

ИГРОМАНИЯ



№ 10
ОКТАБРИ
2007

MEGA BioShock
постеры Medal of Honor

4 Игровые
наклейки

2 DVD
в мире

1256
страниц

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

GTA 4

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

GAMES 2007 CONVENTION

**FAR CRY 2
PROTOTYPE
BORDERLANDS**

**SPORE
ALONE IN THE DARK
KANE & LYNCH
STARCRIFT 2**

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

ТОМ КЛЭНСИ

СОЛОВЕЙ
ГЕНШТАБА

ВЕРДИКТ

MEDAL OF HONOR

AIRBORNE
**WORLD
IN CONFLICT
STRANGLEHOLD
OBSCURE 2**



ВИДЕО НА DVD

- ЛЕГЕНДА О7
- МЕЛКИЕ ДЕВЧОЧКИ
- ГРОМАНИЯ
- АЙРБОРНЕ
- НАШИ РЕДАКТОРЫ
- ОТМАСШТАБ ДЕНЬ В ДВ
- АЗАРБЕЙДЖАНСКИЙ СЛЕД
- ЧЕМ РАЗВЛЕЧЬ СЕбя
- В ИЕРУСАЛИМЕ
- ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ
- ИНТЕРВЬЮ
- FAR CRY 2
- FALLOUT 3
- WOW: WRATH OF THE
- LICH KING

НА DVD

- СДЕЛАНО
- В «ИГРОМАНИИ»
- МОДУЛЬ ДЛЯ
- NEVERWINTER
- NIGHTS 2
- КРЕПОСТЬ
- В ПОГРАНИЧЬЕ
- TITAN QUEST
- LETHA
- ЛОВУШКА ДЛЯ ДЕМОНА
- STAR WARS
- ЕМРЕНЕ AT WAR
- STARGATE
- ПРАКТИЧЕСКИ
- «ЗВЕЗДНЫЕ ВРАТА»
- HALF-LIFE 2
- AGE OF EMERALDY
- БИБЛИОТЕКА
- СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

СОФТ И ЖЕЛЕЗО

- ТЕСТИРУЕМ
- СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ
- ИСПЫТЫВАЕМ
- АКТИВНЕРУСЫ



НОВАЯ ЗВЕЗДА ГОЛЛИВУДА

РЕКЛАМА



"Из всех искусств для нас
важнейшим является кино"

В. Г. Зиничев

**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**

Games
for Windows

PC DVD
ROM

ВЕРСИЯ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

MASSIVE
ENTERTAINMENT

SIERRA

© 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!

185 000 человек — именно столько людей за четыре дня посетили выставочный центр немецкого города Лейпциг, где прошла уже пятая по счету Games Convention — крупнейшая в Европе (а теперь, может, уже и в мире) выставка игр. Редакция всесоюзного журнала «Игромания», которая не успела еще толком отойти от прошло-месячного репортажа с лос-анджелесской E3, совершила очередной трудовой подвиг — и в этом номере вас уже ждет еще 20 полос свежайших подробностей о лучших играх ближайшего года. Итак, начиная со стр. 44 вы встретите Far Cry 2, Prototype, Alone in the Dark, Starcraft 2, Spore и еще десяток с лишним не менее громких имен. И, конечно же, в свежем выпуске «Видеоманиа» на нашем DVD вас, как обычно, будут ждать несколько гигабайт отборного выставочного видео — посмотрите обязательно.

Кроме всего проче-го, в прошедший мес-яц наконец-таки вышел BioShock, который, как мы и пред-полагали, оказался одной из важнейших игр эпохи. Это удив-ительный, выдержанный, до невозможности интел-лигентный (хотя местами и жесткий до ужаса) эк-шен. Пропустить эту иг-ру — настоящее пре-ступление против челове-чества. Остальные подро-бности в рецензии на стр. 86.

Далее — GTA 4. Продолжение одной из самых ожидаемых игр в мире пока что даже официально не анонсировано на PC. Однако мы ни разу не сомневаемся в выходе четвертой части знаменитого сериала на нашей платформе и сегодня в одном материале собрали практически все, что только известно об этой игре. Подроб-нее — в нашем «Центре внимания» на стр. 76. Еще из интересного: в этом номере вы найдете монументальный труд о жизни и творчестве Тома Клэнси, человека, чье имя стоит в названии нескольких десятков милитарь-игр — от Rainbow Six до Splinter Cell. Начиная со стр. 192 наш штатный антрополог и краевед Андрей Александров проводит свое расследование деятельности знаменитого полковника — не пропустите!

Ну и последнее. Ровно десять лет назад, в конце сентября 1997 года, произошло в некото-ром роде уже историческое событие. Именно тогда в продаже появился первый в истории номер «Игромания», ныне крупнейшей в на-шей стране издания о компьютерных играх. На стр. 24 вы найдете наш небольшой юбилейный материал, ну а если у кого-то вдруг появится желание поздравить журнал, то это легко мож-но сделать на нашем сайте или отправить пись-мо на любой из адресов редакции.

Так, из основного в этом месяце, кажется, все. Читайте журнал, смотрите наши DVD — ну и, ко-нечно же, пишите письма. Увидимся через месяц!
 АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
 ak@igromania.ru



РЕДАКЦИЯ
 Главный редактор Александр Кузьменко
 Выпускающий редактор Игорь Барковский
 Редакторы Алексей Мокрицкий Олег Станкевич
 Редакторы рубрик Николай Пегасов Алексей Моисеев Станислав Ломачин Андрей Клеменко Георгий Курган Дмитрий Карасев Светлана Карнизова Наталья Акулинич
 Руководитель тестовой лаборатории Давид и Верстка Дмитрий Давыдов, редактор Сергей Лавин, Денис Надальев, Валерий Дмитриевич
 Корректоры Изабелла Шамова, координатор Марис Рутковский Анна Пазанская Ирина Шевченко

РЕДАКЦИЯ DVD
 Главный редактор Степан Чупулин
 Редактор видеопозволения Антон Логвинков, EGA Studio
 Редакторы Семен Чупулин Алена Ермишова Илья Талалва
 Дизайн интерфейса

WWW.IGROMANIA.RU
 Главная версия ир.igromania.ru
 Главный редактор Андрей Александров
 Редакторы Алексей Мокрицкий Андрей Чалюк

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
 Генеральный директор Азам Давыдов
 Редакционный директор Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «ИгроПресс»
 ир.igromania.ru
 (495) 730 4014
 Дарья Новостроева (dar@igromania.ru)
 Юлия Овсянкова (os@igromania.ru)
 Юлия Курбанова (kurbanova@igromania.ru)
 Менеджеры по рекламе Ярославна Михайлова Светлана Погова Роман Гусев Мария Каропова

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Автомат-Пресс»
 ул. Пискаревский А1 (Иркутск)
 (495) 642 8780
 Менеджеры Юлия Воробьева Ирина Ефимова Дмитрий Савельев Надежда Талалва

ДЛЯ СВЯЗИ 111924, г. Москва, ул. Пискаревский А1 (Иркутск)
 Тел.: (495) 231-2385
 Факс: (495) 231-2384
 e-mail: mail@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Editor in Chief Александр Кузьменко
 Editorial Director Денис Давыдов
 Advertising Marketing Юлия Овсянкова (os@igromania.ru) Юлия Курбанова (kurbanova@igromania.ru)
 Contacts 1 Piskarevskaya str., Moscow, Russia, 111924
 Tel/Fax +7 495 231 2385

При цитировании или использовании материалов необходимо указывать наименование издания, ссылку на «Игроманию» — строго обязательно, полное наименование материала, разрешение Тольки с указанием разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все материалы публикуются только при наличии согласия издателей. Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисков приложенных. Журнал распространяется по подписке по почте, в розницу, по заказам и в средствах массовой информации (электронная и печатная). ISSN №0137-1802X © 2007 год ООО «ИГРОМАНИЯ».

Информация о порядке заказа на DVD и издание «Игромания».

Цена свободная. Стоимость в США: Grandis Kontarai-Lit, Литва. DVD отключены в CD-Box. © «Игромания», 1997-2007. Тираж 233 957

Если у вас возникли технические трудности с просмотром DVD-приложения, пожалуйста обращайтесь по адресу info@igromania.ru или по телефону редакции. Следующий номер «Игромания» выйдет в продаже с 30 октября

К ШКОЛЕ!



Компьютер **FLEXTRON® Quattro**
на базе процессора Intel® Core™2 Quad™
работает за четвертых!

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro сегодня:

1 Четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

2 Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600 изменит Ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8600 обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

3 Операционная система Windows® Vista™ Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista™ Home Premium содержит игры Microsoft® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, главная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

4 Компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON® Quattro не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить Вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 25 990 рублей, что фактически на 10 тысяч рублей ниже существующих на рынке цен!

Процессор 4 я 2.40GHz Intel® Core™2 Quad Q6600
2GB DDR3 667MHz
32GB SATA II
NVIDIA 8600GT 256M
DVD±RW
Card Reader ALL-in-1
ASCOT SARE ATX 450W
Windows® Vista™ Home

- IEEE 1394a
- 8 USB 2.0
- Ext SATA II
- Gigabit LAN
- SLI-Ready
- PureVideo™ HD
- DirectX10



20"
1680x1050 (Full HD)
2 ms
3000:1
160°/160°

25 990 р.
FLEXTRON® Quattro

9 400 р.
SAMSUNG
SyncMaster 206BW

Элегантный монитор с великолепным качеством изображения. Минималистский дизайн корпуса из глянцевого пластика со стильной кнопкой включения украсит Ваш рабочий стол. Быстрая ЖК-панель со временем отклика 2 мс и динамической контрастностью 3000:1 обеспечит великолепное качество изображения в компьютерных играх, фильмах или мультимедийных приложениях.

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:
м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2
м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Единая справочная: (495) 105-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vix, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



ИГРОМАНИЯ



24 «Игромания» длиной 65,99 км и другие занимательные факты



44 Games Convention: Евроигры 2007 репортаж из Лейпцига

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-20

Новостной меридиан	10
Даты выхода игр и игровых фильмов	16
10 ЛЕТ «ИГРОМАНИИ»	24-28
6 фактов об «Игромании»	24
Жизнь в номерах: главные редакторы	25
Как создается «Игромания»: в печать!	26

DVD-МАНИЯ 30-40

Сделано в «Игромании»	31
Игровая зона	32
Бонусы игровой зоны/Игры для всех	33
Патчи	34
Демоблок	38
Машина времени	39

ВИДЕОМАНИЯ 42

Видеозонеры за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира	42
Во что поиграть в этом месяце	42

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 44-65

Репортаж с выставки Games Convention 2007 (Лейпциг)	44
---	----

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 66-73

Рейтинговая система рубрики R&S	66
Operation Flashpoint 2	67
Empire: Total War	68
Rage	70
Parabellum	72

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 74-75

SimCity Societies	74
-------------------	----

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 76-79

Grand Theft Auto 4	76
--------------------	----

R&S: ВЕРДИКТ 80-114

Мини-рецензии	
Premier Manager 08	80
Tiger Woods PGA Tour 08	81
Shady O' Grady's Rising Star * Sword of the Stars: Born of Blood	82
S.C.A.R.E.	83
The Sims 2: Bon Voyage * Особенности национального развода	84
Как достать студента: Переполох в общежитии	84
Indigenus * Fetch It Again!	85
Полные рецензии	
BioShock	86
Medal of Honor: Airborne	92
Stranglehold	96
Obscure 2	98
World in Conflict	100
Агрессив	100
Исход с Земли	106
Medieval 2: Total War — Kingdoms	108
Корсары 3: Сундук мертвеца	110
Madden NFL 08	112
Star Assault	114

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 116-122

Отечественные локализации	
Overlord * Кровавая бездна * Monster Madness: Свирилая мертвечина	116
Приказано уничтожить: Иностранцы в лагере * Приказано уничтожить: Вытянский ад * Panzer Command: Operation Winter Storm	118
Rollercoaster Tycoon 3: Магнат индустрии развлечений	118

Алфавитный список игр в номере

A New Beginning	30
Age of Conan: Hyborian Adventures	309
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	116
Age of Empires	132
Aliens vs. Predator	15
Alone in the Dark	21
American McGee's Alice	39
Asah's Battle of the Gods	16
Armed Assault	36, 124
Army Man	133
Asphalt	18
Assassin's Creed	16
Battlefield 2142	124
Battlestations: Midway	126
Battleground	130
Beowulf	88
Black & White 2	32
BlackSite: Area 51	16
Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2	16
BloodRayne	16
Borderlands	86
Brothers in Arms	16
Brothers in Arms: Hell's Highway	16
Building World	16
Call of Duty 4: Modern Warfare	32
Call of Duty 6: Modern Warfare	16, 121
Carmageddon TDR 2000	130
Championship Manager 2008	16
Civilization	123
Clive Barker's Jericho	16
Colin McLeod DDT	124, 126
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	32, 34, 124, 126, 131, 176, 181
Command & Conquer: Kane's Wrath	31
Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm	20
Company of Heroes	32
Company of Heroes: Opposing Fronts	16
Condemned: Criminal Origins	112
Counter-Strike 1.6	234, 234
Counter-Strike: Source	24, 231, 235
Crashday	24
Crysis	16, 18, 120
DANCE! Online	130
Dark Messiah of Might and Magic	124, 126
Dark Sector	16, 18, 120
Dead Island	82
Deceit	123
Demons: The Descent	53
Destroy All Humans!	130
Deus Ex	14
Diablo	16, 18, 120
Dino Crisis	39
DOOM 3	42
Drakengard	16, 18, 120
Driver: Parallel Lines	124, 236
Dungeon Siege	16
Duke: The Stolen Throne	16, 18, 120
Empire: Total War	68
Enemy Territory: Quake Wars	16
F.E.A.R.: Extraction Point	14, 23, 120
F.E.A.R.: Purgatory	16
Fable	120
Fallout: Order of the Dawn	13
Fallout	13, 128
Far Cry 2	48
Far Cry 3	50
Felix R Again!	85
Field of Glory 2	116
FIFA 07	34, 234
FIFA Soccer 2008	16, 18, 120
FIFA 08	16
FIFA Soccer 2008	16, 18, 120
FlatOut 2	34
FlatOut: Head On	16
Football Manager 2008	16, 18, 120
Format 2	121
Fut Spectrum Warrior	21, 120
Fury	130
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Ancients	16

beatz



Представь... музыка на связи.

Даешь рок-н-ролл!



F330

Представь... о нем говорят, им восхищаются, каждое его появление становится громким событием. Слайдер F330 из новой коллекции Samsung BEATZ – это не просто телефон, это настоящий герой рок-н-ролла. Мегатонный звук, неотразимая внешность, блестящие перспективы. Samsung F330. Добавь децибелов своему настроению!

- Клавиши управления плеером на панели телефона
- Музыкальная библиотека, плей-листы
- Распознавание музыки
- FM-радио с поддержкой RDS
- Bluetooth 2.0 / USB 2.0
- Слот для карт памяти microSD™
- Камера 2 Мпикс
- TFT-дисплей 262144 цветов (диагональ 53 мм)

SAMSUNG



76 GTA 4: американская мечта человека с лампасами



86 BioShock... прекрасный взгляд на одну из лучших игр века



140 Тестирование акустики 2.0 — хорошо и без наворотов

Алфавитный список игр в номере

Gears of War	11, 15-16
Grand Theft Auto 4	76
God of War 2	12
Gods & Heroes: Rome Rising	210
Gods: Lords of Infinity Special Edition	237
Gothic 3	124, 126
Gothic	14
Ground Truth	124, 126
GTA 4	76
GTA	21, 130-133
GTA: Liberty City Stories	182
GTA: San Andreas	24, 174, 181
GTA: Vice City Stories	162
Guild Wars: Eye of the North	209
Guild Wars: Eye of the North	121
Gun Metal	131
Hacker Evolution	237
Half-Life 2	39-36
Half-Life 2: The Orange Box	124, 126
Half-Life: Decay	131
Halo 2	124, 126
Halo 3	41
Halo Wars	11
Harry Potter and the Order of the Phoenix	134
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	29
Hellgate: London	16
Heroes of Might and Magic 5	124
Heroes of Might and Magic 5: Wizard's Crown	124
Heroes of Might and Magic	133
Heroes of the Pacific	124, 126
Highlander	15
Hitman 2: Silent Assassin	133
Hitman	124
Hitman: Blood Money	126
Hospital Tycoon	237
Hunting Unlimited 2007	237
Ingenious	85
Jade Empire: Special Edition	124
Jade Empire	124
Justice 2: Hot Import Nights	116
Kane & Lynch: Dead Men	16, 46
King's Quest 7: The Priceless Bride	124
Kwai	209
L.A. Noire	130
Le Mans 24 Hour	130
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	124
Lost Planet: Extreme Condition	124, 237
Lucky Luke: Go West!	14
Madden NFL 08	112
Manhunt 2	20
Meat Puppet	29
Medal of Honor	14
Medal of Honor: Airborne	236
Medieval 2: Total War — Kingdoms	104
Medieval 2: Total War	35, 40, 124
Mega Man	131
Mercenaries	130
Metal Gear Solid 3: Subs of Liberty	129, 131
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	129
Microsoft Flight Simulator X: Acceleration	18, 36
Miss Popularity	237
MX vs. ATV: Unleashed: Serious внедорожник	121
MX vs. ATV Unleashed: Serious внедорожник	121
Need for Speed Underground	235
Need for Speed: Carbon	234
Need for Speed: Most Wanted	187
Need for Speed: ProStreet	16
Need for Speed: Underground	235
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	116
Neverwinter Nights	36, 128
New World Order	133
NHL 08	16
NHL 2: A Boy in H.A.R.M.'s Way	80
Obscure 2	17, 67
Operation Flashpoint 2	116, 124, 126, 237
Operation Flashpoint	15
Patrol	15
Painkiller: Overdose	16
Parade	124
Parabellum	72
Potomac: Le Jeu du Centenaire	237
Princess of Thorns	124
Postal	16, 174
Premier Manager 08	80, 237
Pro Evolution Soccer 8	37, 124
Project Riptide	124
Prototype	49
Quake 3 Arena	230, 235
Quake	123, 232
Quake	230
Race Driver One	17
Rage	79
Rail Simulator	16
Rayman Raving Rabbids	14, 124
Resident Evil 4	124
Resident Evil	16
Reflectorcast Tycoon 2	118
Reflectorcast Tycoon	118
S.C.A.R.E.	83
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	23, 24, 37, 124, 126, 131, 170, 174, 225
S.T.A.L.K.E.R.: Nuclear Hell	123
Saboteur 1943	13
Saints Row	21
Sam & Max: Season 1	15
Sam & Max: Season 2 — Episode 1	16
Scratch	120
Second Life	209
SEGA Rally Rev	16
Seven Kingdoms: Conqueror	124
Shadowgrounds Survivor	16
Shady O' Grady's Rising Star	82
Shogun	130
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	37, 226
SimCity Societies	16, 74
Sniper: The Path of Vengeance	123

