такого — выбор вуза? Многие выбирают его не задумываясь. Когда же через 3-4 года приходит понимание, что поступил не туда, куда хотелось, начинаются проблемы.

Сейчас будет много неполиткорректного, о чем не принято писать в журналах для молодежи. Но пускать розовые очки не надо, нужно следовать призыву, слушать внутреннюю голос и обязательно, во что бы то ни стало, получать высшее образование, я не стану. Речь идет о крайне важном вопросе, поэтому и ответ будет серьезен. Это лишь моя точка зрения, ее не надо принимать на веру, но ее стоит иметь в виду, когда вы сами окажетесь в похожей ситуации.

Развею расхожий, на мой взгляд, миф о том, что каждому молодому человеку необходимо высшее образование. Я так не считаю. Более того, я думаю, что многим людям то высшее образование, которое они получают, вредно. Количество людей в нашей стране, которые, получив «вышку», работают совсем по другой специальности и жалеют, что потратили несколько лет жизни на ненужную им профессию, огромно.

Именно поэтому я резонно полагаю, что высшее образование никуда. Но оно необходимо своевременно. И далеко не всегда эта своевременность наступает в 17 лет.

При этом я двумя руками за то, чтобы именно к этому возрасту молодежи начинала отчетливо понимать, чем же она хочет заниматься в жизни, и сразу после школы поступала бы в нужный вуз. Но, увы и ах, теория разбивается в пух и прах о железобетонную реальность. Молодежь не понимает, она идет не туда.

Часто выбор учебного заведения проходит совсем не по тем критериям, по которым нужно выбирать вузы. Все врандуц в духе «сюда пошли друзья», «здесь девочек больше», «тут ненапряжно», «там откос от армии» рекомендуют забыть. Не сразу, но через некоторое время вы точно пожалеете, что руководствовались подобными умозаключениями.

Оптимальный вариант — назвать не профессию, а некую сферу

деятельности, которой хотелось бы заниматься в будущем, и начинать учиться по максимально общему профилю в серьезном вузе. И если вы планируете заниматься программированием, то «Бауманка» подойдет отличным образом. Вот только — сейчас снова будет крамола — не забывайте о том, что работа программиста далеко не так романтична, как видится многим. В ней много рутинной, много недовольных начальников, много бессонных ночей, проведенных за переписыванием кода, который (вот ведь гад!) отчего-то не работает.

При этом, поверьте, романтики тоже хватает. Но увидите вы ее только в том случае, если будете готовы ко всему тому негативу, который описан выше. Такая вот хитрая штука жизнь. Ах да, спешу сообщить — даже профессиональные программисты зарабатывают не такие большие деньги, как им хотелось бы. Это меркантильно, но про это вы тоже должны знать.

Что же касается «своего магазинчика», то буду груб до крайности. Это бизнес не для младых отроков и дев. Часа всего, несмотря на всю напускную рыцарность современного отечественного бизнеса, это жестокая война. Война, в которой любому неопытному новичку перегрызает глотку в мгновение ока, отбивая желание заниматься бизнесом на всю жизнь. Среди моих знакомых достаточно людей (взрослых и крайне серьезно настроенных), которым пыл остудили очень быстро.

Вступать на дорожку к «своему магазинчику» (а может, и чему-то побольше) нужно издалека, предельно мягко. Идеальный (проверенный временем) вариант: экономический вуз, работа менеджером, сбор правильных деловых контактов, выход на серьезную руководящую должность. На это уйдет от 6 до 8 лет. И вот с этого момента — дверь в малый или даже средний бизнес для вас приоткрывается. По крайней мере, вы будете неплохо знать, как вся эта шарманка крутится и в какую сторону нужно вращать ручку, чтобы заиграла как надо.

Кстати, обратите внимание, что свернуть с этой дорожки на руководящую должность в игровой индустрии совсем несложно. Отчасти даже проще, чем после художественного или «программерского» образования.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УМНОЕ ОБНАДЕЖИВАЛА)

Ох, ребята, как же Старпом заиграл под всем этим грузом своего жизненного опыта. Молодость не терпит расчётливости, молодость жаждет верить и получать все сразу. И именно поэтому я думаю, что идти учиться нужно в любом случае. Даже если вы не угадаете с вузом, вы проведете замечательные годы в прекрасной компании своих сверстников, получите полезные знания.

И если уж не станете использовать их в будущем, то, по крайней мере, научитесь



И снова кролики. На сей раз кулинарные способности проявил геймер Des и его брат. Так держать, давай торт по мотивам Crysis.

многие другие менее популярные языки программирования. После захотел быть просто программистом, начал изучать C++, Delphi, но, не осилив, забросил это дело и подрабатывал веб-дизайнером. То бишь дизайнер рисует сайт, я его пишу и продаю клиенту за не очень большие деньги. Это так, забавы ради. Но уже закончилось время, когда можно было ограничиваться лишь забавами, надо выбирать стоящую профессию. Учиться осталось год, и, как показывает практика, время это пролетает очень быстро, тем более у человека, который не только за играми проводит много времени, но и за небольшими заработками в Сети.

Я пересмотрел много вузов и буквально месяц назад принял весьма смелое решение — поступить в МГУ им Н. Э. Баумана. Решил идти на программиста. Но буквально пару дней назад в голову пришла совершенно бешеная мысль — открыть свой магазин (не онлайн, нормальный магазин) по продаже близкому сердцу геймера продукта — игры, фильмы, музыка, софт, карты (оплат). Если уж получится открыть свой бизнес, то торговать исключительно легальным товаром.

Что и пишу в вашу редакцию, так как считаю, что вы, Старпом и Светлана, из всех альтернативных разделов в других журналах лучше всех понимаете, о чем вас спрашивают, даже если тема вопроса раскрыта не полностью. Расскажите, могу ли я осуществить задуманное? Под силу ли это простому смертному, сколько нервов и денег на это уйдет?

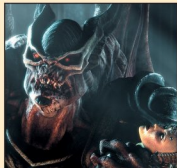
Больше обратитесь мне не к кому. Думаю, и другим читателям будет полезно почитать ваш ответ. Ведь человек сам кузнец своего счастья.

С уважением, Тимофей.

Босс
недоволен
результатами!



ЗАКАТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Иногда к нам приходят письма, на которые не хочется отвечать. Хочется лишь написать автору, наслаждаясь слогом и стройностью изложения мыслей. Предлагаем вам ознакомиться с одним таким письмом. Тема его уже не раз всплывала в «Почте», но то, как автор пишет... в общем, читайте.

Здравствуйте, уважаемые Старпом и Светлана! Для начала хотелось бы поблагодарить лично вас и весь состав «Игромании» за ваш журнал, я являюсь вашим постоянным читателем уже шесть лет и очень доволен вашим изданием. Спасибо вам за него.

Переходя к собственно размышлениям, хочу заметить, что мой геймерский стаж уже 14 лет (начал еще на «Слэктруме»), и вот какая вещь пришла мне в голову в очередной момент ностальгии: я думаю, что многих людей, которые застали эпоху расцвета компьютерных игр, нередко посещает мысль, что индустрия компьютерных игр, находясь на данный момент в стадии крайне бурного развития, движется, как это ни парадоксально звучит, к своему закату.

Поясно. Давайте вспомним 90-е годы, когда чуть ли не каждая игра если и не ознаменовывала собой новый жанр, то, по крайней

мере, приносила в него что-то свое, создавала некие каноны. Вдумайтесь, ведь наш восторг по поводу этих игр более чем на 50% был восторгом первооткрывателей. Конечно, на тот момент мы восторгались графическим совершенством DOOM и Quake, огромным миром Fallout и Might and Magic (шестая и седьмая части знаменитого сериала лично у меня так и вовсе вызвали шенячий восторг огромным на тот момент количеством возможностей).

Почти в каждой игре мы видели и испытывали что-то новое. С каждой такой игрой мы окунались в новый неизведанный мир и погружались в него до самого дна, пытаясь рассмотреть каждый камешек, каждую песчинку этого мира.

Что мы видим теперь? Какие великие игры (именно с большой буквы) мы имели счастье лицезреть за последние несколько лет? Вспомним навскидку, что удостоилось за последние несколько лет «десятки». Я помню Half-Life 2 и Max Payne 2. Являются ли они великими? Да, наверное. Вызвали ли они у вас тот же восторг, как, например, первый DOOM или Fallout? Нет, не думаю. Понимаете, игры растут внешне, обрастают полигонами и спецэффектами, шеголяют огромными открытыми пространствами и свободой действий, но... не вызывают того восторга, который некогда вызывали гораздо более простенькие с технологической точки зрения проекты.

Так почему я считаю, что игриндустрия катится к закату? Не думаю, я не говорю о ближайших годах, я не называю дат, но вот почему мне кажется, что это произойдет, я объяснить могу. Подумайте, ведь когда появятся фотореалистичная графика, когда в каждой игре, будь она спортивным симулятором, шутером или RPG, будет настоящая, правильная ньютоновская физика, когда появится возможность к каждой игре, которой этого требуется, естественно, прикрутить свободу действий и огромные, несбывшиеся пространства для изучения, выверить AI и

выловить все глюки, тогда... что, настанет счастье? Может быть... на пару лет. А потом это всем надоеет. Идеальные с технической точки зрения, но абсолютно схожие и неинтересные игры. Да, сюжет — это хорошо, но ведь очень многие люди покупают игры не из-за сюжета, а из-за новых красивых технологий. А из-за чего они будут их покупать, когда все игры станут идеальными?

Я ни в коей мере не оспариваю гениальности таких игр, как «Сталкер» и Gears of War, Oblivion, Gothic 3, Heroes of Might and Magic 5. Они красивы, технологичны, они все-таки еще умудряются иногда нести что-то новое... но ведь это пока. Раньше мы были первооткрывателями, гордыми, радостными первооткрывателями. Сейчас мы не менее радостно, возможно, даже не менее гордо созерцаем технологический бум, созерцаем красоту мира по ту сторону монитора, красоту и баланс. А что мы будем делать через несколько десятилетий? Боюсь, поработать скучать.

Вот такие вот несвежие мысли, которые, естественно, являются сугубо моим мнением. С уважением, Егор aka Парадокс.



учиться. А это очень важно. Ведь поменять профессию можно практически в любой момент. И тут Алексей прав: высшее образование для этого не так уж важно. У меня много друзей, которые без всяких дипломов преуспевают в самых различных областях (высшее образование у них есть, но по специальности они не работают).

Ведь главное — двигаться к цели с упорством, делать то, что нравится, ну и конечно, не забывать о перспективах. У меня есть приятели-программисты, которые сейчас руководят небольшими геймдев-компаниями и фирмами, разрабатывающими программы. Не совсем по профилю, но зато они прекрасно разбираются в вопросе, а значит, сразу видит ошибки подчиненных.

А он на каком уровне?



ПИСЬМО №3

ВОТ ТАКАЯ ПРОПАГАНДА

Уважаемые Старпом и Светлана! Созрела у меня одна мысль, решил написать вам. Как знать, может, если мое письмо напечатать в журнале, его прочтает кто-то, способный изменить сложившуюся ситуацию.

Недавно с другом смотрел тизер Tom Clancy's EndWar. После просмотра друг заметил, что такие игры делать нельзя — они очерняют Россию перед западными игроками. И я задумался: ведь в чем он прав. Благодаря телевидению на Западе давно сложился образ русского как сидящего в глубине леса бородатого мужика, распивающего

водку с медведями и между делом притрогивающего «Калашниковыми».

Вы много знаете голливудских фильмов, в которых русские персонажи положительны? В игровой индустрии сейчас прослеживается схожая ситуация. В качестве примера приведу хотя бы The Punisher с его здоровом-русским и DarkStar One с целой расой шнецир, носящих русские имена. А ведь игры наряду с фильмами являются мощнейшим средством пропаганды.

В Штатах это уже поняли и теперь клепают игры о том, как прекрасна и увлекательна жизнь простого американского солдата. Конечно, сейчас не Холодная война, и никто не собирается намеренно настраивать американских игроков против России. Но посмотрите, что творится в мире сегодня, и скажите: вы уверены, что они не начнут делать это завтра?

В киноиндустрии сейчас ситуация потихоньку выправляется: стало появляться больше фильмов с русскими героями. Происходит это, на мой взгляд, в основном благодаря русским актерам и режиссерам,



эмигрировавшим за рубеж, и совместным русско-иностранным проектам. А что в играх? Думаю, никто не станет спорить, что самая известная за рубежом русская (ну, славянская) игра — S.T.A.L.K.E.R. И как там представлены русские? Везде бродят бандиты, военные палатки как сумасшедшие во все, что движется, половина stalkеров имеет отсыдку, а Сидоровичу до приведенного мною выше описания не хватает только бороды и медведя.

С уважением и пожеланием всего лучшего вам и всей редакции «Игромании», Антон Маркович aka Nmer.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРОПАГАНДИРОВАЛ ВКРИВЬ И ВКОС)

Будем честными. Не все понимаю, но любая патристическо-национальная пропаганда — это способ народа выжить. Так было всегда. Как только какое-либо общество переставало самоопределяться и начинало принимать все другие народности, оно начинало медленно, но верно гибнуть, уступая в других государствах. Поэтому удивляться подобному «антинациональному колориту» в самых различных проявлениях не стоит. Это совершенно нормально. Но только в том случае, когда не зашкаливает. Крайние формы — это уже ярый национализм, который никто до добра пока не доводит.

Взгляните вокруг. Мы удивляемся, что, допустим, американцы показывают русских в фильмах как вылезших из леса обезьян. Но при этом сами на каждом шагу описывают жителей США как поедателей дешевых гамбургеров, телевизионных наркоманов и жутких агрессоров.

Очень легко стремиться к достоверности, когда смотришь изнутри. Любое, даже минимальное отклонение от действительности воспринимается как чудовищный ляп. Но иностранцы не живут всю жизнь в России, они подают нашу страну в фильмах так, как себе ее представляют. Стоит ли удивляться, что эти представления часто далеки от действительности?

Правильнее было бы радоваться, что русские в зарубежных фильмах и играх постоянно присутствуют. Это серьезное доказательство значимости нашего государства и нашего народа. Про нас знают, про нас пишут, про нас снимают кино. Про зимбабвийцев вот ничего не снимают и мало пишут, а про нас — ого-го сколько.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СМОТРЕЛА РЕАЛЬНОСТЬ В ГЛАЗА)

Знаете, а мне иногда нравится, что нас показывают нарочито брутальными, очень опасными и зачастую не такими, какие мы есть на самом деле. Это ведь отличный повод посмеяться! Меня всегда очень забавляло в фильмах, когда русских показывали в таком комичном ключе.

Ну а что касается конкретно «Сталкера»... Антон, я не думаю, что игру стоит воспринимать столь уж критично. Это ведь некая параллельная реальность. Да, для отечественных геймеров она переполнена национальным колоритом, на Западе же просто играют в хорошей экшен. Ведь вы, например, когда играете в GTA, не думаете, что все американцы угонщики машин, а по совместительству еще и убийцы?



Импровизированное BFG из старого стула и ламп дневного света, созданное нашим читателем Sargrem aka SeCo.

ПИСЬМО №4

НЕЖЕЛАТЕЛЬНАЯ ПОЧТА

Здравствуйте, многоуважаемые Светлана и Старпом. У меня для вас есть предложение! Почему бы не создать в «Игромании» специальную рубрику «Нежелательная почта» (или что-то в этом роде). Раз уж вы говорите, что 99% писем — это хлам, эта рубрика послужила бы нам примером, который не нужно повторять. Было бы интересно узнать, приходили ли вам подобные предложения.

Ярик.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗАХЛАМЛЯЛА ДО ДУШИ)

Ярослав, знаете, предложение весьма необычное, вот только в журнале такой рубрике не место. Вы представляете, что несколько драгоценных страниц будут расходоваться не на интересные материалы по играм или околोगимным темам, а на неинтересные письма? Так нельзя.

А вот что, на мой взгляд, можно сделать, так это один раз выложить подборку «нежелательных» писем на DVD. Если у нас с Алексеем будет время (думаю, в ближайшее пару месяцев оно появится), то обязательно сделаем.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КРОШИЛ БУЛКУ НА НЕВНИМАТЕЛЬНОСТЬ)

В одном из осенних номеров за 2006 год я уже приводил список нежелательных тем, но предложение сделать подборку самих писем довольно интересное. Поддерживаю Свету, вскорости организую. Конечно, не как постоянную рубрику, а лишь в качестве разовой акции. Спасибо за предложение.

ПИСЬМО №5

ПОЧЕШАТЬСЯ, СПЛЮНУТЬ, В КУСТИКИ СХОДИТЬ

Респект вам, Старпом и Светлана. Не знаю, освещалась ли такая тема, но я задам по ней вопрос. Так вот, почему создатели игр, обещаая реалистичность, не доводят дело до конца? Например, почему в «Сталкере», когда я встретил отвратительного мутанта (тот, что гремит походкой и похож на колобка-переростка), Меченому так приспичило... Ведь вы, от страха на его месте сделал хакарири колбасу.

Или почему в Oblivion все NPC жуют отду от морковку два часа (при этом держа ее в

кулаке и кушая как семечку, беря в рот по маленькому кусочку)? И еще во всех этих играх ваш герой ест и ест, но наружу ничего не выходит. Единственная игра, в которую я играю, где всегда есть какая-то нужда... Postal 2.

Заранее спасибо за ответ, Ветель Лукаш.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЗАДРОНО ПОЧЕШАЛ ТЫКВУ)

Мы уже не раз обсуждали реалистичность в играх. На этот раз давайте кратко и с другого ракурса. Я придерживаюсь мнения, что качество графики, точнее ее разрешения, значит не так уж много. Куда важнее мелочи и детали, заставляющие геймера поверить в реальность происходящего.