Нэнси Дрю: Золотоданная карусель * Нэнси Дрю: Туманы острова Лжи
 Семейка Бонн. Глава 1: Путешествие начинается * Семейка Бонн.
 Глава 2: Большие коровы бега 120
 Total Annihilation: Kingdoms: Право на трон * MX vs. ATV Unleashed:
 Битвы внедорожников * Охотник за призраками. Дело 3: Гибельный утес 121
 Таблица локализации
 Даты выхода локализации и отечественных проектов 122

ИГРА МЕСЯЦА 124, 126

Итоги голосования за период с октября 2006 по июль 2007 года 124
 «Игромания» рекомендует 126

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 128-131

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 128

GAME OVER? 132-133

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 132
 Месяц в истории: октябрь 133

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 134-161

Железные новости 134
 Тесты
 Материнские платы 136
 Акустика 2.0 142
 Медиаплееры 146
 Железные новости
 Самое свежее железо отечественного рынка 148
 Цифровая жизнь
 Последние новинки из мира цифровой техники 152
 Новая линейка
 Новая линейка от Thermaltake 154
 Компьютер в сборе
 Игровой компьютер «Экзилон» Universal 7232 от компании «Экзилэнд» 156
 Разумный компьютер
 Разумный компьютер за разумные деньги 158
 Горячая линия: железо
 Железные ответы на «железные» вопросы 160

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 162-168

Практика
 Бесплатные антивирусы и файрволлы 162
 Аудиредакторы 164
 Содержательный набор
 Создать набор * Свежатица! * Игроманский стандарт 166

ИГРОСТРОЙ 170-187

Вступительное слово и описание видеороликов 170
 SIGGRAPH 2007: настоящее и будущее 3D 172
 Форум разработчиков: все цвета пиара 174
 Мастерская
 Создание типовых квестов для «Сталкера» 178
 Игровое редактирование 180
 Вскрытие
 Command & Conquer 3: Tiberium Wars 184
 Горячая линия: игрострой
 Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 186

SPECIAL 188-206

Дом, который построил КранК: репортаж из KfanX Production 188
 Том Кланси: человек, который предсказал 11 сентября 192
 Мюнхгаузен XXI века: как заморозить звук геймлейного рожка 202

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 208-229

Новости онлайн-игр 208
 Эксклюзив: Gods & Heroes: Rome Rising 210
 Эксклюзив: Sword of the New World 214
 Игры: Guild Wars: Eye of the North 218
 Аналитика: World of Warcraft: Классовое неравенство 220

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Только оригинальные
продукты ASUS



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

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

Высокая функциональность:

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

Превосходное качество изображения:

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



Стеклоное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия 280*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

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

* действует не на все модели

Splendid
Интеллектуальная технология

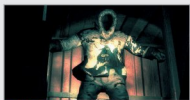
www.asus.ru



192 Том Кланси: солдаты генштаба США



220 Классовое неравенство и притеснения гоблинов в World of Warcraft



253 Конкурс: напишите эссе о мутантах и выиграйте компьютер!

Алфавитный список игр в номере

Soldier of Fortune: Pay Back	116
Soldiers of Asahm	132
Space Bunnies Must Die	40
Space Quest 2: Vohaul's Revenge	132
Spoor	111
Star Assault	114
Star Wars: Empire at War	35
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	37
— The Sith Lords	37
Star Wars: Knights of the Old Republic	128
Starcraft: Brood War	34
Starlight Worlds	206
Stranglehold	114
Stubs the Zombie in Rebel Without a Pulse	14
Supreme Commander	37, 124
Supreme Commander: Forged Alliance 2	16
Sword of the New World	214
Sword of the Stars: Born of Blood	116
System Shock 2	33, 42
Tabula Rasa	116
Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time	132
Test Drive Unlimited	124, 237
The Chronicles of Riddick:	
— Escape from Butcher Bay	42
The Club	54
The Curse of Monkey Island	133
The Darkening	42
The Elder Scrolls 3: Morrowind	38
The Elder Scrolls 4: Oblivion	38, 187
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	187
The Legend of Spyro: The Eternal Night	130
The One	18
The Sims 2	84
The Sims 2: Bon Voyage	84
The Sims 2: Seasons	327
The Witcher	16, 67
They	63
Thriller: Off the Ball	18
Tiger Woods PGA Tour 08	181
TimeShift	16, 18, 131
Titan Quest	131
Tom Clancy's EndWar	131
Tom Clancy's Ghost Recon	131
Advanced Warfighter 2	134, 237
Tom Clancy's Ghost Recon:	
— Advanced Warfighter	33, 34
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	327
Tom Clancy's EndWar	55
Tomb Raider	40
Tomb Raider: Anniversary	124
Tomb Raider: Legend	237
Tomb Raider: The Last Revelation	236
Total Annihilation: Kingdoms: Право на трон	121
Telamo	81
Train	130
Trepasser	40
Turok	49
Two Worlds: Collector's Edition	129
Ultima Online: Kingdom Reborn	309
Ultima	14
Universal Combat: Collectors Edition	332
Unreal: Universe at War: Earth Assault	16
Unreal Tournament 2003	235
Unreal Tournament 2004	332
Unreal Tournament 3	16
Unreal	11
Vanguard: Saga of Heroes	309
Viva Pinata	16
Viva Pinata: Party Animals	130
Warcraft 3	231, 234
Warcraft 3: The Frozen Throne	33
Warhammer 40 000:	
— Dawn of War — Dark Crusade	124
Warhammer: Mark of Chaos	130
Warlords 4	130
Warlords: Battlecry	130
Wing Commander	14
World Conflict	16
World of Warcraft	17, 128, 206, 256
World of Warcraft: The Burning Crusade	309
You Are Empty	16
Zeno Clash	12
Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	16
Adresser	104
Адресманн 2: Час пик	327
Герои уничтожения империй	128
Игры в Звезде	104
Как достать студента Перелом в общаге	84
Корсары 3: Судьба вертеха	110
Корсары: ослепшие	309
Корсары: Возвращение легенды	124
Кровная беда	116
Никсиа Дно: Заполненная парусная	120
Никсиа Дно: Туманы острова Лед	120
Обязательный остров: Послесловие	34
Обязательный остров: Выходный за	34
Отпуск за призраками. Дело 2:	
— Голый утес	121
Парк Хауса	33
Полный приезд 4:46: Nummer	18
Призраки	129
Приглашение учителя: Выпускной за	118
Приглашение учителя: Инстранный легион	118
Самостоятельный	124
Семька Борг, Глава 10	41
Путешествие начинается	120
Семька Борг, Глава 2: Болшая барда	120
Шрек Третий	116
Внеклассовые игры	
Call of Cthulhu CCG	329
Dungeons & Dragons	236, 229
Flagship	239
The Gathering	236, 229
Star Wars RPG: Saga Edition	239
Victory at Sea	239

Интернет. События и факты	224
Сетевой обмен: советы по борьбе с интернет-мошенниками	226
Интересное в Сети	228

КИБЕРСПОРТ 230-235

Вести с полей	230
Киберспорт на DVD	231
Репортаж с ASUS Summer 2007	232
WCG 2007: предисловие	234

КОДЕКС 236-237

Стандартные коды * Читательские пасхалки и хиты	232
---	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 238-239

Новости внекомпьютерных игр	238
Обзор Star Wars RPG: Saga Edition	239

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 240-244

Шоу-программа «Старпик и Светлана»	240
------------------------------------	-----

ЮМОР 246, 249

Компьютерные анекдоты	246
-----------------------	-----

КАЛЕНДАРЬ 247-248

Kane & Lynch: Dead Men	247
Starcraft 2	248

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 250-255

Тест №10. Октябрь	250
Скриншур №10. Октябрь * Фотографическая память №10. Октябрь	250
Подведение итогов за №8/2007	251
Правила участия в конкурсах	252
Конкурс по игре «Анабиоз»	253
Подведение итогов конкурса «Кодекс героя»	254

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 256

Составили вместе	256
------------------	-----

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

BioShock

Medal of Honor: Airborne

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

BioShock

Kane & Lynch: Dead Men

Far Cry 2

«Игромания» — 10 лет на гребне!

РЕКЛАМА

Обложка:			
Soft Club	2-я обложка	OLDI	103
KatWay	3-я обложка	Palit	147
CCP Games	4-я обложка	Panda Security	37
		Ritmix	51
В номере:		Samsung	5, 21
1C	95, 115, 127, 191, 217	Sibillat	19
A4Tech	137	Soft Club	9, 123, 149
ASUS	137	SVEN	13
AVerMedia	33	Toshiba	1
Beholder	143	ViewSonic	41
Biostar	81	X-Cube	119
Compro	11	ZIS Company	113, 117
Cooler Master	157	Акелла	15, 17, 69, 109, 113, 117
Creative	245	Буга	111, 145, 163, 169
Defender	11	МТС	22, 23
DTP	255	Новый диск	29, 165
Foxconn	141	Руссобит-М	107, 125, 207, 219, 233
Gadmeia	25	Сенхайзер Аудио	43
Hewlett-Packard	65, 91	Техномир	241, 243
Logitech	83	Ф-Центр	3
MSI	153		



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

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

Рубрику подготовил: **Дмитрий Карасев**

СКАНДАЛЫ

EA ПЕРЕПИСЫВАЕТ ИСТОРИЮ ИЗДАТЕЛЬ ПОПАЛАСЯ НА «ПАЛЬМИРОВАНИИ»

У фотографов есть термин «пальмирование» — это когда руководители компаний просят на старых корпоративных фотографиях закрыть пальмой или каким-либо другим предметом неугодного сотрудника. Чем-то подобным, как оказалось, занималась и **Electronic Arts**: пользуясь тем, что вносить изменения в онлайн-овую энциклопедию **Wikipedia** может каждый, «электронники» активно исправляли статьи о себе любимых. На этом их поймала утилита **Wikipedia Scanner**, разработанная кали-

форнийским студентом **Вирджиллом Гриффитом** (программа анализирует IP-адреса и определяет, с чьих компьютеров вносили изменения в ту или иную статью). Вместе с EA на редактировании попался целый ряд крупных компаний, даже ЦРУ с ФБР (последние, к примеру, убрали кадр аэрофотосъемки небезызвестной бухты Гуантанамо).

Неизвестный редактор из EA (если точнее, из штаб-квартиры в **Redwood Shores**) активно поработал ножницами. 20 ноября прошлого года он удалил из статьи практически все сведения об основателе компании **Трипе Хоккинсе**, который покинул EA в 1991-м. Заводно «под сокращение» попали все упоминания о плохих условиях работы в ком-

пании. Повторный сеанс правки случился 5 апреля 2007-го — имя Хоккинса было вычеркнуто окончательно, зато появилось несколько положительных отзывов в адрес председателя совета директоров EA **Ларри Пробста**. Что интересно, всего с принадлежащих EA компьютеров было сделано 1351 изменение и около трети приходится на таинственного корректора.

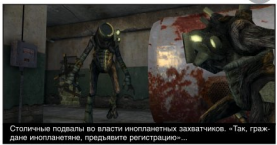
Сам **Electronic Arts** от факта исправлений не только не отрицается, но и не видит в нем ничего злого — напротив, если ей верить, все делалось исключительно во благо. «Обновление сайтов, подобных «Википедии», с целью удостовериться, что на них размещена верная корпоративная информация, —



Неизвестный сотрудник вычеркнул из истории компании ее основателя Трипа Хоккинса. Заодно пропала и упоминания о тяжелой жизни сотрудников EA.

обычное дело для многих компаний», — заявил представитель издательства.

АНОНСЫ



Столичные подвалы во власти инопланетных захватчиков. «Так, граждане инопланетяне, предвлите регистрацию...»

Бей ПРИШЕЛЬЦЕВ

БОИ С ИНОПЛАНЕТЯНАМИ НА РАЗВАЛИНАХ МОСКВЫ В ЭКШЕНЕ THE SWARM

Если пришельцы и вздумают действительно захватить Землю, люди встретят их во всеоружии. Очередной тренажер по борьбе с космической угрозой делают «Бука» и **Targem Games**, представившие недавно экшен от третьего лица **The Swarm**. История стара как мир — в один прекрасный день по всей планете начали высаживать

вастья инопланетяне, круша и убивая все на своем пути. Правительства ответили ядерным ударом, уничтожив то, до чего не добрались пришельцы (где-то уже все это было, ну да ладно).

Земля превратилась в выжженную пустыню, а люди небольшими группами отсиживаются под землей. В такой обстановке игроку и предстоит отстаивать свое право на жизнь в борьбе с инопланетянами и другими выжившими представителями человечества. Действие развернется в декорациях реальной Москвы — точнее, на ее развалинах. По мере прохождения игры можно будет либо перенимать навыки и способности инопланетин, постепенно теряя человеческий облик, либо полагаться только на старое доброе оружие. На прилавках **The Swarm** должен оказаться уже весной будущего года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Играй, читай, смотри

UBISOFT РАСШИРЯЕТ ПОЛЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Ubisoft знает каждый геймер. Однако в скором времени «Юби» может освоить и кинематограф, и книгоиздательский бизнес — об этом заявил исполнительный директор компании **Ив Жильмо**. Логика его проста — если компания хорошо заработала на успешной игре, она может получить еще больше, новеллизировав ее и сделав фильм. «Если мы не будем снимать кино, то не сможем в полной мере раскрыть потенциал новопоколенных технологий», — уверен Жильмо.

Что интересно, в производстве уже находится грядущая в 2009 году экранная **Prince of Persia: The Sands of Time** от **Майкла Бэй**, однако Ив хочет, чтобы Ubi сама занималась своими творениями — недаром в Монреале уже открылась собственная студия **Ubisoft** по созданию CGI-эффектов. Заодно он пожаловался на острую нехватку рабочих рук — несмотря на то, что в среднем за год **Ubisoft** принимает на работу около 500 человек, сотрудников все равно не хватает.



В заявлении Ива Жильмо интересно не только то, что **Ubisoft** вознамерился стать индустрией и издателем в одном лице, но и то, что за **Prince of Persia** вскоре могут последовать другие проекты.

● **Anaconda Games** анонсировала сразу две RPG. Первую (с сильными упоминаниями) делает **Deck13 Interactive**, известная лишь по серии юмористических квестов **Arish** (на картинке). У второй неизвестно не только имя, но и даже разработчики — только громкое обещание Anaconda в духе «это будет великий проект».



● **Hasbro** и **Electronic Arts** заключили двенадцатимесячное соглашение, разрешив друг другу пользоваться своими лицензиями. Отныне EA получила доступ к **Monopoly**, **Scrabble**, **Yahtzee**, **Nerf**, **Tomka** и **Littlest Pet Shop**, а Hasbro может делать игрушки на основе тайтлов EA.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Рекламные подвиги Halo 3

БЛОКБАСТЕР ОТ MICROSOFT ПОВСЮДУ И ВЕЗДЕ

Огромная популярность **Halo 3** получает численное подтверждение — как заявила **Microsoft**, на игру было получено около миллиона предварительных заказов. В некоторых онлайн-новых магазинах **Halo 3** еще за несколько недель до выхода значился с пометкой «продано». Неудивительно, что игра заслужила звание самой быстропродаваемой до релиза игры в США и Канаде и вполне может поставить рекорд по продажам в первый день (такой рекорд в 2004-м поставил **Halo 2**).

Microsoft же, не теряя времени, старается как можно активнее использовать популярность серии. В продажу поступят кукурузные чипсы имени **Halo** и напиток от **Pepsi** под названием **Mountain Dew Game Fuel** с артом из игры на упаковке и повышенным содержанием кофеина внутри (чтобы геймеры могли сутками не отрываться от любимой забавы). Среди покупателей этих продуктов сеть супермаркетов **7-Eleven** разыграет возможность поучаствовать в озвучивании стратегии **Halo Wars**. Закусочные **Burger King** будут устраивать своеобразные «недели



Герои **Halo 3** теперь на банках с газировкой, пакетах с чипсами и рекламе в супермаркетах.

Halo 3», а в довершение всего **Microsoft** станет официальным спонсором концертного тура **Projekt Revolution**, в котором примут участие группы **Linkin Park** и **My Chemical Romance**. Столь грандиозную рекламную кампанию не получала еще ни одна игра — прежде подобные мероприятия считались исключительной привилегией голливудских блокбастеров, но никак не компьютерных игр.



Для **Halo 3** было изготовлено какое-то немыслимое количество арта и изумительных по красоте скриншотов.

АНОНСЫ



ВСЕ на выборы «БУКА» ПРЕДЛАГАЕТ ОКУНУТЬСЯ В ПОЛИТИКУ

«Бука» и студия «Сатурн-плюс» решили дать простым смертным возможность поучаствовать всевозможными способами в разработке анимационного квеста «День выборов», основанный на одноименной кинокомедии и популярном спектакле с участием «Квартета И».

Сюжет прост — коллектив радиостанции получает задачу раскрыть кандидата в губернаторы. Ответственные работники садятся на теплоход «Сер-



Знакомьтесь, субъект в теплом — кандидат в губернаторы от «Буки» и «Квартета И».

гей Абрамов» и отправляются по матушке-Волге проводить агитационную кампанию. Однако в результате неожиданного захвата корабля претендент досрочно выбывает из предвыборной гонки. Что делать? Правильно — спешно подыскать замену, которой и становится главный герой по имени Степан. Его предвыборники приключенчески и предстоит управлять игрокам.

СКАНДАЛЫ



Скандал вокруг **Epic** и **Unreal Engine 3.0** все набирает обороты. Создатели движка вынуждены отбиваться от нападков сразу с нескольких сторон.

Спор О НЕРЕАЛЬНОМ АВТОРЫ UNREAL ENGINE 3.0 ВНОВЬ ПОД ОГНЕМ КРИТИКИ

Еще одна компания обвинила **Epic** в саботаже и срыве сроков поставки. Если помните, скандал вокруг авторов **Unreal Engine 3.0** разгорелся в прошлом месяце, когда студия **Silicon Knights** подала на **Epic** в суд, обвинив ее в том, что, вопреки, компания вовремя не предоставила партнерам рабочую версию движка, за которую были заплачены деньги, во-вторых, пустила эти деньги на **Gears of War** и, в-третьих, намеренно давала советы по неправильному использованию **UE 3.0**. **Epic** спустя несколько дней нане-

сла ответный удар, заявив, что **Silicon** позаимствовала их идеи для создания собственного движка, а теперь еще хочет выставить себя пострадавшей.

Почти слово в слово обвинение **Silicon** повторила студия **Digital Extremes**, многолетний партнер **Epic**, совместно с ней работавшая еще над самым первым **Unreal**. Канадцы заявили, что в свете многочисленных сложностей с версией **UE 3.0** для **PS3** они предпочли написать для **Dark Sector** свой собственный движок. «В отношении **Unreal Engine 3.0** прозвучало очень много обещаний, особенно в отношении **PS3**-версии. Однако, как мы сейчас видим, заявленные сроки сорваны и многие игры опаздывают», — сказал в интервью австралийскому сайту **Gameplayer** руководитель проекта **Стив Синклер**. Свою лепту в скандал внесли и создатели **Stranglehold**, посетовав, что игра задержалась во многом из-за проблем с движком.