Пускай картинка будет не такой уж шикарной, пускай модели героев оштетнены полигонами. Но! Я не замечу этого, если во время разговора какой-нибудь персонаж-бедняк почесает себе бок, сплунет через плечо, кашлянет или икает, восторжествует, наконец. Если бок покалует на трущие потротики, жмущую обувь или порпорит у моего героя закурить.

Принятие пищи, сон и ряд других физиологических потребностей, о которых упомянул автор письма, тоже обыграны слишком уж условно. А ведь мелочи условностей не терпят. Любую фальшь игрок замечает сразу просто потому, что сам каждый день ест, пьет, справляет нужду различного габарита. Тут любая неточность со стороны разработчиков выглядит как ошкбка. Тем не менее нас, игроков, продолжайте кормить откровенной бытовкой халтурой.

Кстати, об играх, в которых ряд физиологических функций так реализованы. Там это обычно сделано излишне гротескно. В том же Postal 2 это запоминается именно потому, что на физиологию сознательно обращают внимание девелоперы. О бытовом же, естественном уровне речи не идет, а жаль.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СЕТОВАЛА, НО НЕ О ТОМ)

Я всегда бываю против, когда различного рода физиологию описывают в художественной литературе и показывают в кинофильмах. Нам ведь ее и в жизни хватает. Но вот в случае с играми я готова согласиться со Старпомом. Ведь в кингах и в кино всегда есть, скажем так, временные разрывы. Моменты, когда повествование прерывается, а затем начинается с нового места. И можно легко додумать, что за это время персонажи как раз и успели сбежать, телевизор посмотреть, в туалет сбежать, в носу поковыряться.

Но в играх-то такие временные переходы есть далеко не всегда. И если я несколько часов подряд играю в какой-нибудь экшен, а персонаж за это время не совершил ни одного «бытового» действия (ну хотя бы кашлянул, что ли), я перестаю верить в целостность мира игры. Причем происходит это зачастую на подсознательном уровне. Не верю, и все.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тмят на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается



Великий и ужасный, зловерный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху прославается всякий раз, когда кто-то на этой планете выискивает очередной трэш. И неважно, какого трэша толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски написанным вопросом.

Весь трэш Ктулху волочет в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

КТУЛХУ

(УСТРОИЛ КАРТИННУЮ ГАЛЕРЕЮ)

Ну, здравствуйте, мои дорогие детишки... А вот и я, Великий и Ужасный! Как долго ждал я этой минуты, но вот наконец довелось до эфира, и да паразит мой праведный гнев всех трэш-мастеров!

На этот раз в мои цепкие щупальца попался целый набор ужаснее кровавых рисунков. А прислала их группа «художников»

НОРА КТУЛХУ

из поселка Колобакино Московской области. Моя милая нора от входа и до самых темных уголков теперь увешана этими творениями.

Ребятики, вы поразили меня до глубины моей темной души. Ваши картинки наводят меня на мысли о деградации подрастающего поколения. С ума посходили?! В вашем возрасте цветочник-лепесточки рисовать надо, а не эту кровавую бойню! Но молодцы! Трэш засчитан! Вам удалось разбудить меня аж на несколько дней!

А сейчас... извините, но пошел я спать дальше, зевота замучила. Однако не забывайте, даже сонный, трэш я чую издалека.



достаточно количество. Повите обоим мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Здравствуйе, уважаемые Старпом и Светлана. У меня есть одна большая проблема; подобный вопрос вам уже задавался, но мой имеет массовый характер.

У меня есть локальная сеть, в которой около 30 человек. Помню, была времена, когда я с товарищами играл в Counter-Strike, выходил гулять, играл на улице в футбол, и все было отлично. Но вот один из моих товарищей поиграл в Ragnarok Online. За ним начал играть второй, третий — и понеслось. После этого все забыли про CS, на улицу подышать свежим воздухом никто из них выходить не хочет, кто говорит, что не могут: «Если я сейчас пойду гулять, то Саня наберет уровень больше моего».

Если вы посоветуете и мне начать играть в Ragnarok, то я скажу «нет» с тремя восклицательными знаками!!! Я не хочу, как они, сидеть с семи утра до позднего вечера за монитором. Вытащить за шкирку каждого и заставить продышаться я точно не смогу, ждать, пока они перебесятся «Рagnarоком», — уж больно долго уже жду. Что вы можете посоветовать в таком массовом варианте?

С уважением и надеждой на ответ, TeTro-Ment.

СТАРПОМ: Да, стадность — страшное чувство. А уж если стадность принимает современательный оттенок, когда каждый хочет прыгнуть выше голов соплеменников, то становится совсем тяжело. Впрочем, есть в данном случае и неоспоримые плюсы. Как долго кто-то из игроков уйдет в серьезный от-

рыв, прокачает персонажа заметно лучше других, то интерес у остальных пропадет. Они найдут предлог, чтобы больше не играть. Им ведь не захочется признавать себя побежденными, а значит, они найдут повод, чтобы уйти из игры по какой-то другой причине. Так что надо всего лишь немного подождать.

СВЕТЛАНА: Есть еще один замечательный вариант. Можно самому начать играть, перечитать всех в развитии персонажа, и им быстро надоест играть.

Приветствую Светлану и Старпому. У меня следующий вопрос: как быть людям, у которых из-за компьютера проблемы со здоровьем, но которые жить без него не могут? Меня это интересует потому, что у меня начальная стадия эпилепсии и зрение упало, но я и дня не могу прожить без компьютера. Мне вечно прихо-

дится лавировать между своим увлечением, здоровьем и угрозами мамы выключить компьютер из окна. Как бы вы поступили, узнав, что сидеть за компьютером вам нельзя, иначе вы можете окончательно подорвать свое здоровье? Спасибо.

С уважением, Лев Дедык, г. Советск, Калининградская обл.

СТАРПОМ: Рекомендую резко ограничить время, проводимое за экраном. Здоровье дороже. Но совсем отказываться от компьютера? Зачем? Час в день еще никому не вредил.

СВЕТЛАНА: Если сложилась такая ситуация, то надо сделать все, чтобы здоровье не ухудшалось дальше. Я бы первым делом обратилась к специалисту (врачу) и выработала четкий график времени, проводимого за компьютером.

Здравствуйте, мои любимые играманы! Я учусь на дизайнера, у меня к вам такие вопросы:

— Дизайнеры у вас в «Игромании», я надеюсь, водятся? Скажите, к вам в редакцию сложно поступить?

— Очень хочется попасть в фирму «Акелла» или «1С». Сложно ли будет устроиться?

[Заранее спасибо за ответы, - =BLOOD]-.

СВЕТЛАНА: Дорогой Блад, Вот конкретно сейчас нам дизайнеры не нужны, их у нас полный штат. Но иногда бывают вакансии.

СТАРПОМ: На самом деле Света уже ответила на вопрос. В «Акелле» и в «1С» ситуация аналогичная. Абы кого они на работу точно не берут, им нужны только высококлассные специалисты. Узнать о том, какие вакансии свободны, обычно можно на сайтах компаний.

А может ли попасть в вашу рубрику несколько писем одного читателя? Такое случилось? Н. Михаил aka MaZaHaKa

СВЕТЛАНА: Да, Михаил, такое случается. Не слишком часто, но иногда бывает.

СТАРПОМ: Талантливый человек талантлив во всем, в том числе в составлении интересных вопросов. Где-то полтора года назад мы три номера подряд публиковали в почте по одному письму от одного и того же читателя. Все они были крайне интересными.



Дебюш в Half-Life 2. Автор — Petyuxa.

Откуда берется киберспортсмены? Я знаю, откуда берутся обычные спортсмены, их в детстве родители приводят в спортивные секции. Но секций по игре в Warcraft или CS я что-то не видел. Не вырастает же их в специальных лабораториях... Михаил aka MaZaHaKa

СВЕТЛАНА: Вот видите, Михаил. Бывает так, что два письма подряд от одного человека попадают даже в один и тот же номер. Поздравляем! А берутся киберспортсмены вовсе не из пробирок и даже не из чашек Петри. Они либо сами тренируются дома через интернет, либо (что случается значительно чаще) растут на вольных хлебах компьютерных клубов, где играют лучшие кланы.

СТАРПОМ: Клубы в фаворе. Натренироваться самому дома довольно сложно. Меткость и тактику развить — не вопрос, а вот взаимодействие в команде нужно оттачивать именно со соплеменниками.

Здравствуй, горячо любимая редакция «Манин»! Хоть вопрос мой адресован к Алексею и Светлане, жму руку всем авторам, приложившим усилия в создании журнала.

Вот в чем заключается мой вопрос. Покупаю «Манию», я первым делом пролистываю почту, а потом уже приступаю к вердикту. Недавно купил лицензионную Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition, и вот что меня поразило. В вердикте (хотя он был опубликован очень давно) вы писали, что управление в игре плохое, в этом я полностью согласен, но там также были следующие строки, цитирую: «Тяжелые программисты (нам неизвестно, что это за люди, и люди ли это вообще; есть подозрение, что такую раскладку мог придумать обязательно разумный и обязательный душевнобольной осымный) достаточно хаотично разобрали управляющие кнопки по клавиатуре и запретили их переназначать. Ну а потом, когда возделенное устройство все-таки воткнуто в компьютер (это про геймпад), игрок, решившего побаловаться Настоящей Консольной Игрой, ждет самое интересное: разрабткики умудрились перепутать стикки (они же «шляпки», они же «аналоговые джойстики») местами. Так что теперь за перемещение главного героя отвечает не левый мини-джойстик, а правый. Кнопки же нажимают просто нечем — правая рука занята».