● Хорошая новость для любителей взять игры с собой в дорогу — AGEIA объявила о выпуске планшета PhysXx для ноутбуков. Напомним, что физический ускоритель позволяет вводить в игры более реалистичную физику и ускорить их работу. Остается узнать, когда первые ноутбуки с PhysXx Mobile Technology поступят в продажу.

Стерео ОТ PLAYSTATION

«ОБЪЕМНЫЕ» ИГРЫ
МОГУТ ПОЯВИТЬСЯ
УЖЕ ЧЕРЕЗ ДОД

Если ползушке по Сети слухи не врут, PlayStation 3 может получить весомый аргумент в споре с конкурентами. По сообщению онлайн-новое издание GameSpot, Sony совместно с Mitsubishi может в самое ближайшее время начать выпуск игр с объемным изображением. Собственно, Mitsubishi уже продемонстрировала на закрытой пресс-конференции свои разработки по созданию стереокартинки. Свидетели презентации признались, что были поражены качеством трехмерного изображения и возможностью мгновен-

ИНДУСТРИЯ



Попытки создать игры со стереографической картинкой и до Sony с Mitsubishi, Nintendo, к примеру, был амбициозный проект Virtual Boy. Но все эти затеи кончались ничем.

но переключаться между трехмерным изображением и обычной двумерной картинкой с диска Blu-ray.

Именно последнее обстоятельство вкупе со словами представителя Mitsubishi о том, что они ведут переговоры с одним из крупных платформодержателей, натолкнуло журналистов на мысль о Sony — ведь она единственная поддерживает Blu-ray. Mitsubishi обещает вывести технологию на рынок уже в начале 2008 года.

Мотор!

ОБЪЯВЛЕН РЕЖИССЕР
ФИЛЬМА ПО МОТИВАМ
CONDEMNED

Тарсем Синх станет режиссером фильма The Unforgettable (он же Species X) по мотивам модной-экшн-фильма Condemned: Criminal Origins, который в жестокости способен посоревноваться с Manhunt. У Тарсема уже есть опыт обращения с проектами подобного рода: в свое время он снял фильм «Клетка» с

ИГРОВОЕ КИНО

Дженнифер Лопес в главной роли — она сыграла врача-психиатра, которая в прямом смысле проникает в сознание маньяка-убийцы.

Сюжет Unforgettable, написанный Куртом Саттером, движется тем же курсом: полицейский идет по следу киллера, однако происходящие с ним события вскоре выходят за грань реальности. Напомним, что обеспечить Condemned киноверсия вызвалась компания Warner Bros., а в роли продюсеров выступают Дэвид Гойер, Базил Иванюк и Джейсон Холл (основатель и бывший CEO Monolith Productions, разработчика Condemned).



Condemned наверняка придется по душе режиссеру параноидальной «Клетки».

Sony

НАНЯЛА КИЛЛЕРА
КОРПОРАЦИО
В КОТОРЫЙ РАЗ
ОСУДИЛИ ЗА РЕКЛАМУ

Британская ASA (Advertising Standards Authority) запретила рекламный ролик PS3, усмотрев в нем пропаганду насилия и антисоциального поведения. Видео, главным героем которого выступает киллер по имени Ковач, является частью рекламной кампании под слоганом «This is living!» («Вот это — жизнь!»). Непосредственно в ролике можно наблюдать Ковача с пистолетом в руках, который произносит прикованную к жизни речь, обличающую жизнь обывателя — по мнению ASA, этого для запрета уже достаточно. Всего же поведение мистера Ковача удостоилось 23 замечаний со стороны британских цензоров.

Авторы рекламы из агентства TBWA джурно оправдываются тем, что ролик рассчитан на взрослую аудиторию, его показывают лишь на нескольких сайтах поздно вечером после подтверждения совершеннолетия — и вообще он не провоцирует на криминал, а демонстрирует суровую

СКАНДАЛЫ



Цензоры из ASA, видимо, забыли, что бандит с пистолетом для Sony — молчок. Вот промозвизация God of War 2 переполошила сразу несколько организаций во главе с обществом защиты животных.

правду жизни. Тем не менее ASA запретила видео и настоятельно рекомендовала Sony впредь разбираться подходить к рекламе.

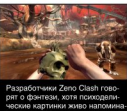
Впрочем, для Sony подобные инциденты давно уже стали нормой — достаточно вспомнить вечеринку в честь God of War 2, где гостям показывали мертвого козла и предлагали суп из козлиных внутренностей, что вызвало дикий гнев защитников животных. Sony переположила даже Ватикан своим плакатом с юнгой в терновом венце из фирменных квадратов-крестиков-треугольников и надписью «10 лет страсти». Хотя, скорее всего, она именно на это и рассчитывает: скандальная и запредельная реклама привлекает намного больше внимания, чем реклама обычная.

АНОНСЫ

Нервное ФЭНТЕЗИ

ЧИЛИЙЦЫ ДЕЛАЮТ
ПСИХОДЕЛИЧЕСКИЙ
ЭКШЕН

ACE Team, представитель такой не самой прославленной в игропроме страны, как Чили, объявила о разработке весьма оригинального проекта Zeno Clash. Творение чилийцев весьма напоминает Condemned: Criminal Origins — упор тоже делается на рукопашных поединках с видом от первого лица, использование подручных предметов и давящий на психику дизайн.



Разработчики Zeno Clash говорят о фэнтези, хотя поделочные картинки явно напоминают об обещанном Макти издательстве над братьями Гримм.

• **Nameo** объявила дополнение к **Warhammer: Mark of Chaos**. Оно называется **Battle March** и добавит в игру сразу две новые стороны — орков и ночных эльфов. Кампания, правда, ими полагается одна на двоих. Старые армии тоже не останутся без подкреплений, появятся и новые сюжетные режимы. Релиз — в следующем году.



• **Nintendo** задалась целью сделать портативные консоли и PC одним целым. В Японии уже появился аксессуар, благодаря которому популярная Nintendo DS может служить в качестве мыши. Внутри него (стоит \$49) находится сенсор, улавливающий перемещения консоли в пространстве.

ИГРОВАЯ МАНИЯ

INTERPLAY не сдаётся

ЗНАМЕНИТЫЙ ИЗДАТЕЛЬ
ВОССТАНЕТ ИЗ ПЕЛА

Если вы считаете, что **Interplay** уже стала частью истории, то вы ошибаетесь — легендарный издатель закончил третий квартал этого года (финансового года, а не календарного) с фантастическим ростом доходов на 2431% (!) и намерен как можно быстрее вернуться к жизни. Правда, объясняется такой выдающийся результат просто: компания за \$5,75 млн продала **Bethesda** последние права на **Fallout**.

Впрочем, нынешний исполнительный директор и председатель совета директоров **Хирс Каен** верит, что тяжёлые времена для **Interplay** остались в прошлом, тем более что компания выплатила 56 из \$59 млн долга.

ИНДУСТРИЯ



Сослужив последнюю службу **Interplay**, **Fallout** окончательно уплыл в руки **Bethesda**. Но это не значит, что ядерных пустошей в исполнении авторов **Baldur's Gate** мы больше не увидим.

Главные надежды Каена связаны с проектом **Fallout Online**. Правда, нужно еще найти инвестора, готового дать на него \$75 млн, но, как говорится, кто ищет — тот всегда найдет.

Саботаж ЗАКАНЧИВАЕТСЯ

ЭКШЕН SABOTAGE
НАКОНЕЦ-ТО ОБРЕЛ
ИЗДАТЕЛЯ

Долгое время амбициозный экшен **Sabotage 1943** (или просто **Sabotage**) оправдывал свое название — долгой от **Replay Studios** пролежал в разработке четыре года без издателя, даты выхода и целевой платформы. Наконец игра обрела все это разом — экшен выпустит компания **Gamecock Media Group** на PC и Xbox 360 осенью 2008-го.

Как известно, в основу **Sabotage 1943** легла реальная история Виолетты Сзабо, агента британской разведки. Реальная Виолетта в конце концов была казнена фашистами, а героиня **Replay** по сюжету оказалась на

ПОДРОБНОСТИ

больничной койке и, находясь без сознания, заново переживает эпизоды своей шпионской карьеры. Разработчики **Sabotage 1943** обещают зрелищные бои с умными врагами, интерактивное окружение и запоминающийся дизайн.



Цветовая палитра и психоделический дизайн должны выделить **Sabotage** из ряда подсобных игр.

ЗАДАЙ СВОЙ РИТМ!



МУЛЬТИМЕДИА
SVEN

MS-970

- Мощный сабвуфер
- Чистые верха
- Сверхвысокая детализация
- Глубокий бас на любом уровне громкости
- Общая мощность системы - 70 Вт (RMS)

www.sven.ru

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

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

• Одной амбициозной работой стало быстрое — о себе заявил коллектив Pixel Mine, составленный из разработчиков Ultima, Wing Commander, Deus Ex, Stubby the Zombie и Medal of Honor. В первом пресс-релизе студия заявила о намерении разрабатывать короткие игры и продавать их через свой сайт.



АНОНСЫ



Призрак «Готики»

НОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ PIRANHA BYTES

Апрельский конфликт между Piranha Bytes и JoWood положил конец их партнерству (первых, напомним, не устроили малые ассигнования на создание четвертой части, вторых — низкое качество третьей). Но время не стоит на месте — и вот уже Piranha Bytes совместно с компанией Koch Media под ее лейблом Deep Silver анонсирует новую игру. Игра, разумеется, является RPG в полном смысле и пока что скрывается под именем Project RPВ (расшифровывается как «ролевая игра от Piranha Bytes»).

Огромными игровыми пространствами проект похвастаться не может — действие развер-

нется на небольшом вулканическом острове, на самом краю местной цивилизации, куда герой прибудет с неизвестной пока целью. Зато компактный мир (реалистичный, насколько это позволяют каноны фэнтези) будет под завязку наполнен событиями, квестами и персонажами. Авторы разрабатывают специальную систему диалогов, благодаря которой ради получения информации не придется беседовать с NPC в строгом порядке. Свобода перемещения по миру останется, но строго в рамках линейного сюжета. По мнению ведущего дизайнера игры **Михаэля Хорге**, излияния вседозволенности только поме-



После скандала с JoWood авторам Gothic (на снимке — третья часть) пришлось собрать вещи и отправиться к другому издателю. Вместе с ним они надеются создать новую великую серию.

шает рассказать эпическую историю, которую готовят Piranha Bytes. Правда, концовку у нее предусмотрено все же две — хорошая и плохая.

Ролевая система будет опираться на прокачиваемые навыки, причем для умелого владе-

ния тем или иным «снарядом» их понадобится сразу несколько. Что интересно, зеленый новичок и бывалый мастер будут наносить удары совершенно по-разному. Магия будет представлена рунами, поиск которых станет значительной частью игры.

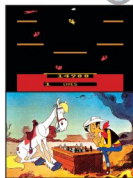
ИГРОВОЕ КИНО



Кино

И ПЛАТФОРМЕРЫ

CP PRODUCTIONS
ЭКРАНИЗИРУЕТ ИГРУ
С 25-ЛЕТНИМ СТАЖЕМ



Сделать платформер по мотивам популярного мультфильма Lucky Luke нетрудно, а вот перед CP Productions стоит задача сложнейшая — они должны сделать связанную историю из Joust, который представляет собой единую одной кучки пикселей с другими.

Экранизируя популярные экшены, кинопродюсеры не забывают и о других жанрах. CP Productions решила отдать должное классике, взявшись снять ленту по мотивам Joust, платформера 25-летней давности. Несмотря на почтенный возраст (игра успела побывать практически на всех платформах), игра-ветеран до сих пор пользуется успехом на Xbox Live Arcade и PlayStation Network.

Сценарий уже пишет **Марк Готтлиб** — по словам руководителей CP Productions, нас ждет смесь из «Гладиатора» и «Безумного Макса». Оригинальное сочетание, если учесть, что сама игра повествует о том, как рыцарь верхом на страусе бьется с рыцарями на грифонах. При этом действие картины будет происходить в Лас-Вегасе будущего, поднимаемся над землей. Увидеть, чем все это обернется, можно будет уже в июне будущего года.

Атари тем временем намерена проверить обратную операцию — она делает платформер **Lucky Luke: Go West!** для PC, Wii и DS по одноименному мультфильму (уже не первому в серии). Как и на телеэкранах, ковбою Люку и его одаренной лошади предстоит встретиться со своими заклятыми врагами — преступными братьями Далтонами. На прилавках игра появится уже осенью, а вот мультфильм выйдет лишь в декабре.

ИНТЕРЕСНОСТИ



РЕКЛАМА от Ubi

ЗАПАДНЫЕ ГЕЙМЕРЫ НЕ ВОЗРАЖАЮТ ПРОТИВ РЕКЛАМЫ В ИГРАХ

Как показал опрос, проведенный фирмой **Internet Advertising Bureau** и британским подразделением портала **GameSpot**, западных игроков совсем не раздражает активное проникновение рекламы в компьютерные игры. Напротив, 73% заявили, что не будут против продюсеров вещей, а 40% и вовсе считают, что это добавит игре реализма (конечно, если плакат «Пей Pepsi» висит не в подвешенном орке — вот в виртуальном Нью-Йорке он будет смотреться очень уместно). Подобным приемом, кстати, активно пользуются японские разработчики — в азиатских версиях часто можно встретить нечто вроде Somy или Pepsi-Cola.

А если product placement еще и поможет снизить стоимость игры, то «за» проголосуют уже 86%. Подобным подходом может воспользоваться **Ubisoft**, как раз объявившая гуманитарную программу «Игры в обмен на рекла-

му». С **Ubi.com** теперь можно скачать бесплатные игры (и какие! **Ghost Recon**, **Far Cry**, **Prince of Persia: The Sands of Time** и **Rayman Raving Rabbids**) с рекламой внутри. В частности, в **Far Cry** объявление демонстрируется во время загрузки локаций и перед вступительными титрами.

Помочь **Ubisoft** и другим издателям в размещении рекламы вылезала компания **Double Fusion** с новым программным пакетом **fusion.runtime**. Этот инструмент позволяет легко отменить в игре место, где могла бы быть чья-то реклама, и в любой момент ее туда поместить. При этом хитрый **fusion.runtime** еще и самостоятельно сканирует на ваш компьютер новые объявления. Помимо **Ubi**, на **fusion.runtime** уже подписались издательства **NCSoft** и **Oberon Media**.



Ubisoft решила построить рекламу в Rayman Raving Rabbids и раздавать игру бесплатно, хотя она и так является одной из лучших рекламных вантузов.

● Компания **Activision** пообещала «большое Бонус», хороших и разных». Сейчас она готовит целый сериал, который затронет и PC, и консоли. Над первыми проектами игровой боныны уже трудится студия **Truwatch**, **Beemo** и **Vicarious Visions**.

● Полки из **People Can Fly (Painkiller)** вновь займутся о себе — в качестве подразделения **Epic Games**. Теперь они заняты над PC-версией **Gears of War**. С их слов, они уже досла нахлебались независимой жизни и теперь рады поработать под крылом процветающей Epic.

Консоль

КАК ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ

АНАЛИТИКИ УСМОТРЕЛИ
В ПРИСТАВКАХ
ПРОТОТИП ЦИФРОВОГО
ДОМА

Идея цифрового дома (где холостяк заказывает продукты через Сеть и в любой момент можно связаться с товарищем на другом континенте) продолжает будоражить умы людей. И, по мнению аналитиков из **ABI Research**, часть этих идей может быть воплощена уже ближайшую пилетку. А все благодаря консолям, которые превратятся в своеобразные универсальные проигрыватели (они же — адаптеры цифровых медиа). Утверждается, что такие устройства должны стать одним из главных элементов цифрового дома — они позволяют свободно оперировать видео- и аудиофайлами (к примеру, качать фильм из Сети и тут же посмотреть его по телевизору).

Несмотря на проекты вроде **Windows Media Center** и **Apple**

ИНТЕРЕСНОСТИ



Говорят, что скрытная Wii, как и ее коллеги по палаткам, может стать первым шагом к технологиям будущего. Но, на наш взгляд, потенциал этой консоли все же сильно переоценен.

TV с одной стороны и появление продвинутых телевизоров и плееров с другой, **ABI Research** считает, что именно консоли смогут занять вакантную нишу. В данном направлении движутся сами производители приставок, да и для покупателя этот вариант выглядит самым доступным. Но как раз в них и есть основная загвоздка — согласно результатам опроса фирмы **NPD**, половина консольщиков не знает даже о возможности приставок выходить в Сеть. К тому же в свое время попытка объединить игровую консоль и проигрыватель в приставке **3DO** закончилась крахом.

АНОНСЫ



Одно из тех мест, которые предстоит посетить новому бессмертному герою.

«Горцев»

СТАЛО БОЛЬШЕ

EIDOS ДЕЛАЕТ ИГРУ
ПРО БЕССМЕРТНЫХ

Игр по мотивам знаменитых фильмов всегда было в избытке. Вот и **Eidos** вдруг вспомнила, что уже год как владеет лицензией на вселенную «Горца», после чего анонсировала экшен с видом от третьего лица **Highlander** (впрочем, если анонсировали — значит, работы уже

давно велись). В силу высокой продолжительности жизни главного героя сюжет растянется на многие сотни лет.

Бессмертному воину по имени Оуэн Маклауд предстоит посетить много примечательных мест, начиная с древнеримского города Помпеи и заканчивая Нью-Йорком недалекого будущего. Естественно, основным элементом игры станут поединки на мечах. Их, правда, пока обещают всего три вида — катана, клеймор и двойной меч, зато игроков ждет встреча с 70 персонажами, среди которых немало персонажей фильмов и телесериалов.

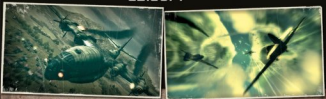
Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

АНГЕЛЫ 2

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ

★

ВТОРОЙ МИРОВОЙ



- ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЕТОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
- СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ РЕЖИ
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» — ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРЮКИ 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.

www.akella.com

© 2007 ООО «Акелла»
Все авторские права защищены. Преподносится
Игры и приставки можно заказать по: СПб: «Акелла» (49) 200-00-00, «Акелла» (812) 200-00-00, «Акелла» (812) 200-00-00
Москва: (495) 303-46-54, «Акелла» (495) 303-46-54, «Акелла» (495) 303-46-54
Санкт-Петербург: (812) 200-00-00, «Акелла» (812) 200-00-00, «Акелла» (812) 200-00-00
Тел. Москва: (495) 303-46-54, «Акелла» (812) 200-00-00, «Акелла» (812) 200-00-00
www.akella.com, «Акелла» ООО «Талант Инвестор» в Санкт-Петербурге (дистрибуция) по
разделению «Акелла», Санкт-Петербург, ул. Народная, д. 17, телефоны (812) 200-00-00



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем увидеть эту игру. Если ожидаемая игра — потенциально отличный продукт, то рейтинг ожидается высоким в этой графе стоят 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*
5 октября 2007 года	Raii Simulator	Electronic Arts/Kuju Entertainment	Симулятор мажорства. Кто не хочет поддаться в граде колдов — эта игра для вас.	70%
9 октября 2007 года	Half Life 2: The Orange Box	Valve Software	Что случилось с Алисом? Куда занесло Горада? И самая главная: будет ли вообще хоть какая-то похвала в сюжет? Ждите рецензии.	ХИТ
9 октября 2007 года	FFA 08	Electronic Arts/EA Canada	Очередной футбол от EA.	70%
9 октября 2007 года	November Nights 2: Mask of the Wolfman	Asa/Obidian Entertainment	Окончание истории оригинального November Nights 2.	80%
9 октября 2007 года	SEGA Rally Evo	SEGA/SEGA Driving Studio	Третья серия (самая первая на настольном журнале популярного в аркадах раллийного симулятора.	75%
15 октября 2007 года	Pariah: Overdose	Deep/Catcher Interactive/Midway Studios	Привет и спасибо Pariah! Прием: сюжет еще даже не анонсирован.	80%
20 октября 2007 года	Trivium: Off the Walls	LucasArts Entertainment/Frontier Developments	Очередная вариация на тему Theme Park, развлечение аркадных машин игр.	70%
19 октября 2007 года	Tekniks Race	NiGSI/Destruction Games	Долгожданое от мэтра MORTARDO как всегда близко к реальному.	80%
19 октября 2007 года	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Новый футбол от Konami с прорывными AI, который не даст забить голы тем, кто не умеет играть.	75%
23 октября 2007 года	Age of Empires 3: The Asian Dynasties	Microsoft/Big Game Studios and Ensemble Studios	Второй актин к Age 3. Из них ряд раздут популярными юнитами, катаниями и анимациями.	70%
23 октября 2007 года	F.E.A.R.: Perseus Mandate	Viamedia Games/TrioCats Studios	Та же самая мертвая дельта в так же дошедшем к славе другом городе.	75%
26 октября 2007 года	Championship Manager 2008	EA/EA GAMES	Традиционный футбольный менеджер. Но больше будет мультиплеера за одним компьютером.	70%
26 октября 2007 года	Football Manager 2008	SEGA/Sports Interactive	Лучший футбольный менеджер почти даром до версии 2008 года.	80%
26 октября 2007 года	The Whorner	MaxCD Project	Мисогоническая RPG по мотивам серии «Властелин Арденн Саломонского.	70%
26 октября 2007 года	Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	Microsoft Game Studios/Blue Fang Games	Готовьтесь к встрече с исчезающими видами животных, включая динозавров и мамонтов.	70%
30 октября 2007 года	Hedgehog: London	Electronic Arts/Paghr Studio	Славя 2 от первого лица в аркаде Ливонии. Захватывающий сюжет.	80%
30 октября 2007 года	Need for Speed: ProStreet	Electronic Arts/EA Black Box	Прощай, стрит-рейсинг, да здравствуют спортивные гонки на дороге и быстрое одобрение машины.	ХИТ
30 октября 2007 года	TenTribit	Viamedia Games/Saber Interactive	80-ю эту версию не удержал, а вот следующая версия неважно — это уже что-то интересное.	70%
30 октября 2007 года	Universe at War: Earth Assault	EA/GF/Trigon Games	Импонируем снова покоряемся на Землю. А мы все, стало быть, защищаем.	80%
31 октября 2007 года	Arish: Bards of the Gods	Dedonic Entertainment/Deck 13 Interactive	Третья часть обширного цикла эпик нас в конфликт между индустриальным обществом.	70%
Октябрь 2007 года	Clive Barker's Jericho	Codemasters/Mercury Steam	Третья часть повести Клайва Баркера прорвалась в игрушку игрового мира.	75%
Октябрь 2007 года	Universal Combat: Collectors Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, не все планы производства разработчики успели реализовать.	70%
5 ноября 2007 года	BackStix: Area 51	Midway/Midway Studios Austin	Продолжение игры Area 51, который разработчик не расширял, а переиздал на 10 платформ.	75%
5 ноября 2007 года	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision/Infinity Ward	«Дважды втройное количество, да здравствует традиция возрождения стилистического режиссура! — такое теперь дело разработчиков игры.	ХИТ
6 ноября 2007 года	Empire Earth 3	Viamedia/Mad Doc Software	Соблазнительный, захватывающий временные рамки, тоже битва — вот только. Вот только захватывающий.	75%
6 ноября 2007 года	Games of War	Microsoft/Epic Games	Лучший стратегический жанр 2006 года приходит на PC.	ХИТ
6 ноября 2007 года	Supreme Commander: Forged Alliance	THQ/GA Powered Games	Сказ о том, как люди с ораврами поспорили.	70%
13 ноября 2007 года	Assassin's Creed	Ubisoft/Ubisoft Montreal	Это игра про... да вы и сами знаете, правда?	ХИТ
13 ноября 2007 года	Sidewinder: Project Phoenix	Activision Valve Publishing/Cadroit	«Создат удали» — возвращаемся спустя пять лет летания.	75%
13 ноября 2007 года	Shadow of Arms: Hell's Highway	Ubisoft/Gaforce Software	То же кино, что и раньше, только в напечатанном формате. Но и этого будет достаточно.	80%
13 ноября 2007 года	Kane & Lynch: Dead Men	EA/Interactive/Ionic Entertainment	Наличие и похвалы выйдут на свободу уже совсем скоро.	70%
13 ноября 2007 года	Warcraft: The Burning Crusade	Electronic Arts/Trend Micro Entertainment	Снова на продолжение — продолжение — уже по фанатам игры и глоток своего ВОДАВА для всех желающих.	80%
16 ноября 2007 года	Cruxis	Electronic Arts/Crytek	Сутью своего жанра соединить графическую революцию и жанр шутеров от первого лица. В данном случае дата совпала с не пришедшим.	ХИТ
19 ноября 2007 года	Unlame Tournament 3	Midway Games/Epic Games	Unlame Tournament нового поколения. И этим все сказано.	70%
Ноябрь 2007 года	Galactic Civilizations 2: Twilight of the Anor	Sandbox Entertainment	Адрес к лучшей космической стратегии последних лет.	80%
Осень 2007 года	Building World	Edkagorov/Creative Patterns and Public Games	Построй город от и до: от проектирования до дизайна помещений.	70%
Осень 2007 года	Field Ops	Freemove Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеют ли разработчики совместить несовместимое?	70%
Осень 2007 года	Microsoft Flight Simulator X: Accelerator	Microsoft Game Studios	Адрес и Flight Simulator X добавляет в игру новые самолеты и онлайнный геймплей на ПК.	70%
Осень 2007 года	Saints & Sinners 2: Episode II	Midway Games	Сын и Макс возвращаются на экраны наших телевизоров мониторов.	70%
Осень 2007 года	Shadowgrounds Survivor	Meridian1/Frozenbyte	Продолжение жестокого шутера раскрывает, что происходит в другой комнате параллельно с оригинальной игрой.	75%
2007 год	Viva Pinata	Microsoft Game Studios/Pave	Умеем ли играть игра про ламы скоро переберется с Xbox 360 на PC.	80%

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 («Блудней-2: Освобождение»)	18 октября 2007-11	Серия BloodRayne	Уилл Боттс/Кристиан Мэтью, Майкл Эдвардс, Брендан Фитцджеральд	убежден
Resident Evil: Extinction («Обитатели ада 3»)	21 октября 2007-03 сентября 2007	Серия Resident Evil	Рассел Мэнделсон/Мелла Йовановиц, Али Паркер, Сиенн Геттер	75%
Hitman («Киллман»)	21 ноября 2007-09 ноября 2007	Серия Hitman	Коллин Жан-Томас/Стив Билл	80%
Postal	6 декабря 2007-01	Серия Postal	Уилл Боттс/Кэри Куккин, Дэйв Фолкс	убежден
Alan vs. Predator: Requiem («Чужие против Хищника: Роковые»)	25 декабря 2007-17 января 2008	Серия Alan vs. Predator	Грег Штраус, Кэли Штраус/Рейко Акиноскер, Стивен Паскаль	80%
in the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля: История олады подвизания»)	28 ноября 2007-13 декабря 2007	Серия Dungeon Siege	Уилл Боттс/Дэвидсон Стейнман, Рай Лиотта, Дрюи Рай-Дэвис	убежден

Ушли на «золото»

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

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Blasting Angels 2: Secret Missions of WW2	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Romania	Аркадный авиасимулятор, позволяющий пережить на себя форму элитного пилота аркадного подразделения во время войны.	70%
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ/Retic Entertainment	Настольные танки против доминирующих союзников. Освобождение города Кангрезингем.	80%
Enemy Territory: Quake Wars	Activision/Saber Interactive and id Software	Quake 4 + Wolfenstein: Enemy Territory + сетевой шутер в одной стропе и людей.	85%
FlatOut: Head On	Epic Interactive/Bigfish Entertainment	Тотальная пародия на FlatOut 2. Настольный гоночный 11 сопереживает в 8 и разную сложность в один и тот же час.	80%
Jacob 2: Hell Inport Nights	THQ/Lionel Games	Атмосферная, сюжетная локация Need for Speed и увлекательный онлайнный режим Test Drive Unlimited.	75%
MHL 08	Electronic Arts/EA Canada	На основе оригинальной, чем футбол, хоккея от EA.	70%
Seven Kingdoms: Conquest	Enlight Software/Enlight Software and Infinite Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 6000 летнюю историю борьбы людей и демонов.	75%

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



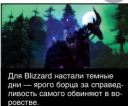
● **CodeMasters** объявила об открытии новой студии в городе Гилдфорд, что на юго-востоке Англии. Вообще-то она должна заниматься созданием оригинальных игр, но пока помогает другим подразделениям работать над **Race Driver One**, **Operation Flashpoint 2** и движком **Neon**. Управлять ею будет **Адриан Болтон** из EA Criterion.

Что написано ШРИФТОМ...

BLIZZARD СУДИТСЯ С КИТАЙЦАМИ ИЗ-ЗА WORLD OF WARCRAFT

Не единожды критикуемые за нарушение авторских прав китайцы сами выдвинули обвинение в воровстве — и не кому-нибудь, а **Blizzard** с ее великим и могучим **World of Warcraft**. Пекинская фирма **Founder Electronics** (подразделение **Founder Group**) обвиняет западную компанию в том, что та без всякого спроса и денежных выплат позаимствовала для **WoW**

СКАНДАЛЫ



Для **Blizzard** настали темные дни — прого **Юэйдэ** за справедливость самого обвиняет в воровстве.

пять разработанных китайцами шрифтов.

Founder Electronics поставила своеобразный национальный рекорд, затребовав с **Blizzard** 100 млн юаней (\$13,1 млн) — самый большой иск в области охраны авторских прав в Китае. Сами авторы **WoW** пока никаких комментариев не давали.

АНОНСЫ

«Цивилизованный» КОСМОС

STARDOCK ГОТОВИТ АДДОН К GALACTIC CIVILIZATIONS 2



Пожар, среди разработчиков **Twilight of the Armor** немало фанатов «Звездных войн».

Выпуск аддонов к успешным играм давно стал золотым правилом индустрии. Вот и игровое подразделение **Stardock** готовит уже второе дополнение к **Galactic Civilizations 2** под названием **Twilight of the Armor**. Оно напрямую продолжает события первого аддона — нас ждет еще одна кампания, рассказывающая о противостоянии с агрессивной расой **Dread Lords**.

Каждая цивилизация в игре получит впечатляющий набор эксклюзива — уникальные дре-

ва технологий, новое оружие и планетарные улучшения, максимально подчеркивающие их индивидуальность. Так, кровожадные дреднжины научатся обрабатывать жителей захваченных планет в рабов, заменяя обычные фабрики лагерями для пленников. Кроме того, в **Twilight of the Armor** выйдет инструментарий, позволяющий делать собственные кампании из собственноручно же созданных карт (размер которых авторы скромно называют «безграничными»).

Не забыт и стандартный набор дополнений — список новых моделей кораблей, текстур, оборудования и так далее венчает звездолет **Teror Star** из самого первого **Galactic Civilizations**. Единственная ложка дегтя — всего то, что мультиплеер появится лишь в **Galactic Civilizations 3**. Сам же аддон будет на прилавках уже в ноябре.

Новости «Игромании» ПО SMS

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

Расписки доступны для всех абонентов сети «Билайн».

● На выбор есть две тематики:

● **Игромания: игры**

● **Игромания: рецензии**

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



Акелла

ОБИДЕМЫЙ ОСИРОВ

ЧУЖОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

© 2007 Orion. Все права защищены.

www.akella.com

© 2007 Orion

ACTION



Издательство **BL Publishing** намерено выпустить новую книгу по мотивам фантазо-военной **Warhammer**. Автор романа **Empire in Chaos** будет **Энтони Рейнольдс**, уже писавший про «Молот войны». По сюжету некая девушка с необычными талантами попадает в плен к оркам, тогда бегит оттуда вместе с эльфами, встречает охотника на ведьм... ну, вы поняли.



СОБЫТИЯ



Чтобы показать серьезность своих намерений, для анонса своих новых платформ Nokia даже устроила отдельную мероприятие **Go Play**.

Видео гонки **Asphalt**, достаточно забавный файтинг **One**, а также всевозможные бильярдные, гольфы и симуляторы покера. Пока, откровенно говоря, все это без откровений, но мы ждем дальнейших анонсов.

ИНДУСТРИЯ



В DFC считают, что казуальные игры — даже такие популярные, как **Zoo** — на самом деле стали источником огромных розничных прибылей.

благодаря выходу новых консолей в интернет и появлению проектов вроде **Xbox Live Arcade** говорить не приходится, уступают в DFC. Такой же потенциал был у PC много лет, но никто им не пользовался. Что интересно, коллеги DFC из компании **ABI Research** видят онлайн-потенциал консолей совсем в другом: по их прогнозам, общие доходы от скачиваемых на приставки казуальных игр к 2011 году вырастут с \$93 млн до \$1,1 млрд.

ВОЗВРАЩЕНИЕ
N-GAGE

NOKIA СОЗДАЕТ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ

Удивительные новости пришли оттуда, откуда мы и не ждали. **Nokia**, крупнейший мировой производитель мобильных телефонов, неожиданно сделала еще одну попытку выйти на рынок портативных игровых устройств. Первая попытка, напомним, состоялась четыре года назад, когда финская компания представила **N-Gage** —

«первый мобильный телефон, созданный специально для игр». Однако, несмотря на гигантскую рекламную кампанию, особой любви в народе «Энгейдж» ненискал (гаджет воспринимался как просто еще один навороченный телефон, который к тому же периодически жетоко выжигает).

В конце августа в Лондоне на мероприятии **Nokia: Go Play** финская компания заявила о возвращении **N-Gage**, но не в виде какого-то конкретного устройства, а в качестве отдельной программной платформы, которая будет установлена чуть ли не в первом новом телефоне **Nokia**. Таким образом, финны

надеятся, что к концу следующего года количество пользователей телефонов с **N-Gage** зашкалит за 10 млн человек, а такая толпа народу уж точно привлечет к платформе издателей и разработчиков игр (для которых классическим пороком интереса к чему бы то ни было считается аудитория в 6 млн человек). Но, в общем и целом, желания **Nokia** прежние — составить конкуренцию **DS** и **PSP**.

Одновременно с анонсом новой платформы в Лондоне были представлены и первые игры из линейки **N-Gage**: мобильные версии **Brothers in Arms** и **The Sims 2**, третья часть довольно известной в узких кругах мо-

ИНТЕРЕСНОСТИ



Мужественная борьба **Nintendo** может продолжиться там, что в следующей игре вместо виртуальных монстров **Mario** будет бороться с пиратами.

АНАЛЫСЫ



Российский производитель получил от разработчиков отставку — теперь в моде вот такие зарубежные красавицы.

Saab и GMC, а вместо родных просторов нас ждут трассы всего мира, от Исландии до Египта. Игра от «1С» и **Avalon Style Entertainment** создается на новой версии движка компании **Tecland**. Обещается проработанный тонинг и мультиплеер. При чем ждать сидев осталось совсем недолго — релиз уже 17 октября.

Не все пиарщиком масленица
ПЕРСПЕКТИВЫ ИГРОВОЙ РЕКЛАМЫ

Последнее время аналитики наперебой предсказывают игровой рекламе развитие колоссальными темпами и огромные доходы. Правда, не все — специалисты из компании **DFC Intelligence** придерживаются другого мнения. Они, конечно, признают будущий рост этой отрасли, но в куда более скромных масштабах.

Дело в том, что главным объектом размещения рекламы, а следовательно, и источником дохода, являются казуальные игры. Однако выходить в онлайн за развлечениями в ближайшее время, по мнению DFC, будут лишь хардкорные геймеры. А они слишком немногочисленны, чтобы привлечь богатых рекламодателей. В качестве примера приводится казуальный портал **Pogo.com**, принадлежащий **Electronic Arts**, — несмотря на большую популярность, его рекламные прибыли за 2007 финансовый год не только не выросли, но и упали на 6%.

Так что ни о каком прорыве в рекламных возможностях

Nintendo
ПРОТИВ КИТАЙЦЕВ
АЗИАТСКИЕ ПИРАТЫ
ОБЪЯВИЛИСЬ В МЕКСИКЕ

Nintendo продолжает досажать китайскому правительству, требуя как можно скорее истребить пиратов в Поднебесной. На сей раз создатели **Wii** ударились обнаружить азиатский контрафакт на другом конце света — в Мексике. Вместе с мексиканской полицией им удалось задержать крупную партию пиратской продукции под маркой **Nintendo** и закрыть 23 точки, где ее обычно были продавать.

После этого полиция уже са-

ЧУЖИЕ
КОЛЕСА

«1С» И AVALON STYLE
ДЕЛАЮТ ИГРУ
ПРО ЗАПАДНЫЕ
ВНЕДОРОЖНИКИ

Отечественный симулятор внедорожника «Полный привод: **VAZ 4x4**» скоро обзаведется предложением. Правда, отечественного в «Полном приводе 2: **Hummer**» почти ничего не остается: **VAZ** заменяет такие марки, как **Hummer**, **Cadillac**, **Chevrolet**.

Работа над ошибками

— В августовском номере «Игроманин» за этот год на стр. 121 мы написали, что издательство «Кодеса войны» является компания «Бука». На самом деле издательство «1С».

— В июльском номере за этот год на стр. 110 сообщалось, что дизайн эскизов главных героев **TimeShift** и **Spyral** сделал один и тот же человек — **Тимур Мушкет**. В действительности там все названо правильно, но если совсем коротко, то к дизайну героя **TimeShift** Тимур отношения не имеет.

— В августовском номере за этот год на стр. 152 встречалось такое предложение: «Они тоже имеют копировать треки с лазерных дисков, которые ставят и тулук другие аудиогарбары» (про **CDex**). Его следует читать так: «Она также может копировать треки с лазерных дисков...»