У меня же все прекрасно работает! Первые два дня, правда, мучился на клавише, но потом решил, что нервы дороже, и купил нормальный геймпад. Однако, что самое удивительное, и на клавиатуре, и на геймпаде я спокойно менял управление! С геймпадом же проблем, которые вы описывали, просто не было.

Зачем вы беспричинно обливаете хорошие игры грязью? В первое время я и сомневался, покупать мне игру или нет. Не подумайте, что я критик. «Игромания» для меня дороже всего, но с этим делом, на мой взгляд, не мешало бы разобраться.

Сабб Гасанов.

СТАРПОМ: Как человек, прошедший Devil May Cry 3 несколько раз от начала до конца, отвечаю. С клавиатурным управлением в игре действительно полный швах. Играть не то что неприятно, а в некоторых случаях просто невозможно. По крайней мере, спецдрузы (это до 4 счетчатной ивенты и хитрые последовательности) использовать не получится. А без этого получить фан от игры практически невозможно.

Что же касается геймпадов, то в статье все было написано верно. Мы протестировали игру на трех имеющихся в редакции геймпадах, и на всех стик работал задом наперед. Тем не менее! Некоторые геймпады работают правильно. Я пишу эти строки, а у меня на системнике лежат два геймпада — один Logitech, другой Thrustmaster. Первый в Devil May Cry 3 работает правильно, второй — инвертирован, как ни настраивай.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его страницы появился в номере, может смело высылать оный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://neverev-studio.narod.ru> — сайт ребит из компании Neverev Studio, занимающаяся разработкой юмористических роликков к игре S.T.A.L.K.E.R.

2. <http://community.livejournal.com/rwkwkcomics> — в этом LJ-сообществе выкладываются переводы многих известных (и не очень) зарубежных комиксов, в том числе замечательных комиксов по Half-Life 2 за авторством Кристофера Ливингстона. Так что если с английским у вас плохо, а комиксы по игре почитать хочется — милости просим.

3. www.mgs-mediasone.jino-net.ru — неплохой фанатский сайт о Metal Gear Solid.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и закончилась еще одна «Почта». Спешу сообщить, что где-то через номер мы хотим воскресить старую добрую традицию, когда на одно письмо в рубрике отвечает какой-то редактор «Игромании»: главерд Саша Кузьменко, Степа Чечулин, Игорь Варнавский, Олег Ставицкий или кто-то еще. Поэтому не забывайте, что нам можно присылать письма, адресованные конкретно им. Только обязательно указывайте в теме письма, кому именно оно предназначается.

До скорой встречи в следующем номере журнала. Пока-пока!

СТАРПОМ МАКАРЕВИЧ OFF

Отряд! Ра-анья-йя! Смирно! Все дружно берем ручки и тетради, открываем учебники и начинаем активно весь месяц грызть гранит науки. Как ни крути, но начался учебный год. А это значит новые знания, новые знакомства и новые впечатления. Но не забывайте, ровно через месяц мы со Светланой ждем вас в новом выпуске «Почты». На сегодня это все. Смотрите папмеры, до новых встреч. ■

Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультяшного мира возвращаются:

СЭМ > И < МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,
злодеи!

РЕКЛАМА



ADVENTURE
COMPANY



PC



© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JohWooD Producers Software AG, Рынштрате 40, D-5940 Lützen, Austria, Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified for XPS 410 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.
The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссофт-Телетеймс». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-89, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.russobit-m.ru/forum/



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

В прошлом номере мы публиковали несколько способов развлечься в офисе. Вот добавка.

1. Пробегитесь по офису во всю прыть.
2. Прогнозируйте первых пятерых сотрудников, которые с вами поладуются.
3. Подойдите с клавиатурой к кому-нибудь из коллег и предложите поменяться.
4. В течение часа называйте каждого обратившегося к вам сотрудника Коляном (Васильюм, Толыком и т. п.).
5. Оставьте ширинку расстегнутой, а когда кто-то сделает вам замечание по этому поводу, скажите: «Ты, конечно, извини, но мне так больше нравится».
6. Ходите по офису боком и говорите: «Я крабик».
7. Скажите своему начальнику «мне нравится ваш стиль!», после чего наставьте на него пистолет из пальцев и выстрелите.
8. Встаньте на колени перед кофеваркой и пейте через соломинку.
9. Предложите закончить служебное совещание исполнением гимна.
10. Повторите 10 раз с одним и тем же человеком следующий диалог: «Ты слышал?» — «Что?» — «Да ладно, уже все, проехали!».
11. Зайдите в незнакомый офис и, в то время как его сотрудники смотрят на вас с нарастающим раздражением, 10 раз включите и выключите свет.



Израиль. Пустыня над Мертвым морем. Тренировки ВВС. Чешет F-16 на брекшом, на качках прыгает. Подлетает к Мертвому морю... Reseet всей навигационной системы! А скорость больше 400 км/час. Начекует доставать разработчиков. Повторяют полет. Reseet! Повторяют весь цикл, включая операции над разработчиками, многократно. В летящем самолете отлаживать программу трудно. На



земле все тесты проходят на ура. Легчино, мягко говоря, не проявляют желания летать без бортового компьютера. Район Мертвого моря — стратегически важный, и генштаб разносит всех направо и налево. Короче, ситуация — два туза на мизере. В конце концов, один умник догадался. Высота Мертвого моря — минус 500 метров. Полет брексий! Поэтому, когда самолет пролетал через 0 высоты, бортовой компьютер по-простому делал деление на 0 и получался рестарт аппаратуры, неизбежный, как мировая революция. С тех пор этот случай — неизменная часть курса по микроконтроллерам.



- Сейчас сделаю.
- Ага, присылайте тогда.
- Может, перейдем на «ты», а то как-то дискомфортно?
- Да запросто.
- Супер.
- Ты, конина <censored>!
- Ух, извини, оксимок ошибся, честно не тебе.
- Я подумал, это стремительное продолжение перехода с «вы» на «ты»!
- Второй раз в жизни так попадаю.
- Да ладно, ничего...
- У нас с коллегой деловое общение. Он не успевает по срокам.
- Догадываюсь.



Время позднее, 11 часов вечера, сижу в мейл-агенте, общаюсь, и тут с улицы доносится такой диалог:

- (парень под окнами кричит) Киса, куку, выходи, кривоиди пришлел!
- (кто-то из дома, тоже кричит) Да пошел ты <censored>, боинщик <censored>, сейчас выйду морду набью, люди ведь спят!
- (из другого окна, басом) Плюс адьн!



Купили как-то в офисе швейной ксерокс последнего поколения с интеллектуальной защитой от копирования банком. Вот, конечно, интересно: как же эта система работает? Сузили внутри сто бабок, нажали Start. Ксерокс погудел-погудел, затем выдал на дисплей надпись (по-английски): «Эй, ларен, еще раз попытаешься поддывать банкомату Федеральной резервной системы США, придет ФЭБ и надберет твою вонючую задницу!» Все в ауте... Находит по карманам фунт стерлингов, пытается скопировать его. Оплет надпись: «Уважаемый сэръ! Дженльмены никогда не станут опускаться до столь низкого занятия, как поддывать деньги!»

Аут возрастает. У кого-то находится десятка франков, опять команда копировать. Пауза... и надпись на французском: «Месье, это неапатриотично — поддывать экономику родной страны!» На попытку скопировать российскую тысячу ксерокс ответил отборным российским матом. Но наши не унывают. Берут украинскую гривну — и в ксерокс. Неужели интеллектуальная система и этот фантик опознает? Ксерокс долго гудел и что-то тихо бурчал в тяжких раздумьях, после чего выдал: «Хлопце, ти що, скажизни — витрачати такий файний папір на такі глупизни грош!»



Зимой бывала в Москве, каталась на метро. Заходит в вагон мужик, продающий пакеты. В руке у него те самые пакеты с пингвином-линуксенком и с надписью внизу «Linux».

Подождав, пока двери закроются, мужик громко начал орать на весь вагон: — Покупайте пакетики с детской тематикой! А говорит, Москва — прекрасный город...



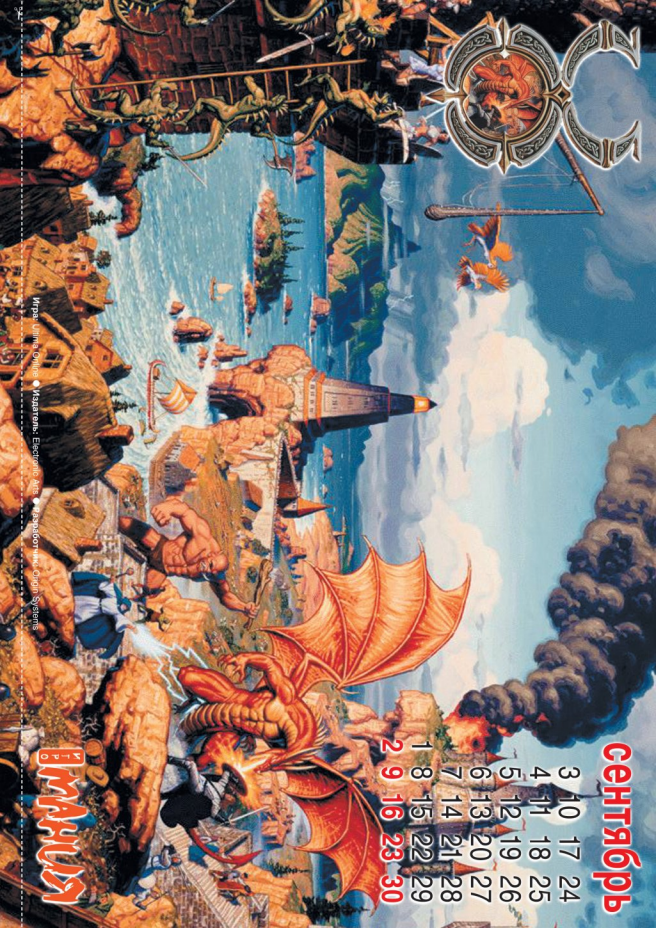
В компьютерном магазине взял газету, увидел там конкурс с вопросами по какому-то фильму. Еле нашел DVD с фильмом, купил и посмотрел. Естественно, все ответил правильно и выиграл диск с этим же фильмом. Сижу с двумя дисками и думаю — где я затупил?



Недавно был у товарища, который коллекционирует раритетную компьютерную технику. Увидел на полке старый отечественный модем «Электроника», причем совершенно древнего типа, с подставкой под трубку, на горьке 9600 бит в секунду. Поразило следующее: на боку модема



Некая кудесница из Канады смастерила плосенькие (!) телевизор, приставку NES (всем известная как Donkey), геймпад, два картриджа и даже световой пистолет для нее. Сделаны моделью превосходно. Наше почтение рукодельнице.



сентябрь

3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ИМАКУСА

Игра: Ultima Online • Издатель: Electronic Arts • Разработчик: Origin Systems

сентябрь

3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30

И-1-0
МАХИЯ

Supra TOURNAMENT



находились два индикатора с надписями: «СОСКО» и «ПЕРДА». Недоумоенно интересуюсь:
— Это что вообще значит?
Он, улыбаясь:
— Советская техника. «Соединение с компьютером» и «Передача данных».



В мире есть лишь один интуитивно понятный интерфейс: соска. Все остальные постигаются в процессе обучения.



Программист. Сосредоточенно ковыряется в программе. На часах 3 ночи. Глаза ошалевшие, бормочет:

— ...И где же у него кнопка?
Фея. Появляется из монитора в легком пенюэаре. Тихонько произносит:
— Тук-тук.
Программист, задумчиво смотрит сквозь фею на монитор, бормочет:
— Да-да-да, матрица меня имеет.
Фея, чуть гриме:
— Вася?!
Программист в том же состоянии:
— Хоть убейте меня, не понимаю, откуда эта единица...
Фея, раздраженно машет палочкой перед лицом программиста:
— Алло!
Программист, отрываясь от монитора:
— Кто здесь?!



Фея, сладким голосом:
— Это я, фея.
Программист, смотрит на часы, бормочет про себя:
— Ууууу, как все залуценно... Банники, банники, банники.
Фея, сладким голосом:
— Не пугайся, Вася, я пришла тебе помочь.
Программист, с трудом сосредотачивает внимание на гостье:
— Это как?
Фея, принимая соблазнительную позу:
— Ну, подумай...
Программист:
— Что, серьезно поможешь?
Фея:
— Конечно, милый!
Программист, с энтузиазмом:
— Окей, смотри, в этой функции на выходе единица...
Фея, тонким голосом прерывает его:
— Ты уверен, что тебе сейчас надо именно это?
Программист:
— Ептедь, завтра сдавать заказчику!
Фея, прижимается к программисту:
— Подумай еще...
Программист:
— А что тут думать? Получаем ноль, а на выходе какого-то лешего единица. Ясно, что тут ошибка!
Фея, злобно в сторону:
— Я этого старого козла Мерлина, который меня в компьютерный отдал засушил, а землю зарюю! Каждую ночь одно и тоже! Обреченно машет волшебной палочкой, на столе появляется книжка «Волшебство программирования на языке C++», садится рядом с программистом, говорит:
— Давай, отладчик залупуской. У тебя кофе вообще есть?



Работал я как-то давно в небольшой фирмочке. Выделенного интернет-канала нет, а почту более менее регулярно проверять нужно. Каждый раз тыкать мышкой, чтобы запустить соединение и разорвать после проверки почты, наддело, и я

решил все это дело автоматизировать. Поставил программку, которая через каждые 2 часа дозволивалась по списку телефонов до провайдера и делала все необходимое. Первый дозон был настроен на 7:30, чтобы как раз к приходу на работу почта была проверена. Все работало замечательно, и целый месяц я радовался свежей почте. До того момента, когда однажды пришлось прийти на работу на час раньше обычного. Пока проводил утренний моцион-рацион (сигарета, кофе и т. д.), компьютер провиснул и модем начал резво щелкать, набирая первый в списке телефонный номер. И я кофею поперхнулся, когда в хриплом динамике модема раздалось:

— Твою мать! «Censored», да я вас всех «censored» убью на «censored»! Найду и убью «censored»!
Модем резво перескочил на другой номер и продолжил свою работу. А я работаю уже не мог. Проверил список — первый же номер был внесен в список с ошибкой.



Америка. Армия. Отряд будущих вертолетчиков, обучающихся на компьютерном симуляторе вертолета. Один из, так сказать, учеников, успешно отлетавших, ведет свой вертолет к базе. И тут видит: впереди по курсу группа кенгуру. Смеха ради он открывает по ним огонь. Кенгуру исчезают в зарослях компьютерного леса. Каково же было его удивление, когда эти же кенгуру организованно вышли из леса и обили его из гранатомета! Впоследствии, при выяснении обстоятельств столь странного поведения животных, обнаружилось, что разработчики этого симулятора не стали париться с созданием кенгуру и сделали их из пехотинцев, просто заменив последним skin.



Встретил недавно приятеля. Он работает в небольшой фирме программистом. Жалуются:
— Как задолбал меня этот Windows, на все вопросы в хелпах нет нормального ответа. Постоянно отсылает меня за информацией к администратору.

— Ну так и обратись к нему!
— Дело в том, что администратор — это я.



По сообщениям анонимных источников из Microsoft, на русификацию новой версии Windows Vista было потрачено всего 50 литров водки... ■



Еще один пример «умелых ручек»: различные герои «Звездных войн», выполненные по технике оригами. То есть из бумаги. Жалко, что «пивного бокона» на кожах- R2D2 нет.

КОНКУРС ОТ EF ENGLISH FIRST



Перед вами пять несложных вопросов на тему «игрового» английского языка. Задания представлены в виде теста, на каждом вопросе даны по три варианта ответов. Вам нужно выбрать правильный.

Свои ответы шлите по адресу ef@igromania.ru или на почтовый адрес редакции (см. в начале журнала) с пометкой на конверте «Конкурс от EF English First»

ВОПРОСЫ

1. Каждый любитель экшенов знает (ну или хотя бы слышал) о Максе Райне. По-английски его имя звучит так: Max Payne. В нем таится двусмысленность: фамилия Райне созвучна английскому слову, которое лучше всего описывает события, выпавшие на долю героя. Что означает это слово?

- A. Боль, горе.
- B. Убийство.

B. Месье.

2. Как дословно с английского переводится слово «джойстик» (joystick)?

- A. Рычаг управления.
- B. Палочка удовольствия.
- B. Волшебная палочка.

3. Классический вопрос из любого теста по английскому языку. В предложении пропущено слово, а вам надо указать, какое именно. Цитата в исполнении Сама Фишера взята из игры Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent: «I <...> hunt terrorists — now I am one».

- A. used to
- B. had to
- B. have to

4. В словаре онлайн-овых игроков прочно вошло слово «лут». Оно обозначает предметы, которые остаются после смерти врага и которые можно подобрать, а затем продать. От какого английского слова оно произошло?

- A. lot (большое количество чего-либо)
- B. loot (добыча, награбленное добро)
- B. lotah (небольшой медный кувшин)

5. Ошибки в программах и играх принято называть багами. Если вы знаете, от какого английского слова позаимствован термин «bag», вы легко ответите, почему ошибки называли багами.

A. Разграбление багажа ошибок — неотъемлемая часть разработки любого ПО.

B. Они, как маленькие жуки, вылезают в самый неподходящий момент, когда, казалось бы, все должно работать правильно.

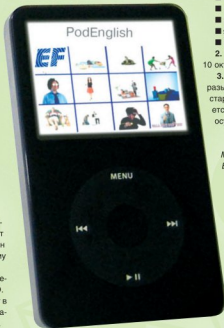
B. В каждой программе содержится довольно много мелких ошибок, и зачастую на подобные лягушки разработчики просто не обращают внимания.