WELL

ONLINE



Мне
Хорошо Онлайн

www.wellonline.com



• **Daedalic Entertainment** занялась рисованной квестом **A New Beginning** на экологичную тему. После того как главный герой изобретает альтернативный источник энергии, к нему является девушка из будущего и предупреждает о том, что этот источник, не в коем случае не должен попасть в лапы некоего альтернативного магната. Выглядит квест в конце 2008 года.

Manhunt 2 НА СВОБОДЕ

ЗАПРЕЩЕННАЯ ИГРА ВСЕ-ТАКИ ДОБЕРЕТСЯ ДО ИГРОКОВ

Долгая история фактически запрещенного **Manhunt 2** близится к завершению — при втором прохождении комиссии **ESRB** игра получила рейтинг Mature и возможность беспрепятственной продажи на территории США всем лицам «от 17 и старше». Как известно, первый раз цензоры познакомились с игрой в июле — произведение **Rockstar** настолько их напугало, что **ESRB** поставила игре редкий рейтинг Adults Only, а их британские коллеги из **BBFC** и вовсе отказались выносить оценку. После этого **Nintendo** и **Sony** от-

казались пускать «это» на свои платформы, и в результате **Take-Two** волевым решением отложила выход игры.

Теперь все формальности вроде бы устранены. По крайней мере, в США переработанный **Manhunt 2** получил необходимый рейтинг и разрешение выйти на запланированных Wii, PSP и PlayStation 2. Чем **Rockstar** пришлось пожертвовать ради этого, неизвестно — в списке features по-прежнему значатся секс, наркотики и натуралистичное насилие. Кстати, не всем данный факт пришелся по вкусу — некоммерческая организация **Common Sense Media** (которая сама занимается рецензированием игр) и сенатор **Лиланд Йи** осудили **ESRB** за снижение рейтинга. Руководители **Common Sense** заявили, что если к выкрутасам **Rockstar** они уже привыкли, то от **ESRB** потанования насильно никак не ожидали.

Выход **Manhunt 2** в Британии пока находится под вопросом — судебные разбирательства по этому поводу начались в августе и грозят затянуться. В то же время британцы закончили сбор подписей под петицией на имя самого премьер-министра с просьбой запретить **BBFC** налагать вето на выход игры. Заявление было составлено как раз после оказания с **Manhunt 2**, а за месяц под ним оставили свое имя 3002 человека. А в известной своей либеральностью **Нидерландах** идет обратный процесс — министр юстиции страны **Хирш Боллин** предложил парламенту специально к выходу **Manhunt** разработать закон о запрете слишком жестких игр (нынешнее голландское законодательство не позволяет ничего сделать с игрой, будь она хоть трижды кровавой).

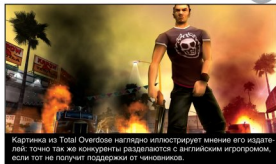
Получения от **ESRB** индустрия придется **Take-Two** очень



«Слышь, брат, нам все-таки разрешили выйти в Америке. Пойду топить свой топор для этих цензуров...»

кстати — издательство сейчас не в том состоянии, чтобы разрабатывать проекты. Раздиравшие скандалами и разбирательствами компании грозит новые напасти — федеральная комиссия США по ценным бумагам (**SEC**) грозит новым штрафами за искусственное раздувание цен на акции компании. Хотя есть шанс избежать их, если **Take-Two** своевременно предоставит необходимые документы.

ИНДУСТРИЯ



Картинка из **Total Overdose** наглядно иллюстрирует мнение его издателя: точно так же конкуренты разделяются с английским игропромом, если тот не получит поддержки от чиновников.

Британцам НУЖНА ПОМОЩЬ

АНГЛИЙСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПРОСЯТ ПОМОЩИ У ПРАВИТЕЛЬСТВА

Представители британского игропрома все чаще вызывают к своему правительству. Так, исполнительный директор издательства **SCI Джейн Кавана** заявила, что власть имущие не считают игры серьезной отраслью экономики и не жаждут помогать разработчикам, предпочитая другие высокотехнологичные отрасли. А ведь Британия долгое время занимала третье место в мировом иг-

роиндустриальном табеле о рангах (после США и Японии), лишь недавно уступив его Канаде. И может быть отодвинута еще дальше более резвыми конкурентами.

В том же духе высказались и **Ассоциация независимых разработчиков (TIGA)**, и **Ассоциация британских издателей (ELSPA)**. Если же говорить более конкретно, то разработчики просят у правительства финансовой поддержки и в качестве примера приводят канадский Квебек, где государство компенсирует студиям от 30 до 37,5% расходов. Российским разработчикам о таком приходится пока только мечтать. Хотя это и к лучшему: господдержка расколлаживает, чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть на современное российское кино.

АНОНСЫ



Кейн в ударе

АДДОН К С&С 3 БУДЕТ ПСВЯЩЕН ЛИДЕРУ NOD

На американском телевидении начался показ **EA LA's C&C BattleCast PrimeTime**, который «электроник» посвящают всенародно любимой серии **Command & Conquer**. В передаче планируется рассказывать обо всех новостях, связанных с **C&C**, а также будут транслироваться поединки лучших командиров планеты (точно так же в советские времена рассказывали о шахматных поединках). В первом же выпуске шоу **EA** поделилась информацией о грядущем

дзем дополнении к **C&C 3**, которое называется **Kane's Wrath**.

Как очевидно из названия, оно будет посвящено лисому предводителю **NOD** и расскажет о его похождениях до, во время и после третьей части. Игра принесет немало нового — прежде всего то, что каждая фракция будет представлена в двух разных ипостасях. Также нас ждет новый режим игры, где надо будет двигать свои армии по поверхности планеты, а при столкновении переходить к обычному боевым действиям (впервые подобный режим появился в **C&C: Tiberian Sun — Firestorm**). Игра создается для **PC** и **Xbox 360** и выйдет на обеих платформах весной 2008 года.



Новый аддон позволит ближе узнать знаменитого Кейна... ну и, конечно, повоевать его.

● Sony еще больше обрывает цену на PDS — не зря многие считали скидку в \$100 недостаточной. Теперь в дополнение к ней можно получить специальную кредитную карточку, дающую еще \$150 скидку — пока только в Америке, но расширение акции за пределы США вполне вероятно.



● Режиссер **Стивен Лисбергер**, автор легендарного фильма *Трон*, рассказал о создании футуристической ленты *Sail Code*, которой он в данный момент занят. Женщина-ученый изобретает способ переносить человеческую память — и в результате ее собственное сознание оказывается в голове молодой девушки. Снимет фильм студия **Reliant Pictures**.

МАНИЯ

Приходите В АРМИЮ

МИНОБОРОНЫ США
СНОВА ГОТОВИТ ИГРУ
ПРО ВОЕННЫХ

Американские военные объявили о новом этапе сотрудничества с игровой индустрией. Прежде оно оказывалось весьма удачным — достаточно вспомнить экшен *Full Spectrum Warrior*, переделанный из милитари-тренажера, и онлайн-игру *America's Army*. Неизвестно, насколько резво молодые люди записывались в настоящую армию после *America's Army*, но у самой игры число подписчиков недавно перевалило за 8 млн.

На этот раз воюки выбрали жанр стратегий. Игра *Ground Truth* должна стать симулятором различных чрезвычайных ситуаций — от атаки террористов до наводнения. Игроку предстоит как-то на них реагировать: высылать спасателей, объявлять эвакуацию и так далее. Все это на самом современном движке, хотя в первую очередь *Ground Truth* создается как тренажер для тех, кому предстоит разбираться с авариями в реальной жизни. Разработка должна завершиться в ближайшие два года.

Впрочем, зачастую «игровые» инициативы военных

АНОНСЫ



Пока Министерство обороны США готовит новый проект, рядовые солдаты выступают против *America's Army* (на картинку) — в ней показана армейская романтика, но никак не реальная жизнь.

встречают противодействие, причем с самой неожиданным стороны. На прошедшей недавно в Сент-Луисе выставке *Missouri Black Expo 2007* группа из почти сотни ветеранов войны в Ираке выразила протест во время демонстрации той же *America's Army* скандированием «Война — не игра». По словам солдат, *America's Army* сильно приукрашивает действительность — в ней никак не отражен тяжелый солдатский быт и проблемы с получением обещанных льгот после возвращения на родину. То ли они внимания к себе привлекают, то ли игры никогда не видели...

СОБЫТИЯ

Все под контролем

ПРЕМЬЕР-МИНИСТР ВЕЛИКОБРИТАНИИ ОЗАБОЧЕН
СОДЕРЖАНИЕМ ИГР

Влияние компьютерных игр растет — об этом говорит тот факт, что все более значимые персоны берутся их запрещать, контролировать и ограничивать. Свежеиспеченный премьер-министр Великобритании **Гордон Браун** в ходе своей второй на этом посту конференции выразил озабоченность тем, что именно несут разработчики британским детям, и поручил сразу двум министерствам — культуры и образова-

ния — выяснить это. То же самое касается видеопродукции и интернета.

Он тут же оговорился, что проверка — это не первый признак введения цензуры, а скорее сигнал разработчикам и родителям задуматься, что одни делают, а другие покупают своим детям, и самостоятельно вводить более жесткие рамки. А вот намерено ли само правительство ужесточать контроль за играми, пока неизвестно.



Настороженность британского премьера можно понять — совсем недавно двое британских подростков, один после GTA, другой после вклона *Saints Row*, пытались воплотить игровой опыт в жизнь.

Московское Представительство Samsung Corporation: +7 (495) 767-25-47, www.samsungpleomax.ru, pleomax@samsung.ru

PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Создаем пространство



Рекомендуемые магазины:
Евросеть, +7 (495) 777-77-10, www.euroset.ru
Секонд, +7 (495) 503-03-33, www.svyaznoy.ru
Бельгия Ветер / Цейдрюк, +7 (495) 730-30-75, www.digitel.ru

Знакомство, +7 (495) 787-78-00, www.nisinfo.ru
MWP, 8-800-200-2-800, www.nisinfo.ru
СДМ03, +7 (495) 287-77-30, www.svyaz.ru

Стартапмастер, www.startmaster.ru
Макцентр, www.maccentre.ru
Post Shop, www.postshop.ru

SAMSUNG CORPORATION

[Gamer] специально разработан для тех, кто никогда не выключается из игры. В твоём мобильном будет все самое важное и необходимое, чтобы ни на секунду не отвлекаться от любимого процесса. Теперь ты будешь в игре, всегда и везде.

[Gamer] – это:

- 1 Уникальный пакет услуг специально для геймеров *
- 2 SMS, MMS-сообщения и звонки по специальной цене внутри тарифа **
- 3 Тариф без абонентской платы

- * 1 Самые актуальные игровые новости
 - 2 Первый голосовой портал для геймеров
 - 3 Лучшие мобильные игры
 - 4 Мелодии и картинки из любимых игр
 - 5 Геймерский WAP-портал wap.gamerbase.ru
- А также обзоры игр, база кодов, информация о релизах и многое другое!

- ** 1 Звонки между обладателями пакета [Gamer] – 1,45 руб/мин
- 2 SMS между обладателями пакета [Gamer] – 0,65 руб
- 3 MMS между обладателями пакета [Gamer] – 1,95 руб



«Когда я начал играть, у меня было одно желание – победить. Я прошел долгий путь и многого добился, но желание осталось прежним... возможности теперь другие, доступные мне всегда и везде»

[gamer]

Всегда
в игре

Приобрести [Gamer] можно в Салонах-магазинах МТС и в Цифровых центрах ИОН. Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



Знаете ли вы, **6 фактов** об Игромании» **ЧТО...**

60% — такой процент Красной площади можно закрыть тиражом «Игромании» (по состоянию на прошлый номер — 222 тыс.). Если распространить журнал на отдельные страницы, то получившейся бумагой можно закрыть 3,575 тыс. км². А суммарным годовым тиражом в распорошенном состоянии можно закрыть 42,9 тыс. км². Это почти что вся территория Пензенской области — ее площадь составляет 43,2 тыс. км².



В сентябре 1997 года, десять лет назад, на свет появился первый выпуск «Игромании» (октябрьский; поэтому мы отмечаем юбилей сейчас, а не в прошлом номере).

Напечатанный на ризографе, черно-белый, объемом в полтора листа страниц и тиражом 16 тыс. экземпляров, большая часть которого вернулась непроданной — тот журнал мало чем походил на нынешнюю «Игроманию». Десять лет пролетели незаметно, но за это время журнал вымахал во всех отношениях (в профессиональном плане, в плане объема, качества печати и пр.) так, что нам самим страшно. Если перевести тактико-технические характеристики «Игромании» в цифры, это будет выглядеть следующим образом.

2 км — башня такой высоты получится, если сложить все «Игромании» за месяц в стопку. Это равняется:

- Высоте полета самолета в одной из задач школьного учебника по физике за 9-й класс. Звучит задача просто «удесно»: «С самолета, летящего на высоте 2 км со скоростью 720 км/ч, сброшена бомба. На каком расстоянии от цели она была сброшена, если поразила цель, и сколько времени она находилась в воздухе?»
- Высоте, на которой происходит подрыв ракеты «Точка-У» (9К79-1), снабженной касетной боевой частью.
- Глубине кратера Скиапарелли, одного из самых крупных на Марсе.



65,99 км — расстояние, которое займет весь месячный выпуск «Игромании», если выложить их в одну линию. Это равняется:

- Длине Панамского канала.
- Максимальной толщине земной коры.
- Расстояние, которое пройдет на предельной скорости мех Avatar из MechWarrior 3 и самосвал Terex Unit Rig MT5500 грузоподъемностью 326 тонн.
- Диаметру Карского кратера в Донбассе.
- Расстоянию от Тбилиси до того места в Грузии, где 6 августа упала непознанная авиабомба.



118 тонн — общий вес тиража «Игромании». Это равняется:

- Весу самых больших синих китов.
- Грузоподъемности C-5 Galaxy, самого большого военно-транспортного самолета США и одного из самых больших самолетов этого класса во всем мире.
- Разнице в весе между авиалайнерами A380 и Boeing 747 (в пользу первого).



2,7 млн экземпляров — столько «Игроманий» выпускается в год. Это равняется:

- Продажам Gears of War за ноябрь и декабрь 2006 года.
- Суммарному разовому тиражу всех русских газет (их было 856) в 1913 году.
- Общему числу сошедших с конвейера W124 — самой популярной модели Mercedes-Benz.



10 лет — если вдруг сейчас все технологии останутся в развитии, то примерно через такой срок в «Игромании» будет:

- 416-512 страниц
 - Наклейки формата A4
 - 12 двухслойных DVD
 - Постеры размером с наружную рекламу (в рулонах)
- Но такого, конечно, не будет, потому что к тому времени «Игромания», скорее всего, перейдет в интернет или будет издаваться на электронной бумаге.



ЖИЗНЬ В номерах

В честь десятилетнего юбилея «Игромании» четыре человека, которые в разные эпохи были главными редакторами нашего всевозможного журнала, вспоминают по одному своему оданному номеру.

Евгений Исупов

(главный редактор с 1997 по 1999 гг.)

Просматривая подшивку «Игромании» начиная с самого первого номера, поймал себя на мысли, что создание каждого номера чем-то отличалось от предыдущих и, соответственно, каждый номер чем-то запомнился. Воспоминания разные — хорошие и не очень. Старые журналы — они как старые игры и компьютеры того же периода: по сравнению с тем, что есть сейчас, кажутся каким-то «детским лепетом», хотя на тот момент времени были если не пределом совершенства, то где-то рядом.

Я не нашел ни одного номера, который бы прошел настолько незаметно, что даже не о чем вспомнить, поэтому задача выделить лишь один, но самый памятный, оказалась не из простых. Поскольку речь идет о юбилейном номере, вспомню про юбилейный номер сентября 1999 года, когда «Игромания» исполнилось два года.

Ночь. Точнее, ближе к утру. Как обычно, утром надо отвозить диск с подготовленными в типографию (тогда журнал печатали в типографии «Пресса-1» и ни про какие FTP и PDF речи не было). Сидим доверставаем номер. Практически все готово — остались слово главреда и содержание. Вдруг обнаруживается ошибка в плане номера и образуется дыра в одну полосу (на стр. 7), которую чем-то надо заполнить. Что делать?

В итоге вспомнили, что номер-то юбилейный! Хорошо, что художник Даниил Кузьмичев был рядом, решили картинку юбилейную нарисовать. Получилось очень даже неплохо.



Денис Давыдов

(главный редактор с 2000 по 2003 гг.)

Трудно выделить один номер из десятков, которые мне довелось вести в роли главного редактора «Игромании». Пусть это будет, скажем... номер двинной в 13 номеров.

Январский номер 2000 года, первый номер моего главредаства, ознаменовал тотальный переворот в журнале. Мы изменили практически все, не оставив камня на камне от дизайна, прежних рубрик и стилистики написания журнала. Должно быть, читатели были в шок: культовую «Манию», они обнаруживали, что держат в руках совершенно иное издание. Январский номер 2000 года трудно назвать хорошим журналом. Мы поработали днями и ночами, а ближе к сдаче — уже сплошными неразделанными сутками, в которых было издательства мало часов. Но на практике это, конечно же, был только первый блин. Работа продолжилась. Рубрики сменяли одна другую, изменялось буквально все. Гигантское спасибо читателям — мы опирались на письма и отзывы, и это помогало нам правильно понять, в какую сторону идти.

Первый номер 2001 года, на обложке которого дизайнер сначала по ошибке написал «№13/2001» (ведь логично: если предыдущий был 12-м, значит, следующий — 13-й!), показал, что первичная фаза изменений завершена. Улучшения и модификации содержания журнала, его рубричной структуры, диска и многого другого — бесконечный процесс. Это продолжается и сегодня. Но именно тринадцать номеров — столько занял путь от полного бедлама и кавардака, который мы устроили в первом номере 2000 года, к тому, что стало фундаментом для построения сегодняшней «Игромании».



Олег Полянский

(главный редактор с 2003 по 2004 гг.)

«Игромания»... Как много в этом звуке. Четыре года жизни. Один из них — главредом. Всего уж и не помню. И чем дальше, тем меньше помню. И только редкие визиты в редакцию — по старой памяти», да «раз в год в Дубну, к Тохе (Антону Логвинову, нашему видеоредактору. — Прим. ред.) на день рождения» помогают не терять связь. «Игромания»... Ты как будто никуда не изменилась с тех пор. И все же стала другой. Или это я стал видеть иначе?