ПРИЗЫ



Первый приз — поездка на Мальту для обучения в школе EF!

Победитель получит право на бесплатное обучение в течение двух недель. Перелет, виза, проживание и питание тоже бесплатны. Сама школа находится в районе залива Сан-Джулианс, в нескольких минутах ходьбы от моря. В школе есть современная компьютерная лаборатория и беспроводной интернет.



Второй приз — iPod MA146.

Те, кто займет в нашем конкурсе второе и третье места, получат плеер iPod MA146!



Третий приз — фирменные рюкзаки EF!

30 участников нашего конкурса, которые раньше других пришлют правильные ответы, но не займут первые призовые места, в качестве поощрительных призов получат фирменные рюкзаки English First!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

1. Чтобы ваши ответы были приняты, вы должны указать в письме следующие данные:

- свое имя, фамилию и отчество
- дату рождения
- адрес проживания
- e-mail
- род занятий
- являетесь ли вы студентом EF English First
- ваш контактный телефон

2. Письма с ответами принимаются до 10 октября 2007 года включительно.

3. Главный приз (поездка на Мальту) разыгрывается только среди участников старше 16 лет. Время поездки оговаривается с победителем, но она должна быть осуществлена до 15 апреля 2008 года.

Конкурс проводится при поддержке Международного языкового центра EF English First.

Обучение английскому языку в России:

Телефоны в Москве: +7 (495) 647-24-13, 714-46-63

Телефон в Санкт-Петербурге: +7 (812) 368-58-58

Телефон в Новосибирске: +7 (383) 227-35-15

Полный список всех 33 центров в городах России смотрите на сайте www.englishfirst.com.

Обучение за рубежом:

Телефон в Москве: +7 (495) 937-38-88

14 программ обучения на www.ef.com.

Вы можете познакомиться с видеороликом EF на нашем DVD в разделе «По журналу» и скачать еще 10 бесплатных видеороликов по адресу www.englishfirst.ru/podenglish.



КРУПНЕЙШАЯ
ИГРОВАЯ
ВЫСТАВКА

www.igromir-expo.ru

2-4 ноября 2007

МОСКВА, ВВЦ, ПАВИЛЬОН 57

СПОНСОРЫ



СПОНСОР ОНЛАЙН-СЕКЦИИ



ИНТЕРНЕТ-ПОДДЕРЖКА



ТЕСТ НОМЕР 9 СЕНТЯБРЬ

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. За время своего виртуального существования отряд «призраков» (серия Tom Clancy's Ghost Recon) насадил демократию в самых разных уголках мира. Припомните, в какой из указанных ниже стран ему все-таки не довелось побывать?

- А. Россия
- Б. Куба
- В. Австралия
- Г. Мексика
- Д. Эфиопия

2. Как будет происходить генерация персонажа в Fallout 3?

А. Обычным образом, как и в большинстве ролевых игр: перед началом игры, в специальном редакторе.

Б. Генерация вообще не будет — разработчики делают ставку на сюжет, а потому сами сделают для нас запоминающегося героя.

В. Будет несколько уже готовых героев (вояка, дипломат, вор и т. д.), самому менять характеристики нельзя.

Г. Можно будет лишь изменить внешность героя. Все остальные характеристики герой получит автоматически, в зависимости от ваших действий в начале игры (уладили конфликт мирно — получите плюс к харизме, растерзали обидчика — плюс к силе, выносливости и умению обращаться с оружием, ну и так далее).

Д. Начало игры пройдет в убежище, где глагогерой будет находиться с рождения и вплоть до совершеннолетия. По мере взросления и будут сформированы его характеристики (при рождении — внешность, во время обучения — характеристики, потом черты характера и т. д.).

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Элита (Elites) — одна из рас, входящих в альянс ковенантов (инопланетная раса в серии Halo). Из Элиты формируется совет, который управляет всей расой.

А. Все верно.

Б. Вы еще скажите, что бруты в яслях детисек нянчат.

4. Лара Крофт из первых шести серий Tomb Raider (заканчивая Tomb Raider: The Angel of Darkness) и Лара Крофт из Tomb Raider: Legend — это практически два разных человека. Сделано это было потому, что «старая» мисс Крофт не вписывалась в возрожденную серию, потому ее биографию решили переписать.

- А. Истина в последней инстанции.
- Б. Что-то не очень похоже на правду.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *They say that he summoned her to satisfy his, well, you know!*

(«Говорят, что он призвал ее, чтобы удовлетворить его... потребности».)

- А. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Б. Overlord
- В. Lula 3D
- Г. Simon the Sorcerer 4

Д. Playboy: The Mansion

6. Диалог двух героев:

Papa Bear, this is Superball. Possible situation at the front door. Talking dog and... err... rabbit? (Тата Медведь, говорит Супердог. Возможны проблемы около входной двери. У нас тут говорящая собака и... э-э... кролик?)

А. Sam & Max: Episode 2 — Situation: Comedy

Б. Sam & Max: Episode 3 — The Mole, the Mob and the Meatball

В. Sam & Max: Episode 4 — Abe Lincoln Must Die!

Г. Sam & Max: Episode 5 — Reality 2.0

Д. Sam & Max: Episode 6 — Bright Side of the Moon

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Проверим, как вы знаете трансформеров. Укажите, кто есть кто. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Б и так далее.

I		А. Джаз (Jazz)
II		Б. Оптимус Прайм (Optimus Prime)
III		В. Френзи (Frenzy)
IV		Г. Бамблби (Bumblebee)
		Д. Айронхайд (Ironhide)

ЧТО, КАК И КУДА

Призы: В качестве главных призов у нас сегодня три TV/FM-тюнера. Первое место — модель Behold TV M6 с аппаратным кодером MPEG-2. Второе и третье места — Behold TV 607FM и Behold TV 505FM, соответственно. Все три модели

принимают как телевизионный, так и радиосигналы, могут эти сигналы записывать, а с помощью специальных плагингов можно расширить функционал программного обеспечения. За призы благодарим фирму Beholder (www.beholder.ru).

Еще пиитеро победителей получат коллекционные версии игры «Кодекс войны», издаваемой фирмой «1С».

Куда отправлять:

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик contest@igromania.ru с темой

«Тест №9. Сентябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом test (это 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 №9. Сентябрь» (можно как-нибудь сокротить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Beholder



СКРИНТУРС НОМЕР 9 СЕНТЯБРЬ

Правила: Если вы играли в **Lost Planet: Extreme Condition** на PC, то наверняка хотя бы раз наткнулись на вот такие монетки (см. скриншот). Они разбросаны по всем уровням, и в версии для Xbox

360 за их нахождение увеличивали рейтинг игрока. В PC-версии толку от них ноль целых ноль десятых, за их нахождение ничего не дают. Исправим просчет **Sarcos**?

Итак, вот что от вас требуется. Найдите все такие монетки на самом первом уровне игры (не путать с прологом, перед первым уровнем появляется экран **Intermission** с брифингом и надписью **Mission 1**) и сделайте скриншот экрана, на котором подвоятся итоги этого уровня (время игры, собранная термальная энергия и монетки). Скриншот пришлите нам — он будет доказательством того, что монетки вы нашли. Обрезать или как-то еще модифицировать картинку не разрешается — такие скриншоты конкурсу допущены не будут.

Встроенных средств создания скриншотов в игре нет, поэтому воспользуйтесь лю-

бой предназначенной для этого программой (**FrapS** из нашего **Игроманского стандарта** на DVD вполне подойдет). Или же просто на нужном экране нажмите кнопку **Print Screen** на клавиатуре (изображение копируется в буфер обмена), потом откройте **Paint** (**Пуск/Стандартные/Paint**) и там в меню выберите **Правка/Вставить**. Сохраните картинку и шлите нам.

Призы: Трое первых победителей получат трехмерные мышки **Elecom 3D M-3D1UR**.



С помощью такой мышки объекты можно перемещать по всем трем осям координат. Сенсор у мышки лазерный, с разрешением 16000 точек на дюйм. Призы предоставлены компанией **Elecom** (www.elecom.net.ru).

Еще семерых призеров дожидаются коробки с локализованной версией игры **Colin McRae: DiRT**. В России игра издается компанией «Бука».

**Куда отправлять:**

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик maniacscreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №9. Сентябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №9. СЕНТЯБРЬ



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Halo 2** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы: Первое и второе места — необычный гаджет **Iqua miniUFO**, похожий на летающую тарелку. На самом деле это Bluetooth-гарнитура, только крепится она не за ухом, а на любой плоской поверхности. За третье и четвертое места полагается стандартная Bluetooth-гарнитура **BHS-603**. Призы предоставлены компанией **Iqua** (www.iqua.ru).



Все остальные победители получат диски с локализованной версией игры **Hospital Tycoon** от компании «Бука».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №9. Сентябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos** и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фото-память №9. Сентябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №9. Сентябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №7/2007

Тест №7. Июль

Правильные ответы

1. Г (материнский корабль в Starcraft 2 получает протоссы).
2. Б (Need for Speed: ProStreet будет 11-й по счету игрой в серии Need for Speed).