Январский номер за 2004 год. В печать сдавали в конце 2003-го. Специально под новую рубрику («Из первых рук») промозглой осенью ездили в GSC добывать информацию по «Сталкеру». Добыли. Вернулись с пониманием, что нужно просто сделать лучший материал из всех, что были по игре в отечественной прессе. Просто лучший. До сдачи номера считанные дни. Сидим в редакции ночью, собираем «на двоих». Пишем в соавторстве то есть. Далеко за полночь. Саша Кузьменко сват мне свою часть. Нет, говорю, в топку. Давай переписывать. Вот тут, тут и тут. Под утро приходит фантастический материал. Склеиваем, режем, обкатываем... Под Новый год номер выходит. Читаем сообщения на форуме. Первый выпуск «Из первых рук» шарханул как «Аврора». Ура!

P.S. На обложке, слева от фигуры «Сталкера», — снегурочка в красных чулочках рукой прикрывает голую грудь. Ух и досталось же тогда за нее от Дениса Давыдова! А мне до сих пор нравится.



Александр Кузьменко

(главный редактор с 2004 года)

Очевидный для нас, но мало для кого еще факт: январские номера журналов пишутся, верстаются и отправляются в типографию за месяц с лишним до Нового года. Поэтому о «новомодном настроении» если кто и вспоминает, то исключительно в последний момент — мы тогда дорисовывали на обложку снежинки уже за десять минут до самого последнего срока. Кстати, обложка того номера (№1/2005) была последней и, возможно, лучшей обложкой замечательного дизайнера Виктора Бодрова для «Игромании».

Вообще говоря, очень памятный был номер. Первый «безредакторский»: Олег Ставицкий с нами уже не работал, Андрей Александров еще не работал, и справляться с осенним валом игр стоило невероятных трудов. Удивительный выпуск по числу эксклюзивов: это сейчас у нас, как правило, на каждой странице есть что-нибудь «Из первых рук», а в те времена привести в номер Лукьяненко и Зорича или сделать интервью с продюсершей Playboys: The Mansion (отличный, кстати, материал) было чем-то из разряда фантастики.

А еще прекрасно помню, что именно тогда внезапно произошло озарение и перед глазами вдруг отчетливо нарисовалась картина того, какой именно журнал мы хотим делать, куда дальше двигать «Игроманию». Что-то из придуманного мы уже сделали, от чего-то отказались, но в любом случае продолжаем экспериментировать и идти вперед. В общем все как в сказке — чем дальше, тем интереснее.



1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007

Как создается «Игромания»

В юбилейном, сотом номере мы рассказывали, как создается журнал в стенах редакции (отыщите январский номер за 2006 год или пройдите по ссылке www.igromania.ru/Articles/4843/Kak_sozdaetsya_Igromaniya.htm). На этот раз мы опишем вторую половину производственного цикла — что происходит с номером после его отправки в типографию.

Телушка — полушка, да рубль — перевоз

Если вы читали статью «Как создается «Игромания», опубликованную в №1-2006, то, должно быть, помните, что производственный цикл журнала всегда состоит из четырех (иногда пяти) недель и график этот не может быть изменен ни при каких обстоятельствах. В среду четвертой недели номер должен быть сдан, чего бы это ни стоило, а к обеду четверга он уже должен быть залит на фр типографии. Все, после этого мы уже ничем изменить не можем, даже если нашли в журнале серьезные баги. Исключение может быть сделано лишь в самых экстраординарных случаях (если, допустим, на обложке неверно откуда обнаружилась нецензурное слово), но такого, слава богу, еще не случалось.

Типография, где мы печатаемся, находится в Литве, в пригороде Вильнюса. Литву выбрали не просто так: еще в начале 2000-х в России толком не было типографий, способных обеспечить нужное качество. Потом они все же появились, но печататься там по-прежнему невыгодно. Дело в том, что стоимость печати зависит от размера тиража, а с таким тиражом, как



Данинас Браудас Konturai «утроплено» в землю, а на крыше устроили парковку.

у «Игромании» (200+ тыс.), львиная доля расходов — 70% и более — приходится на бумагу. Бумагу должного качества в России, опять же, не производят, ее нужно закупать за рубежом. А импортная бумага облагается специальным налогом. Таким образом, в Литве — не самой, вообще говоря, дешевой стране Восточной Европы — печататься дешевле, чем в России.

Больших типографий там две. Одна из них принадлежит крупному литовскому издательству и печатает в основном газе-

ты этого издательства. Другая типография называется **UAB Spaudos Konturai** (ЗАО «Печатные контуры») — вот в ней мы и печатаемся. Наше издательство обеспечивает загрузку Spaudos Konturai на 20-25% (тиражи все время колеблются), еще 30-35% приходится на других российских заказчиков. Оставшиеся 40-45% — местные, литовские издания. Кстати говоря, в отличие от соседней Латвии, ни одного русскоязычного журнала в Литве нет.

Сами типографии у Spaudos Konturai относительно компактная, и спроектирована она довольно необычным образом. Здание типографии находится в специально вырытом для этого котловане и задней стенкой прижимает к земле. Сделано это для сохранения тепла. На крыше, которая похожа на палубу корабля, находится парковка.

Печать журнала начинается не с типографской машины, а с обработки присланных нами PDF-файлов и исправления некоторых наших ошибок (неправильно проставленных строчек, например). После завершения всех подготовительных работ журнал поступает в печать. За-

В 2002 году Microsoft выпустила забавную телерекламу приставки Xbox. Выглядела она следующим образом. Родильное отделение, женщина рождает ребенка. Ребенок, вместо того чтобы мирно покинуть утробу и возвестить о своем рождении плачем, вылетает из чрева ракетой, пробивает окно и устремляется в небо.

За несколько секунд полета он успевает вырасти из младенца во взрослого мужчину, потом превращается в старика, устремляется вниз по дуге и влетает в гробницу в могилу. После чего появлялась надпись: «Жизнь коротка, так что играйте больше».

Так вот, мы сейчас чувствуем себя в точности как тот ребенок. Казалось, вот только появился журнал — а уже минул рубеж в 100 номеров. Не успели отпраздновать выход 100-го номера, как «Игромании» исполнилось 10 лет.



Производственный цех типографии. Длинные конвейеры нужны для того, чтобы журналы успевали просохнуть после склейки (слева) готовятся при высокой температуре.

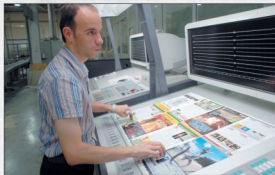
1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007



Здесь примерно 40% партия «Иривачен» (90 тыс.). Это еще не готовые журналы, а листы формата А1.



Привезенная на типографию бумага не сразу попадает в печать. Сначала она проходит акклиматизацию, на это уходит от 24 до 72 часов в зависимости от времени года.



Руслан Скобачен, директор по производству Бюро Контраст, показывает, как корректируется цвет.



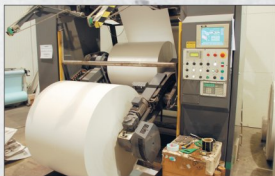
Видите тоненькую полоску, которая рассекает фотку наполовину? Это бумага, поступающая через станок на большой скорости. Она выровнена настолько точно, что если смотреть под углом 90 градусов к ребру, то ее еле видно.



Макулатура поступит на производство: ее сортируют на крупную и мелкую и отправят на переработку. Соберется даже бумажная пыль.



Гильотина для обрезки бумаги включается двумя кнопками. Еще бы: если будешь неосторожен, руку отрезает на счет «раз!». По бокам, правда, есть предохранители, которые при нажатии в рабочей зоне посторонних предметов блокируют гильотину.



Каждый гавел рулон весит тонну. Они свернуты так плотно, что даже гореть не могут — только плавят.



В этой камере при температуре 850 градусов сушится краска.



45 000 — это скорость печати журнала

нимают они в общей сложности часа четыре.

В производственном цехе постоянно поддерживается определенный микроклимат — 21–24 градуса, влажность — 50–60%. Если эти показатели будут ниже, бумага будет накапливать статическое электричество. Если выше — будет слипаться.

Микроклимат каким-то образом умудряется создавать так, что он чувствуется только на уровне первого этажа и в пределах печатного цеха. Стоит подняться по лестнице на мостки или пройти через распахнутые настежь ворота на склад, как воздух тут же меняется — его как будто рубильником переключают.

График работы в Spaudos Kontural расписан так, что даже отпуска планируются за год вперед. Типографские машины работают круглосуточно, останавливаясь только для профилактического ремонта. Именно профилактического — ремонт по принципу «когда сломается, тогда и будем чинить» здесь не практикуется. Механики постоянно осматривают технику, и как только какая-то деталь выработывает свой ресурс — ее сразу меняют, не дожидаясь, пока сломается.

Если техника все же выходит из строя, сотрудники типо-

рафий сразу звонят в техподдержку компании-производителя и сообщают серийный номер станка. Станки эти подключены к интернету, поэтому специалисты производителя могут сразу посмотреть, что именно вышло из строя, после чего в течение 24 часов приедет ремонтная бригада. Сама техподдержка доступна круглые сутки. Днем обслуживают немцы, вечером и ночью — американцы, потом австралийцы.

Собственно журнал печатается с огромной скоростью — до 50 тыс. печатных листов (А1) в час. В помещениях, где находится типографская машина, стоит адский грохот, чтобы услышать друг друга, нужно кричать во все горло. Рабочим в этом помещении нет, они там просто не нужны. В основном цехе сотрудников немного, да и там их роль сводится главным образом к переноске журналов и расходных материалов, наблюдению за машинами и контролю качества.

Для проверки качества печати в типографии есть несколько специальных столов. Они оснащены специальными светильниками, дающими идеально белый свет, и приспособлениями для коррекции цвета. Если контролер видит, что где-то цвета не такие, какие должны быть, он может подкорректи-

Цифры

- 120 тонн бумаги (1000 км печатных листов формата А1) и 1 тонна краски — столько сырья уходит на печать одного номера «Игромании»
- 10 км — длина одного рулона бумаги
- 475 м/мин. — скорость печати «Игромании»
- 50 тыс. листов формата А1 в час — максимальная скорость печати
- 850 градусов — температура сушки печатных листов
- 500 тонн — количество бумаги, потребляемое Spaudos Kontural в течение 5 дней
- 125 человек — персонал Spaudos Kontural
- 24 часа, 7 дней в неделю — график работы типографии
- 20–25% — доля нашего издательства в общем числе заказов Spaudos Kontural

ровать их в пределах 5% от исходного варианта.

Обложка печатается на другой машине, листовой. Она ориентирована на одностороннюю печать, более медленной, но и более точной. Технология сушки здесь тоже другая: свеженпечатанную обложку в этом станке сушат при помощи инфракрасного излучения. На ролловом же станке бумагу прогонят через камеру, где поддерживается температура 850 градусов. Не загорается она только потому, что печать идет с очень большой скоростью.

После того как заканчивается печать всего тиража, полученные листы с обложкой режут, брошюруют, обрезают края (для этого специально составляют лишнее место), а потом проверяют качество журнала в целом (не все, конечно, выборочно). Самый элементарный тест на качество брошюровки выглядит так: журнал берут рукой за одну страницу и основательно встряхивают. Если страница вырывается целиком, с ровными краями — значит, склейка была плохая. Если же края обрыва равные — значит, все хорошо.

В общей сложности на печать всего тиража «Игромании» — от получения файлов до погрузки на фуры — уходит одна неделя. После этого журналы отправляются в Москву, где их комплектуют наклейками и дисками, упаковывают и — наконец-то! — возвозят по магазинам. ■



Перед тем как печатать «чистовик», изготавливают так называемые сигнатуры.

НОВАЯ ГЛАВА В САГЕ АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО

ВЕДЬМАК®

— ROLE-PLAYING GAME —



САМАЯ СЖИМАЕМАЯ
RPG-ИГРА ГОДА



CDPROJECT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine



PALIT



goharu

игры@mail.ru

MMSKA.RU
выбери себе настройки

**PC
DVD
ROM**

Скачай мобильную версию самой долгожданной RPG-игры года «Ведьмак» на свой мобильный. Отправь 239723111 на номер 7063

© CD Projekt Sp. z o.o., 2007. Все права защищены. Логотип и название The Witcher являются товарными знаками CD Projekt sp. z o.o. Все права защищены. BioWare Aurora Engine, название и логотип BioWare являются товарными знаками BioWare Corp. Все права защищены. Ведьмак © A. Sapkowski. Все права защищены. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодемьянская наб., д. 40-42, стр. 3 ПОМ. ТАРП ЦАО, Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sales@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Для получения ДАЙ игры должна быть оплачена услуга WAP/GPRS. Стоимость SMS без учета налогов на #7063 России: 86,10 руб. – МТС; 90,22 руб. – Билайн; 90,00 руб. – МегаФон; Tele2, Uel, ЕТК, Аلتайтелеком, БайкалИнформ, Сотелав связь, МОТВИ, СТЕК GSM. Цифровая экспансия: 84,36 руб. – НС; 90,68 руб. – СМАРТ; 86,71 руб. – ИТК, Украина: 16,67 гривен – UMG, KyivStar, Veolia, Itel; Казахстан: 394,74 тенге – КСел, Билайн, Кыргызстан; 82,96 – ВТТЛ. Если запрос содержит ошибку, система не умеет украинки, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Отправка SMS-запроса на короткий номер компании Ириксон, абонент дает согласие на получение информации об услугах, предоставляемых компанией Ириксон. Техническая поддержка: support@irixson.ru, тел.: 8(800)333-11-54. © 2007 Виверконт.ООО «Ириксон», 107053, г. Москва, ул.Б.Смоленская, д.40, стр.2, ОГРН 103774056413, на ПРАВАХ РОСКОМА. rscs

ИГРОВЫЕ МАМА



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге каталог DVD имеет альтернативную оболочку в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не работает, значит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

БАЗА ДАННЫХ GLOBBALMANIA

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

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

ОТ РЕДАКТОРА

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

Привет!

В этом месяце случилось просто вал событий разной степени важности.

Во-первых, друзья, с этого номера мы перестаем публиковать «Руководства и прохождения» из журнала «Лучшие компьютерные игры». Связано это с тем, что прохождения в ЛКИ давно уже больше, чем просто прохождения, — они стали частью глобальных, практически-полезных материалов. По сути дела, публикация прохождения на DVD, мы как бы выдираем кусок журнала и выкладываем на наш диск. Мысленно в этом, как вы понимаете, немного, а учитывая, что теперь рецензии в ЛКИ смешаны с прохождениями, мы, получается, публикуем некие вырванные из контекста журнальные куски. Так что отныне тем, кому интересны действительно глубокие и профессиональные руководства и прохождения, рекомендуем отправиться в ближайший магазин за свежим номером ЛКИ. Для всех остальных сообщаем, что, как и раньше, все гайды появляются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя два месяца после публикации в журнале.

Во-вторых, начиная с этого номера наша «Игровая зона» составляет вместе с журналом «Лучшие компьютерные игры» чтобы поднять на новый уровень качество и полезность каждой подборки, теперь сотрудники каждого из журналов будут работать со своими любимыми играми. Скажем, в этот раз силами «Игромании» были сделаны сборники по игре: **Microsoft Flight Simulator X, Silent Hunter 4 и GTA: San Andreas**. А ЛКИ подготовили подборки для **Half-Life 2, Neverwinter Nights, The Elder Scrolls 4: Oblivion** и некоторых других игр.

Кроме того, мы изменили порядок рубрик на DVD. На диске появился глобальный раздел «Игровая зона», где вас ждут «Темы DVD», «Для стратегий», «Для боевиков», «Для ролевых игр», «Для симуляторов», а также «Бонусы «Игровой зоны», «Работы читателей», «Интересности» и «Онлайновые иг-

ры». Обратите внимание, что нам как воздух нужно знать ваше мнение о новой «Игровой зоне». Отправляйте свои отзывы на почтовый ящик igromania@igromania.ru.

Еще одно важное событие — мы начинаем глобальную работу по изменению дизайна DVD. В планах на будущее — сделать оболочку как можно удобнее, красивее и технологичнее. Уже сегодня DVD функционирует на обновленном дизайне и, хотя заметных глазу изменений пока немного (они появятся в будущем), уже сегодня движок, во-первых, отлично работает под Windows Vista, во-вторых — существенно уменьшила нагрузку текстовых экранов и картинок. Плюс все-таки изменения по мелочи.

Обновленный движок стал чуть более требовательным к компьютеру, но критичной вещью является только установленный DirectX девятой версии (его всегда можно взять с нашего диска). Обратите внимание, что на всякий случай в этот раз мы выкладываем еще и старую версию оболочки, так что перед загрузкой диска у вас есть выбор — запустить новый движок или же вернуться к старой версии. В будущем номере, конечно, мы оставим только обновленный вариант, но пока вот так.

В завершение остается сказать еще об одной немаловажной вещи — с этого номера наша старая добрая рубрика «Вселенные» меняет вывеску и называется теперь «Игры для всех». Не секрет, что casual-игры в последнее время набирают обороты и даже суровые хардкорщики подчас не прочь сыграть в каких-нибудь ненапрягающих «Паучков». Что уж говорить о тех, кто полюбили живые прорывы в душные офисные стены. Теперь у них будет чем убить рабочее время (хотя по-прежнему в это время надо работать). В этом номере мы выкладываем три игры, любезно предоставленные компанией «IT Территория».

На этом прощайся, до встречи в следующем месяце и — не простудитесь!

Степан Чечулин
stepan@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт. Игры для всех, Кодексы, Игровые календары.

№2: Машина времени, Игровой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, Инфоблок.

Игровая зона:

Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвин**
Программирование DVD: **Ирина Сахарова**, **Григорьев Александр** и **Денис Валеев**
Дизайн обложек: **Илья Галеев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожков**, **Семен Чечулин**, **Владимир Кушин**, **Александр Цыпаков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махареков**, **Николай Петасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб Видео

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

made in MANIA
СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

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

Neverwinter Nights 2: Крепость в Пограничье

В этот раз наша игровая команда приготовила для вас локализацию отличной кампании для Neverwinter Nights 2 под названием «Крепость в Пограничье» (The Keep on the Borderlands, время на прохождение — от 5 до 7 часов).

The Keep on the Borderlands основан на одноименном настольном модуле для Basic Dungeons & Dragons — в этом все изюминка. Оригинальный модуль (его автор — Гэри Гигакс, один из создателей Dungeons & Dragons) был издан в далеком 1979 году компанией TSR и заработал такую огромную популярность, что в 2004 году удостоился почетного седьмого места в десятке самых выдающихся приключенческих D&D.

Главный герой оказывается в крепости в Пограничье. И тут с ним начинают происходить самые необычные вещи. Здешний повелитель крепости — кастелн (именно так назывались администраторы замков и прилегающих территорий в феодальных государствах) — сильно обеспокоен тем, что происходит в Пещерах Хаоса, расположенных неподалеку от крепости. Проблема в том, что они буквально кишат кобольдами, гоблинами, орками, гноллами и прочими тварями. Ходят упорные слухи, что со дня на день вся эта хищная свора разом выйдет из подземных лабиринтов и возьмет крепость штурмом...

И тут уж никакие защитники (а их у крепости немало) не помогут: ведь воинов света сотни, а нечисти — сотни тысяч. Казалось бы, надо атаковать лервими, но нельзя: если собрать войско и отправиться на войну, то крепость останется незащищенной и тогда даже маленький отряд гоблинов сможет вырезать всех мирных жителей!

Кастелн в ужасе, он не знает, что делать, как защитить крепость и людей. И даже главный герой не может напрямую предложить ему свою помощь — кастелн принимает только гостей, которых сам позвал. Странный подход, но что ж поделаешь... Придется привлечь к себе внимание.

Для начала необходимо выполнить несколько небольших квестов, которые обеспечат аудиенцию у кастелна. Задания несложные, но интересные, заодно они раскрывают суть происходящего. Разбойники убили дварфа Крафта, и его брат Гарт ждет мести. Почему бы не помочь ему отомстить? Выполнив несколько подобных заданий, главный герой не только оказывается приглашенным в гости к правителю крепости, но и приобретает несколько ценных союзников.

Что касается беседы с кастелном, то тут все крайне неоднозначно: он, конечно, объясняет, что происходит в округе, и предлагает герою очистить Пещеры Хаоса от нежити, вот только никаких рекомендаций не дает. Иди, мол, храбрый молодец, бей врага, а как именно — меня не касается. Согласившись помочь, вы



Бои в пещерах предстают по-настоящему горячие, в первую очередь благодаря умениям одного из эльфов-компаньонов.



По ходу игры придется много воевать с орками.

получите несколько новых поручений: зачистите пещеры от орков, гноллов и еще целый ряд заданий в таком же духе. Сами пещеры весьма запутаны, на каждом шагу подстерегает опасность. Заблудиться проще простого, а вот найти дорогу обратно и выбраться живым на поверхность довольно сложно. Стоит чуть заплутать, как тотчас нежить начинает валить из проходов, как муравьи из потрохованных муравейника.

Детально описывать положения главного героя в Пещерах Хаоса мы не будем, иначе неинтересно играть. А вот о технической составляющей расскажем. Во-первых, все пещеры отличаются потрясающим дизайном. Никаких — столь привычных для многих, даже очень хороших модулей — одинаковых локаций. Баланс идеально выверен, но не думайте, что можно ринуться в недра пещер просто так — прохождение любого подземелья нужно тщательно планировать. Например, в момент входа в Пещеры Хаоса компаньоны-эльфы советуют начать зачистку с нижних пещер, постепенно подбираться к более высоким проходам. Совет дан не зря, ведь в верхних пещерах обитают более сильные монстры, справиться с которыми сразу сложно. Впрочем, никто не мешает вам не слушать эльфов и начинать сражение на верхних уровнях. Все зависит от вашего уровня игры и развития персонажа.

Отдельного внимания заслуживают диалоги персонажей. Они проработаны очень тщательно и раскрывают лишь одно: после окончания очередного задания общение с выдающим его NPC прекращается. Увы, но в бочка меда есть и чайная ложка дегтя — все боссы в Пещерах Хаоса ничем не отличаются от боссов из оригинальной игры. Создатели не стали рисовать для них новые модели и даже одежду не поменяли. Впрочем, в пылу схватки это не особенно заметно.

Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
 Стабилизатор напряжения
 Профессиональный сетевой фильтр



ЗАЩИТА ОТ 380V

- Лучшая защита от опасного повышения напряжения в сети.
- Сохранение работоспособности при аварийном увеличении напряжения.



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

- ИБП**
- Возможность завершить работу и избежать потери информации при перебое электроснабжения.
 - Оптимальный алгоритм управления на основе микропроцессора.
- СТАБИЛИЗАТОР**
- Стабильное напряжение для Вашего оборудования.

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



Спрашивайте в магазинах электроники



15 лет

тел.: (495) 984-21-01,
 179-77-11
www.zis.ru



ИГРОВАЯ ЗОНА

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

Armed Assault

Что: 9 дополнений
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Дополнения

Ambience — набор древних архитектурных сооружений, таких как римский Пантеон, храм майя, Стоунхендж.

British DPM Commandos — британские командиры с новым оружием.

British Royal Marine — британский королевский корпус морской пехоты.

Cudas — набор американских автомобилей 70-х годов прошлого века.

Hellenic Warfare — небольшая модификация, изменяющая геймплей и добавляющая несколько новых юнитов.

ZU-23 — модель российской зенитной установки.

Миссии

ARMA Ghost Recon — отличная миссия по мотивам сериала Ghost Recon.

Black Sword — в роли бойца спецназа вы должны совершить диверсию в тылу врага.

Operation RECON — в этой миссии необходимо разведать позицию врага и выбить его оттуда.

Black & White 2

Что: 3 карты, 2 модификации, 11 моделей
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Модификации

Blood Guts — слегка изменяет текстуру земли, находящейся под контролем злого бога: трещины в земле вместо лавы заполняются кровью.

New Creature Pen — новая текстура для загона существа, принадлежащего доброму богу.

Модели

- Blue Advisor
- Cheetah Replacer
- Chinese Opera Advisor
- Evil Lion
- Good Golden Ape
- Greek Mythology Hands
- Greek Warrior
- Hell Hound
- Khione's Good Tribal Lion



Карта Heaven vs. Hell: Evil Version

- Lizard Neutral
- Mignight Lion

Карты

- Heaven vs Hell: Evil Version
- Heaven vs Hell: Good Version
- Ivy Sandbox

Call of Duty 2

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



Карта Carentan Ville

Модификация «KAS» Extreme Killing — для любителей яростного геймплея. Пушки перезаряжаются практически мгновенно, стреляют быстрее, сильнее и без отдачи.

Карты

- Anemaber Albar
- Carentan Ville
- Djerva Day
- GOB Eulogy
- The Complex
- Warsaw

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 2 модификация, 6 карт
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Карта Deadly Extraction

Retarded — первая модификация для C&C 3, созданная в недавно выпущенном разработчиками SDK. После установки мода перерабатывающие заводы будут приносить по \$500 каждые 12 секунд, а вы сможете возводить крепкие бетонные стены.

Карты

- Close Encounter

- Deadly Extraction
- Dust
- Redzone Battle
- Scrin Homeland
- Stormshield
- Tsunami
- Yellowzone Conflict

Company of Heroes

Что: 7 карт
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



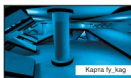
Карта Frozen Forest

Карты

- Frozen Forest
- Cliff Conflict
- Crossing the Rhine
- Gustav Line
- Industrial Complex
- Le Alamein
- Sauer River Crossing

Counter-Strike

Что: 6 карт, 2 модели оружия, 1 набор моделей спецназа, 1 модель террориста
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карта fy_kag

Карты

- cs_assault_hotel
- de_cod_burgundy
- de_dust_voi
- de_mon
- fy_kag
- fy_whiteink-revised

Модели оружия

- AW.50
- Killing's 1.6 Default Knife

Version

Модели игроков

- Winter Camo Counter

Terrorists

- Guerilla Warfare: Tactical Green Camo

Тема dvd

Titan Quest: Immortal Throne — Lilith

Что: модаль • Игра: Titan Quest: Immortal Throne • Разработчики: Madal
 • Что нового: сюжет, уровни, задания, NPC, музыка • Размер: 290 Мб •
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Темы DVD»

Новый сюжет: миру Джалапия угрожает страшная угроза — на этот раз в лице демона Лилит, которая наслала орды тварей для разорения и захвата городов. Главным героем, обыкновенным воином, подярился уничтожить ее многочисленное войско, а заодно и саму предводительницу.



Десятки огромных уровней: густые хвойные леса, зловонные болота, запутанные подземные лабиринты. Противники под стать: в лесах живут волки и кабаны, в болотах — слизняки, ящерицы, крокодилы и черепахи. В пещерах затаились пауки, летучие мыши и черви.

40 новых заданий: почти на каждом уровне найдутся добрые люди, которые поручат вам что-нибудь: достать, принести или очистить от врагов какое-нибудь село. Награды разнообразны — от очков опыта до редких предметов.



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Модификация Command and Conquer для Far Cry.



Модификация SRP для S.T.A.L.K.E.R.



Карта Operation Brave Warrior для Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter.



Три однопользовательские кампании для игры System Shock 2.



ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ АРКАДЫ • ГОЛОВОЛОМКИ ЭКШЕНЬ • СИМУЛЯТОРЫ

АМАЗОНИЯ

Жанр: головоломка • Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: Friends Games
Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Забавная головоломка, где необходимо выкладывать в ряды камешки одинакового цвета. Чем длиннее будет линия, тем больше вознаграждение. В принципе, ничего сложного нет, но если вы хотите стать настоящим мастером, то линии необходимо выкладывать как можно быстрее. По ходу дела задачи становятся сложнее, комбинаций все больше, а вот времени все меньше. В этот самый момент просыпается настоящий азарт, а от игры уже не оторваться. Помимо увлекательного геймплея, в «Амазонии» очень яркая графика. Плюс разработчики сочинили удивительно мелодичную музыку, которая отлично расслабляет.

ПАУЧКИ!

Жанр: головоломка • Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: British Games
Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Непростая игра, где под ваше чуткое руководство поступает выводок маленьких паучков, которые постоянно запутываются в собственной паутине. Задача игрока — распутать несчастных созданий, да еще так, чтобы их паутинки не пересеклись между собой. Для этого придется расставлять пауков в разных концах карты, отделять девочек от мальчиков и так далее. Чем дальше — тем сложнее. Паучков все больше, задачи становятся все заковыристей.

Игра не может похвастаться яркой графикой, зато тут есть несколько веселых роликов и очень неплохое музыкальное сопровождение.

ПОВЕРЬ В САНДИ. ИСТОРИЯ ПОДАРКОВ.

Жанр: тайкун • Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: AlienLab
Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 800 МГц, 128 Мб, 32 Мб видео



Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Тут вам предстоит наладить работу самой настоящей игрушечной фабрики и магазина, который эти самые игрушки продает. Суть простая. Каждые примерно пять секунд в магазин влетает покупатель, который тотчас требует вручить ему игрушку. Причем желания клиентов самые разнообразные — одни хотят просто мишку, а другие требуют его раскрасить в синий цвет, одеть в шапку, шарфик и вручить флажок. Ваша задача — как можно быстрее соорудить необходимую игрушку, отдать ее покупателю и получить деньги. Между уровнями, кстати говоря, придется поупражняться в креативе, конструируя свои оригинальные игрушки.



Скоро



AVerTV Hybrid Express Slim

- Максимум удобства и возможности в портативном формате ExpressCard!
- Регулировка цвета для каждого канала
- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио в портативном формате ExpressCard!
- Запись видео в формате H.264 для воспроизведения на iPod
- Совместим с MCE (Аналоговое ТВ & цифровое ТВ)

Скоро



AVerTV Volar AX

- Аналоговое ТВ и FM-радио на вашем ноутбуке или настольном ПК!
- Совместим с MCE
- Запись видео в формате H.264 для воспроизведения на iPod
- Компактный дизайн

Counter-Strike: Source

Что: 11 карт, 4 модели оружия, 3 модели рук, 1 набор моделей террористов, 1 набор моделей спецназа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карты

- af_omega
- aim_aztec_source
- aim_barrage
- cs_edspalce_sun
- cs_meridian
- de_complex
- de_garma
- de_shevart
- fy_pool_day_reloaded
- fy_poolparty_space
- temple_of_the_scout_fun

Модели оружия

- Defeat Glock 19 Source
- Battlefield2 M4a1
- Beretta M92
- Extreme Ratio Harpoon Knife

Модели рук

- Best Day Ever
- Half Finger Gloves
- Lemon Meringue Tie

Наборы моделей игроков:

- Heat Robbers T Team!
- GRAVW Player Models

Crashday

Что: 7 трасс, 5 автомобилей
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Трассы

- Aha
- Battlefield
- City
- I Scrap Yard
- Meteorite Forest
- Rally Raider Gland
- The Super Combo

Автомобили:

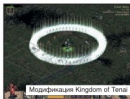
- Duster
- Lotus Cortina
- Microbus
- Nissan Skyline
- Porsche 356 b

Diablo 2

Что: 2 плагина, 8 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

Модификации

- Blackened — большая мо-



Модификация Kingdom of Tenai

дификация, автор которой попытался внести в Diablo 2 лучшие элементы Baldur's Gate, Icewind Dale и Planescape: Torment.

- Equilibrium — серьезные изменения в балансе и распределении навыков героев.

- Kingdom of Tenai — переработанная система классов, измененные характеристики монстров и заклинаний.

- Snej — 24 новых типа монстров, которые, как и герой, смогут развиваться до 500 уровня. Появились новые карты, предметы и квесты.

- The Fury Within — The Awakening — новая версия знаменитой модификации. Изменению подверглись все элементы игры — от навыков до наземников и карт.

- World of Chaos — возможность сыграть за одного из трех активных боссов.

- Две небольшие модификации — Alchemy и Archon's Horadric.

- A также плагины PlugY версий 7.01b и 5.06.

FIFA 07

Что: 2 комплекта лиц, 5 наборов форм, 4 стадиона, 16 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Лица игроков

- Best of Face Patch — фотореалистичные лица 627 футболистов.

- Premier League Face Patch — лица семи игроков английской премьер-лиги.

Формы клубов

- AC Milan
- Ajax Amsterdam
- Galatasaray Istanbul
- Inter Milan
- Juventus Turin

Стадионы

- Borussia Park
- Volkswagen Arena
- Stadion Am Millerntor
- Olimpiyskiy

И, как всегда, подборка необходимых программ.

ПЧУ

6 ПАЧЕЙ
ДЛЯ САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ
ИГР



Heroes of Might and Magic V

Версия: 1.05

★★★★★



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Версия: 1.35.001

★★★★★



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Версия: 1.06

★★★★★



Обитаемый остров: Послепосиye

Версия: 1.4

★★★★★



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

Версия: 1.004

★★★★★



Starcraft: Brood War

Версия: 1.15.1

★★★★★

FlatOut 2

Что: 9 автомобилей, 3 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Автомобиль Motting

Модификации

- Interface Tuning — перекрашивает некоторые элементы интерфейса.

- Master Aerobatics — находится на земле, водитель становится куда подвижнее прежнего.

- Driver Skins — альтернативные skins для водителей-мужчин.

Автомобили

- Bonecracker

Car Hauler

- Gremlin Car
- Motting
- Pepper
- Phymouth GTX
- Racing Motor
- Riviera Car
- Snowplow

GTA: San Andreas

Что: 1 модификация, 7 автомобилей, 1 мотоцикл
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Модификация Doherty Garage

Wie Sie War Immortal Fighter

Помните, каким облезлым и неприглядным был раньше гараж

Догерти? Теперь эта проблема решена благодаря моду **Doherty Garage Wie Sie War Immortal Fighter**. Его автор отмыл от грязи кирпичную кладку внутри помещения и начистил его стены снагруды до солнечного блеска.

Автомобили

- 442 v.1.5
- Fiat Marea Weekend Turbo
- Ford CLT Monster Truck
- Kamaz 5460
- Maserati Quattroporte
- Seat Altea
- Volkswagen Golf G4
- Мотоцикл Ducati 916

Half-Life 2

Что: 10 карт для режима Deathmatch
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта dm_crossfire

Карты

- dm_residential_b3
- dm_crossfire
- dm_industrial

- dm_waterworks
- dm_lcu
- dm_water_mansion
- dm_corrugated
- dm_hellsdistrict
- dm_moroos
- dm_compressed_rt

Medieval 2: Total War

Что: 8 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификация Medieval Europa

- **Byzantine Heavy Spearman** — модель византийского тяжелого пехотинца.
- **Clouds Across Europe** — модификация, изменяющая баланс игры.
- **Conquerable Units** — при захвате вражеского города во всех ваших поселениях можно будет нанимать солдат этой страны.
- **Early Generals** — новые доспехи полководцев.
- **Medieval Europa** — реали-

Тема dvd

Star Wars: Empire at War — Stargate

Что: модификация | Игра: Star Wars: Empire at War | Разработчики: Stargate Team | Что нового: модели солдат, характеристики кораблей, планеты, названия фракций, персонажи | Размер: 271 Мб | Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Темы DVD»

- **Настоящие расы из сериала «Звездные врата»:** гоа'улды (паразиты-инопланетные с высокоразвитой психикой) и та'ури (земляне).
- **У каждой расы свои герои.** На стороне гоа'улдов вы увидите Анубиса, Ашра-

ка, Бала и Юй. На стороне землян — Сельмака из подрасы то'кра, полковника Стивена Колдуэлла и подполковника Кэмерона Митчелла.

- **Космические корабли заменены аналогами из «Звездных врат»:** у гоа'улдов — бомбардировщики и атакующие крейсера Алкея, боевые крейсера гоа'улдов, у землян — истребители X-301, F-302, гэддл-джамперы, корвет X-303, трофейные калаки, асгардские линкоры класса «Белискнер» и «О'Нил», а также крейсера BC-304.



Прыщ

ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!

Ярлык для Прыщ2

Ярлык для Прыщ1

Корзина

Почему БАЗИРОН® AC?

- Избавляет от прыщей
- Убирает излишки кожного сала
- Увлажняет кожу
- Удобно применять (1 раз в день)

Продается исключительно в аптеках

Средство для лечения угрей

стичная карта Европы.

- **Real Combat** — изменение характеристик всех армий.
- **Retextured Teutonic Shields** — новые щиты теутонских рыцарей.
- **Turk Reskin** — переработанные текстуры юнитов турецкой цивилизации.

Microsoft Flight Simulator X

Что: 2 сценария, 2 самолета, 1 карта, 16 наборов текстур, 21 пакет для трафика, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модель самолета BOEING 747-400

Сценарии

● **Alicante Airport LEAL2007 Final Edition** — сценарий одного из самых загруженных в летний период аэропортов Испании, расположенного на побережье Коста Бланка.

● **Faeroe Islands Mesh and Scenery** — полет над Фарерскими островами, расположенными в северной части Атлантического океана между Шотландией и Исландией.

Самолеты

- **iFly Boeing 747-400 v1.1.0.0.**
- **Bombardier Learjet 60.**
- **Sirocco GTX** — 132 ft concept motor yacht.

Текстуры

16 разнообразных и высококачественных текстур для одного из самых главных самолетов в истории гражданской авиации — «Боинга-737».

Трафик

21 набор оживленного трафика самых известных авиакомпаний. Вместе с наборами предлагаем вашему вниманию программу **World of AI Installer**, с помощью которой можно буквально в два клика установить предлагаемые пакеты трафика.

Neverwinter Nights

Что: 3 игровых редактора, 10 модулей
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модуль Shadow of the Underdark

Модули

- **All Things are Lights.** Уро-

вень: 1-12 * Длительность: 4-8 часов. * Сюжетный модуль, основанный на реальном событии — осаде замка Montsegur Castle в 1244 году. Герой столкнется с инквизицией и сказочными существами, поселившимися в средневековом мире.

● **Black Thorn.** Уровень: 23-27 * Длительность: 3 часа. * Детектив, не уступающий по качеству произведений Агаты Кристи. У героя есть всего одна ночь, чтобы вывести из стужую воду посетителя таверны.