3. А (хедкварт Ламарр действительно назван в честь актрисы Хэди Ламарр).
4. А (компания Gravity разработала (точнее, уже разработала) лока-

цию для игры Ragnarok Online в древнерусском стиле).

5. Б (цитата из Company of Heroes).
6. Г (цитата из Command & Conquer 3: Tiberium Wars).

7. А (в зависимости от того, к какой фракции вы присоединитесь и какие действия будете предпринимать, мир Two Worlds к финалу игры значительно изменится. Отсюда и название.)

Победители

1. Владелец телефона с номером 7-911-***-09-19
2. Тимур Валиуллов (Украина, Харьков)
gell85@mail.ru
4. Артем Гайдук (Светлодарск)
5. **pozd@sky.ru**
6. **diovolo_jim@mail.ru**
7. Сергей Нефросный (Санкт-Петербург)
8. Максим Коробов (Шахты)
9. Михаил Толмачев (Партизанск)
10. Михаил Никитенков (Екатеринбург)



Призы

В качестве приза у нас сегодня десять коробок с локализованной версией игры **Two Worlds. В России** игру издает компания «Акелла».

Скиртурс №7. Июль

Правильные ответы

1. Two Worlds
2. Alpha Prime
3. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
4. Pirates of the Caribbean: At World's End
5. Ship Simulator 2006 Add-On
6. UFO: Extraterrestrials
7. CellFactor: Revolution
8. Penumbra: Overture
9. S.T.A.L.K.E.R.

Победители

1. Егор Киришин (Александров)
2. В. В. Веселова (Серпухов)
3. Юрий Саухов (Екатеринбург)
4. Сергей Трибель (Житомир)
5. Стас Бобылев (Омск)
6. **gamerhard@rambler.ru**
7. Владелец телефона с номером 7-909-***-07-52
8. Юрий Семенов (Ижевск)
9. Евгений Есауленко (Черкесск)
10. Дмитрий Птицын (Волгоград)



Призы

Все победители получают локализованную версию игры «Пираты Карибского моря. На краю света», издаваемую компанией «Новый диск».

Фотографическая память №7. Июль

Правильные ответы (Duke Nuket 3D)

- 5, 3, 4, 1, 2

Победители

1. Василий Воронев (Москва)
2. Кодилов Павел (Магадан)
3. Владелец телефона с номером 7-962-***-66-46
4. Максим Харин (Барнаул)
5. Владелец телефона с номером 7-916-***-12-51
6. Владелец телефона с номером 7-913-***-71-11
7. Андрей Ковязин (Пермь)
8. Сергей Кондратенко (Беларусь, г. Мосты)
9. Владелец телефона с номером 7-962-***-60-86
10. Вика Лагунова (Минеральные Воды)

Призы



Десять коробок с игрой «Восточный фронт: Крах Аннербе». Да не простых, а украшенных автографами разработчиков. Приз предостав-

лен компанией «Руссобит-М».

Рубрику подготовил Дормидонт Геймблейк

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скиртурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав 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 после него — выбранный вами вариант ответа, лучше — в столбик).

«Скиртурс»: Скриншот экрана с подведением итогов первой миссии игры Lost Planet: Extreme Condition.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта,

указывая 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: **SOFTTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANIASCREENERS@IGROMANIA.RU** для «Скиртурса», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти».

б) либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (тест для «Теста», фото для «Фотографии»), а потом, через пробел, пишите свои ответы. Если не указали префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопамять №9, Сентябрь»).

в) либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тннуть резину зубами и отправить письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №9, ответы на него с 99%-ной вероятностью будут в «Игромании» №112007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на сентябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 28.09.2007.

6. В «Тесте», «Скиртурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договоримся и подождем!

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 ящика 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 этого ящика 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 разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новинки номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Расылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».



ТЕСТ-ДРАЙВ ВАШЕЙ ФАНТАЗИИ

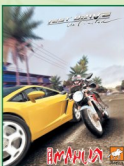
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА

Как вы помните, в июньском номере мы совместно с компанией «Акелла» объявляли конкурс «Тест-драйв Вашей фантазии». За это время к нам пришло столько ваших работ, что вместо одного, мы подвели итоги целых два месяца.

Если помните, мы предлагали вам разработать свой собственный проект «истинно гавайского автомобиля». Так вот к нам приходили фотографии скульптур из пластилина и палье-маше, карандашные рисунки и 3D-модели — многообразие идей и стилей привело жюри в совершеннойший восторг.

Во избежание лишних споров, организаторы обратились к голосу справедливости — народной воле. В течение недели любой гость сайтов компании «Акелла» и журнала «Игромания» мог посетить галерею конкурсных материалов, чтобы отдать свой голос самой понравившейся работе. И вот с результатом в **831 голос** первое место заняла... девушка!

Мы от всей души поздравляем Ульяну Дерягину, соорудившей потрясающий концепт-кар из из красного пластилина. Открытая конструкция, стремительный силуэт и быстрые колёса — учтено всё, что может понадобиться при быстрой езде по шоссе и пляжам в тропическую жару.



НАШ ПРИЗ

Итак, дорогая Ульяна Дерягина! Вы стали обладателем ультрасовременного компьютера R-Style Carbon AI 832 Limited Edition, который полностью готов к соревнованиям в классе DirectX 10. Мы еще раз от всей души благодарим вас, компании «Акелла» и R-Style, а так же всех участников нашего конкурса за их замечательные работы.

R-Style
COMPUTERS



ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo
E6600 2.80 GHz
2 GB DDR2 800 MHz
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:
Gigabyte 2GB DDR2
ВИДЕОКАРТА:
GeForce 8800 GTS 640 MB
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
160 GB
ВНЕШНИЙ НАДР:
4x 160 GB (SATA)

ПЕРВЫЙ В СТРАНЕ
НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ
ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

СТАТЬИ ОТ ПРАКТИЧЕСКИХ ПОИМЕР

№9 2007

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — ВИДЕОЖУРНАЛ,
8 GB ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ
- DVD №2 — 8 GB
ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ЛИНИЯ ФРОНТА

ТЕМА НОМЕРА

OVERLORD

МЫ ЖДАЛИ ЕЕ С ТРЕВОЖИМ И ОПАСЛИВЫМ НАТЯЖОМ — С ТЕП ПЕР КА СТАЛО ИЗВЕСТНО, ЧТО СЦЕНАРИЙ ИГРЫ СТАНЕТ ДЕБЮТНОМ РИАННЫ ПРЭТЧЕТ, ДОЧЕРИ ПИСАТЕЛЯ ЖДАМИ НЕ НАПРАМО — НА ЭТОМ РЕБЕНКЕ ГЕНИЯ ПРИРОДА ОТДЫХАТЬ НЕ РЕШИЛАСЬ. ЕВГЕНИЙ БЛИНОВ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ОБИДЕЛ ЭТУ СТРАНИЦУ ВДВОИМ И ПОПЕРЕК И С БОЛЬШИМ ВКУСОМ ПОДВЕДИЛИ РЕЗУЛЬТАТЫ ЭКСПЕРТИЗЫ. ВСЕ КЛЮЧЕВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ЛОКАЦИИ, ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ И ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ — ОНА ХОРОША НЕ ТОЛЬКО СЦЕНАРИЕМ.



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WORLD OF WARCRAFT

ГЕРОЙ СЕМИДЕСЯТОГО УРОВНЯ В НАШИ ДНИ — СОВСЕМ НЕ РЕДКОСТЬ. ПОТОМУ ОН РАСТЕТ В УРОВНЯХ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ХОТЕЛОСЬ БЫ ИГРОКУ, А ВОТ КАК БЫСТРО СОЗДАТЬ МОЩНОГО ГЕРОЯ НЕБОЛЬШОГО УРОВНЯ, ЕСЛИ У НЕГО УЖЕ ЕСТЬ ЗАБОТЛИВЫЕ «СТАРШЕ БРАТЬЯ»? ОДИНМ СЛОВОМ, В ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНОЙ «СЕМЬЕ» ТИМУРА ХОРЕВА ПОПОЛНЕНИЕ, НИКОГДА НЕ ПОТЕРЯВ В ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ДОСТОИНСТВАХ, ЕГО РАССКАЗ ПЛОТНО НАБИТ СОВЕТАМИ, КАК ЭФФЕКТИВНО ВЫРАСТАТЬ И ЗАЩИТИТЬ ТВИНКА, НАЙДУЖЕ КОМАНДУ И ГЛАВНУЮ ЦЕЛЬ ПРОТИВНИКА — ЭТОТ ВОПРОС В НАШИ ДНИ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫМ.