● **Caught in the Storm.** Уровень: 10 * Длительность: 1-1,5 часа. * События развернутся на таинственном острове, куда причалил корабль героя. От действий игрока зависит судьба не только его обитателей, но и всего мира.

● **Необычный геймплей:** схватки больше всего напоминают **Dark Messiah of Might and Magic.**

И еще 7 отличных модулей:

● **Darkness Awoken.** Уровень: 1-8 * Длительность: 5-9 часов.

● **Desert Madness** — **Dark**

Summoning. Уровень: 7 * Длительность: 1-2,5 часа.

● **Roses for Rosa.** Уровень: Любой * Длительность: Зависит от стиля игры.

● **Shadow Of The Underdark.**

Уровень: 8-10 * Длительность: 10 часов.

● **The Arena of Champions** —

Buildmaster. Уровень: 40 * Длительность: более 5 часов.

● **The Emerald Forest** —

Griggstone Vale. Уровень: 1-3 * Длительность: 4-8 часов.

● **To Cheat Death.** Уровень: 1-3 * Длительность: 3-6 часов.

● **Redакторы**

● **Forge of Wonders** — для настройки персонажа под требования модуля.

● **Novice to Epic Character**

Maker — поможет создать героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.

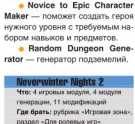
● **Random Dungeon**

Generator — генератор подземелий.

● **Neverwinter Nights 2**

Что: 4 игровых модуля, 4 модуля генерации, 11 модификаций

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Один из самых оригинальных модулей Asylum: A Corpse, A Vote...

● **Модули**

● **Dark Avenger Chapter 1.** Уровень: 4-5 * Длительность: 4-5 ч. * Рейтинг: 8,0 * Вы вернулись из мира мертвых для возмездия. С вами демоницкая тварь, разговаривающая телепатически. Обретая утерянную память и

Temadvd Half-Life 2 — Age of Chivalry

Что: модификация сетевой игры * Игра Half-Life 2 * Разработчик: Age of Chivalry Team * Что нового: изменено все — игровая графика, игровой мир, модели, текстуры, звуки * Размер: 958 Мб * Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Темы DVD»

● **Новый игровой мир:** действия разворачиваются во времена средневековья. Вам предстоит поучаствовать в осадах замков и гарнизонов, захватах городов или же, наоборот, в их обороне. Все это, само собой, будет сопровождаться ожесточенными боями на различных видах оружия.

● **Необычный геймплей:** схватки больше всего напоминают **Dark Messiah of Might and Magic.**



вступая в битву с непобедимыми врагами, вы становитесь вызовом миру живых.

● **Asylum: A Corpse, A Vote (вторая часть).** Уровень: любой * Длительность: 3 ч. * Рейтинг: 9,5 * Классическая приключенческая игра, созданная неклассическими методами и основанная в первую очередь на диалогах. Боев здесь, по сути, нет, зато есть сногсшибательный психоделический дизайн и глубокий сюжет, который своей метафоричностью напоминает «Алису в Зазеркалье».

● **Asylum: A Bet, a Corpse (первая часть).** Уровень: любой * Длительность: 1 ч. * Рейтинг: 7,5 * Первая часть трилогии Asylum. Размещаем повторно.

● **Old Meetings.** Уровень: 1-11 * Длительность: 1 ч. * Рейтинг: 6,0 * Боевик с врагами из мира Baldur's Gate. Сюжета нет, только бой.

● **Mithdrades' Hall of Training.** Рейтинг: 8,0 * Модуль генерации и экипировки, нацеленный на последующие бой 20-уровневого персонажа с отборными сложнейшими противниками.

● **FRW Character Creator, JEGS Training module.** Модули для экипировки и генерации пер-

сонажа. Каждое оружие обладает собственными характеристиками и позволяет наносить различные виды ударов. Атаки врагов можно отражать щитом или же самим оружием. Не остался без внимания и любители пострелять.

● **Три класса персонажей:** каждый из них обладает тремя вариантами экипировки, также они различаются по параметрам. Лучники не могут похвастаться крепким здоровьем, но способны использовать арбалеты, луки и колья. Пехота отличается хорошей скоростью и возможностью использования зажигательных бомб. И, наконец, рыцари — медлительные и выносливые «танки», под удар копей лучше не попадать.



сонажа. Размещаем постоянно.

● **Спецмодуль «Игровой зоны»:** **Gamezone 10-2007.** Для получения клинков Tarim's Weapon Pack и трех кольчугов из этой подборки.

Модификации

● Оригинальное историческое оружие **Tarim's Weapon Pack**, которому мы добавили несколько интересных характеристик.

● Три кольчуги и щиты **Alias of Westgate, Dragon Scale Armor и Elven Chain Armor** с модифицированными нами параметрами

● **Universal Companion Database** — соратники, переходящие из модуля в модуль.

● **Blade Spider Familiar** — боевой паук для волшебников и колдунов.

● **Kobold PC Race Mod** — новая раса koboldов.

● **Human Female Heads Pack #01** — экстравагантные лица для женщин людской расы.

● **Square Minimap** — квадратная мини-карта.

● **Horizontal Party Frames** — панель с портретами персонажей.

● Панели с эмблемами быстрого доступа — **SLATE's Vertical Hotbar** (вертикалка, два ряда) и **Triple**

HoBar (три ряда, крупные ячейки).

● **SLATE's Tiny Inventory Mod** — инвентарь, где все предметы на одном экране.

Также на диске

● **Жит-парад** лучших модулей «Игровой зоны».

● **Информаторий:** ответы на многие часто задаваемые вопросы.

● **Объяснение рейтинговой системы.**

Всехски ждем ваши письма на pin2@igromania.ru

Pro Evolution Soccer 6

Что: 3 модификации, 4 стадиона, 7 программ

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификации

● **FC Bayern All Stars** — модификация, воссоздающая мюнхенскую «Баварию» 1996, 1999 и 2001 г.г.

● **Online Transfer Patch** — свежие составы команд.

● **MLS 07/08** — формы команд североамериканской лиги Major League Soccer.

Стадионы

● «**Локомотив**» Москва

● **7 November Stadium**

● **Amsterdam Arena**

● **Stadium Previews**

А также подборка полезных программ.

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

Что: 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Модификации

● **Basix GFX-H** — изменяет 960 текстур, благодаря чему окружение кажется еще более запущенным и разрушенным. Задно усложняет игру.

● **EnGraphos** — увеличивает количество товара у Сидоровича, изменяет оружие.

● **Falakes** — включает в себя лучшие работы, появившиеся с момента выхода игры.

● **FatRaps FPS Fun Pack** — упрощает и изменяет некоторые

аспекты игры.

● **Guns&Roses Weapons** — делает оружие в игре мощнее и дешевле, уменьшает вероятность обнаружения игрока другими персонажами.

● **Super F1** — значительно увеличивает мощность гранат и делает взрывы более зрелищными.

● **Weapon Ballistics** — делает оружие и стрельбу более реалистичной.

● **Zonetrooper** — добавляет в игру новый экзоскелет, отдаленно напоминающий облатенные лехотинцев GDI из **Command & Conquer 3**, также будет доступны импульсная пушка и улучшенный дробовик.

Silent Hunter 4

Что: 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



● **Trigger Maru** — свежая версия лучшей модификации для игры. Среди прочих изменений отметим уменьшенное количество дальних японских бомбардировщиков.

● **Real Fleet Battles** — новая версия мода Real Fleet Battles. Адаптирована под патч 1.3. Изменена скорострельность орудий, появилась возможность вручную открывать и закрывать крышки торпедных аппаратов.

● **Torpede Damage** — мощность торпед увеличена вдвое, так что теперь средних размеров судно уйдет на дно даже после одной попавшей точно по центру торпеды.

● **Damage Analyzer** — мод, позволяющий оценивать реальные повреждения субмарин. Незаменимая вещь для любого калитана.

● **Moon** — реалистичные фазы луны. Воссозданы по календарям времен Второй мировой войны.

● **Conte Rosso** — в Тихий океан заливает итальянский лайнер «Конте-Россо».

● **Japanese Wartime Radio** — токийское радио, где постоянно передают сведения с фронтов.

● **Pacific Aces Sounds** — разговорчивая команда, которая отвечает на приказы в духе русских солдат из игры «Блицкриг», то есть с шутками-приблудками.

Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 2 оина, 6 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификации

● **Combat Simulation Arena** — арена, на которой вы можете испытать боевые навыки героя.

● **K2 Media Player** — плейер, позволяющий слушать в игре свою музыку.

● **Mandalorian Items for The Sith Lords** — добавляет четыре вида мандалорианской брони.

● **Mira as a Twi'lek** — заменяет персонажа по имени Мира и добавляет новый квест.

● **Mission and Zaalbar for K2** — добавляет двух персонажей из первой части игры — Mission и Zaalbar.

● **Recruitable Trask Ulgo** — заменяет Goto из вашего отряда на другого персонажа — Trask Ulgo.

Скинны

● **Red Lightsaber**

● **Atiris's Daughter**

Supreme Commander

Что: 2 модификации, 12 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификации

● **4 Dimension** — набор изменений, которые делают сражения реалистичнее.

● **Strong Experimental** — модификация, резко расширяющая баланс в пользу экспериментальной техники.

Карты

● **Back AT Back**

● **Betrayal Ocean**

● **Deadman's Pass**

● **Forbidden Pass**

● **Gold Rush**

● **Hell Gate**

● **Human Normal**

● **Los Angeles 2029**

● **Seton Shiftstick**

● **Supreme Firefly**

● **Volcano Island**

Новые решения 2008

**Максимальная защита
Максимально просто**



Новая линейка решений 2008: Выберите свое...

	Panda Antivirus	Panda Antivirus + Firewall	Panda Internet Security
Антивирус	✓	✓	✓
Зеркальная защита от новых угроз	✓	✓	✓
Защита от рекламных/шпионских программ	✓	✓	✓
Антивishing: защита от онлайн мошенничества	✓	✓	✓
Антифутит	✓	✓	✓
Блокирование вредоносных веб-страниц	✓	✓	✓
Автоматическое обновление	✓	✓	✓
Лицензия на 3 ПК	✓	✓	✓
Технология TrueView™. Поведенческий анализ	✓	✓	✓
Персональный брандмауэр	✓	✓	✓
Защита личных данных	✓	✓	✓
AntiSpam	✓	✓	✓
Родительский Контроль	✓	✓	✓
Резервное копирование	✓	✓	✓
Оптимизация ресурсов	✓	✓	✓
Глубокий анализ/полное сканирование	✓	✓	✓

Спрашивайте в магазинах

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 10 платино

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Vapor Wrath

- **Clean Dragon Blade** — мощный и красивый клинок.
- **Energy Sword** — набор энергетического оружия, позанистованного из Halo и других игр.
- **Motdown 2004** — огромный остров с новым городом, где вас ждут необычные встречи, квесты, а также возможность лично поучаствовать в постройке новых зданий.
- **Moon Children** — новая раса, гибрид людей, волков и птиц.
- **Morrowind Photographer** — возможность почувствовать себя фотографом.
- **Necessities of Morrowind** — герою придется не только сражаться, но также есть, пить и спать.
- **Real Stars** — на небе появляются настоящие созвездия.
- **Star Trek TNG Uniforms** — комплект костюмов из вселенной Star Trek.
- **Vapor Wrath** — два меча с отличными характеристиками.
- **Wayfarer's Rest** — маленький домик у дороги из Пеладжада в Балмору.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 16 платино

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Castle Dunkerlore

- **A Bloody Mess** — при ранениях тело героя покрывается кровью.
- **Advent** — длинная и короткая катаны. Найти можно в имперской столице.
- **Bjornheim** — корабль из Ангила может отвезти вас на далекий остров в город Бьерхейм.
- **Brambleberry Farm** — небольшая ферма возле Скингграда, где можно найти продукты.
- **Castle Dunkerlore** — выполнение небольшой квест, герой

станет хозяином огромного замка в Toral Bay.

- **Delaric's New Sheoth Homes** — два новых дома в городах Bliss и Scrubble.
- **Druidic Axes** — две отличные секиры ждут вас в имперской столице.
- **Inebriation** — от выпитого спиртного герой будет натурально пьянеть.
- **Leviathan Soulgems** — доработанная версия Soulgems с новыми текстурами.
- **Nico's Quinga Bows** — в руинах под Белда герой найдет два новых лука.
- **Pirate Master** — в ваше распоряжение поступает пиратский корабль с небольшой командой.
- **Portable Campsite** — герой сможет устроиться на привал в любом месте, установив палатку или расстелив спальный мешок.
- **Silverware Weapons** — модификация превращает многие бытовые предметы в опасное оружие.
- **Simsalashop** — с помощью заклинания можно открыть портал в магазин прямо на поле боя.
- **Soul Calibur 3 Sword** — клинок из консольного файтинга Soul Calibur 3.
- **Zelda Equipment** — набор оружия и предметов из вселенной игры Zelda.

Warcraft 3: The Frozen Throne

Что: 3 сюжетных карт для одиночной игры, 13 мультиплеерных карт

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Bloody Warriors Trapped in Desert

раздел «Для стратегий»

- **Сюжетные карты**
- **Bloody Warriors Trapped in Desert**
- **Jungle Trolls Reborn v.2.1**
- **Nightson Operatives**
- **Posednily Voin**
- **Spirits v.1.2**
- **The Dragon Castle**
- **Winter Undeads Strike**
- **Мультиплеерные карты**
- **Battle for the Middle**
- **Castle Fight**
- **Castle Wars**
- **Flash Flood Isles**
- **Line Tower Wars**
- **Mad Balls Arena**
- **Mystica RPG**
- **Naruto Chuunin Exam (part 2)**
- **Parasite 2**
- **Resident Evil One**
- **Run Kitty Run**
- **Soldiers**

ПИШИТЕ ПИСЬМА

С этого номера у нас поменялась структура «Игровой зоны» и теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Кроме того, в этом месяце мы запускаем специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои пожелания, идеи и просто мнение о нашей работе. Итак:

Раздел «Для стратеги»: action@igromania.ru

Раздел «Для боевиков»: strategy@igromania.ru

Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru

Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru

Пишите, как говорится, письма!

● Vampirism Get Stronger

Перл-Харбор

Что: 2 кампании, 11 скинов



Кампания With No 32 Sqn In France

Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Кампании

● **With No 32 Sqn In France** — историческая кампания из нескольких десятков миссий. Рассказывает о боях в небе

Франции в мае сорокового года.

- **Кампания JG-27** — Третий Рейх на пороге краха, но вы, летчик-истребитель 27-й эскадрильи Люфтваффе, обязаны всеми силами сразаться за Германию, на протяжении 20 миссий сбывая американские бомбардировщики.

Скины самолетов

- He162D Shark
- Desert Bienheim Mk IV
- C-47 Korean War
- Unpainted Ju-88
- Me262A-2a (nh)
- Go229A-1 JG52_Skinpack
- Tu-2s post war
- MC.200, Cpt. Franco Lucchini, June 1941.
- Li-2
- Ta-152H-JG300-Pack
- F4F VF-6 Skin Pack

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 ошутимый срок, в «DVD-мани» мы не рассказываем, какие именно демоверсии попадут на диск — просто сами еще не знаем (ибо «Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, 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, самодельно отправиться в раздел «Демоблок».



ИСТИННОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ С БЫСТРОДЕЙСТВУЮЩИМ HD-ДИСПЛЕЕМ

За более подробной информацией о ЖК-дисплеях ViewSonic с веб-камерой обращайтесь, пожалуйста, на веб-сайт www.ViewSonic.ru



Встроенная веб-камера. Сертифицированы для Vista.

Благодаря встроенным 1,3-мегапиксельной веб-камер, микрофону и динамикам Вы измените свое отношение к работе в интерактивном режиме. Расширьте свои возможности интерактивного общения при помощи кристально чистых изображений и простых соединений plug and play. Благодаря сверхкороткому времени отклика новое семейство ЖК-дисплеев VX55 гарантирует идеальное воспроизведение HD-видео при просмотре любых динамических сцен, а также интенсивных игр.

Звоните или приходите к нашему партнеру.

Где купить: Москва (495): Erimex 232 0686,
Lanck 730 2829, Marvel 745 8008, Merlion 981 8484,
OLDI 221 1111, TechnoTrade 970 1383.
Санкт-Петербург (812): Erimex 324 4131,
Lanck 333 0111, Marvel 326 3232.

ViewSonic®
See the difference™ 

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



ДЕЖАВЮ

Чем больше работаешь в индустрии, тем чаще возникает чувство дежавю. В сентябре у меня оно было особенно ярким. Я вспомнил август 2004 года, выход **DOOM 3**. Массовая рекламная истерика, армии бодрящихся сторонников и противников новой игры. И никто из них на тот момент не играл в **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Я пишу разгромную рецензию на детское **Кармака**, делаю хвалебный репортаж «Риддика» от **Starbreze Studios**, который вышел на Xbox за несколько месяцев до **DOOM 3**. В результате получаю на почтовый ящик тоны проклятий от фанатов **DOOM 3** с пожеланием поскорей согреть в аду.

Проходит еще полгода года, «Риддик» появляется на PC, становится настоящим культом — и никто уже не вспоминает поделку id Software, на почту приходят извинения. Сейчас картина повторяется с фантастической точностью. Опять массовая истерика по поводу **BioShock** и упреки за слишком сильное внимание к новому шедевру невероятно талантливой команды, который вышел за пару месяцев до так называемой «Игры года». Сантетиический блокбастер вновь затмил игру, сделанную с трепетом и любовью. Если кто не понял, речь о **The Darkness**. Завбано, что обе игры от одного издателя — 2K Games. И очень жаль, что его лиар-отдел не уделил достаточного внимания шведскому проекту.

Что до **BioShock**, то сравнение с **DOOM 3**, конечно, условное и писать разгромных рецензий тут не хочется. Это куда более достойная игра, с очень проработанным геймплеем, невероятными человеческими ресурсами, вложенными в дизайн, и вообще... она вылизанная. Но не цепляет. В ней, к глубокому моему сожалению, нет ничего нового. Спусти семь лет те же люди сделали ту же игру (речь о **System Shock 2**) в других декорациях. При этом даже костяк сюжета, по сути, оставили неизменным. Тут и не поругаться, и не порадоваться. А **The Darkness** мы вам подробно еще покажем. При куда меньшей вылизанности эта игра задает чувства, что, по-моему, куда важнее. Ждем на ПК.

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru



Смотрите в «Видеомании»

Видеонюности

Ежесемная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи с различных частей света и ролик, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге 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 прилавках

Ежесемные видеорецензии на главные игры месяца, а также линия рекомендаций редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, ежесемно мы делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с 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 выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen

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 выпуски легендарной телесериала «От винта!», который шир 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 всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется пролистывать.

Ре-портрив

Если какой-либо сильно ожидаемая игра выходит на консоли раньше, чем на компьютере, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое ре-портрив), 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 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 редактором.

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

Шаг 3 Мы ознакомимся