ЛИНИЯ ГОРИЗОНТА

КРАСНАЯ КНИГА

ДРАКОНЫ

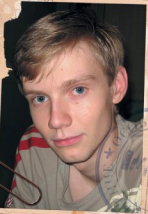
МЫ МНОГО МЕСЯЦЕВ ЖДАЛИ ЛЕТНЕГО ИГРОВОГО ЗАТЯЖИЯ, ЧТОБЫ РИЧАРД ПИМКИ МОГ РАССКАЗАТЬ НАМ ПРО ДРАКОНОВ. ПОНИМНО, ЧТО ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ, ПОВАДКА, ОСОБЕННОСТИ И, КОНЕЧНО, ТЕХНИКУ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ ВСТРЕЧЕ С НИМИ В ДВУХ СЛОВАХ НЕ ОПИШЕШЬ — САШКОМ СИЛЬНО НАСЛЕДИЛИ ОНИ В ИСТОРИИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, ЧТО, КОНЕЧНО, НАШЛО ОТРАЖЕНИЕ ВО ВСЕХ ВИДАХ ИСКУССТВА, ВКЛЮЧАЯ И ИГРЫ — В ИГРАХ ДРАКОНЫ ТОЖЕ НАСЛЕДИЛИ ПРЕЗРАДНО.



КАК ВСЕГДА, В НОМЕРЕ СИЛЬНА «СМЕЖНАЯ ЛИНИЯ», КРУПНОСТРОИЧНО РАБОТАЕТ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ КОНВЕЙЕР «ЛИНИИ СБОРА», В ТЕТРАДИ С «КРАСНОЙ ЛИНИЕЙ» ВСЕГДА ЕСТЬ ГОРЯЩИЕ НОВОСТИ ДНЯ ВАШЕЙ ДЕТЕЙ, И, КОНЕЧНО, ПОСТОЯННО ВКЛЮЧЕНА «КНИГА СВЯЗЬ», ОБРАЩАЙТЕСЬ.

ВАЖНА КАЖДАЯ БУКВА

88 ПРОЦЕНТОВ РЕКЛАМЫ



Ф.И.О. **Георгий Курган**

О СЕБЕ **В свободное от работы время успешно притворяется студентом, киноманом и чуть ли не музыкантом.**

Играет практически столько же, сколько себя помнит.

Блог:
<http://citizen-corn.livejournal.com>

Создан при поддержке
 ООО ПРОГРАММНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ КОМПАНИЯ

Бюджетные дебри

мало приятных минут (часов, дней). Открывать их для себя — отдельное маленькое счастье. Когда прихлопываешь из рогатки трескотню по счету голубя во **Flugratten** или хочешь над репликой хлюпающего дракона из **Fairy Godmother Tycoon**, возвращается то самое ликование, которое, казалось бы, осталось где-то в далеком детстве.

Таких чудесных игр немного — отрадно, если среди десятков игр, выходящих каждый месяц, попадется два-три достойных. Но они есть. И даже навскидку можно вспомнить немало названий. **Switchfire** — скроллинговая аркада, каких теперь для PC почти не делают. **Snoopy vs. The Red Baron** — удмирительная авиасимулятор про войну пса Снупи против немецкого кайзера. **«Звездный легион»** — малень-

Бюджетные дебри: игры, которые вы пропустили

Игры я начал открывать для себя в те далекие времена, когда домашний компьютер еще считался непозволительной роскошью, а первые приставки Dendy только-только стали появляться на просторах нашей Родины. Тогда существовало всего два типа игр: те, в которые удавалось поиграть, и все остальные. Ни о каком делении на жанры и, упаси бог, качества речи не шло. Карtridge (помните еще такие?) затерялись буквально до дыр, а любяя третьесортная аркада, которую удавалось заполучить, считалась шедевром. И вообще солнце тогда светило ярче, а трава была значительно зеленее теперешней.

Потом, когда беззаботная пора закончилась, времени стало категорически не хватать и во все подряд играть уже было физически невозможно. Приходилось выбирать только самое лучшее и интересное, опираясь на какие-то слухи, советы друзей или, на самый крайний случай, продавцов в ларьках. Ну, и разумеется, игровые журналы, которые всегда готовы были подказывать, какие же игры достойны внимания. И они, что любопытно, почти никогда не обманывали.

Но самое интересное открытие случилось со мной несколько лет назад. Именно тогда, попав в «Игроманию», я начал пропускать через себя какое-то неприличное количество игр из так называемого бюджетного сектора. Увидев их в магазине, любой искушенный геймер, скорее всего, просто пройдет мимо. Да еще презрительно фыркнет и закатит глаза. Уверен, многие из вас не раз поступали именно так. Действительно, львиная доля игр, к которым крепяя ярлык «бюджетная», — это сущия помой, на которые и смотреть-то жалко, не то что играть в них.

Но, к счастью, так бывает далеко не всегда. Бюджетный сектор — это не только траз, каким сегодняшние геймеры будут пугать своих внуков лет через пятьдесят. Иногда и на этой свалке находятся прекрасные игры. Лоска вы в них не найдете (весовая категория не та), но они могут доставить массу положительных эмоций. Эти проекты мы обычно называем гордым и малопонятным словом «инди», стараемся воздать им должные почести и вообще — хоть как-то вывести в люди. Дескать, непризнанные гении за три копейки сотворили великолепное нечто, срочно इसे играть! Но многие ли на самом деле играют? Большинство моих знакомых, даже очень-очень увлеченные геймеры, сплехом не слышали про **Scratches** или вот, скажем, **Carte Blanche**. А даже если бы они и услышали о них, то с умным видом покивали бы головами и навсегда забыли бы об этих маленьких шедеврах. Какое там, **S.T.A.L.K.E.R.** ведь еще и пять раз не пройден, а тут вы со своими инди!

И ведь что получается? У кого есть шансы увидеть творения малоизвестных умельцев? Если вычеркнуть самых отчаянных ценителей и эстетов, останутся только случайные покупатели. Те самые люди, которые покупают игры из чистого любопытства, имеют больше шансов познакомиться с этим самородком, чем мы, все из себя зрелищные и опытные игроки. И это, повторюсь, по чистой случайности — повеяры ящери обложке, щедрым обещаниями (а они щедры абсолютно всегда) и пройдя мимо тек разнообразных гадостей, которые лежат на прилавках по соседству.

А ведь кроме инди-игр есть и другая подкатегория. Те самые Просто Хорошие Игры, которые, может, и не отличаются genialностью, но способны доставить не-

кая, но очень горячая и увлекательная стратегия. **Geometry Wars: Retro Evolved** — классическая аркада с восхитительной визуальной стилистикой. **Barnyard** и **Arthur and the Invisibles** — лучшие игры по фильмам за последний год: комфортно проводить за ними время можно даже на старой оригинала. **Attack on Pearl Harbor** — про топотливая авиа-аркада.

И ведь это далеко не все. Почти все перечисленные игры, заметьте, фигурировали в разделе «Краткие обзоры». Они чуть-чуть не дотягивают до «высшей лиги» (или же просто слишком незатейливы) и потому получают в прессе сравнительно низкие оценки. Нет у них и оглушительного пиара. Но ведь это отнюдь не значит, что эти игры плохи. Почему же тогда большинство из нас до них так никогда и не добирается? Мало времени? Не приглашение? Слишком низкая оценка? Что ж, вполне веские причины.

Но все же. Давайте не будем забывать, что главное в играх — это увлекательность, а вовсе не бутофорский лоск, умопомрачительная стоимость разработки и крикливые рекламные кампании. Ставя крест на бюджетном секторе, вы тем самым лишаете себя возможности познакомиться с множеством хороших игр. Насколько это важно и ценно — решать исключительно вам.

Только не подумайте дурного, я никого не призываю срочно начать исследовать мир бюджетных игр. Занятие это довольно неблагоприятное — в этих дебрях нетрудно заблудиться, а найти что-либо стоящее подчас довольно сложно. Но в следующий раз, когда задумаетесь о покупке нового блокбастера, постарайтесь понять, что же для вас важнее: количество полигонов на модель или приятно проведенное время? Ведь «дорого» и «хорошо» — это не всегда одно и то же.

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК



E1100

Выходная мощность:

RMS 5Wx2+12W (THD=10%)

Соотношение сигнал/шум: >=85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием

Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг

Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

Реклама



т.: (495)638-5012

www.oldi.ru

www.netlab.ru

www.netcenter.ru

www.starfmaster.ru

www.nik.ru

www.formoza.ru

www.ultracomp.ru

www.inline.ru

www.netorg.ru

www.forum3.ru

www.pronote.ru



8 800 333 0500

звонки по России на этот номер - бесплатно

Определи свою географию общения!

услуга «География общения»

Тебе еще не надоело расплачиваться за весь мир? Общайся с теми, кто тебе действительно дорог! Специально для тебя МегаФон предлагает услугу «География общения». Выбери тарифную опцию «Регион России» или «Страна мира» и звони своим друзьям и близким со скидкой.

Зачем тебе остальной мир, если ты туда не звонишь?

Лицензия МПР 30010, 33282, 34406, 35002, 35409, 35410, 35411, 35412, 36338, 20277 Министерства РФ по связи и информатизации. Подробности — в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru. На правах рекламы.

Выбери себе красивый номер или лучший тариф в Интернет-магазине
<http://shop.megafon.ru>



БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя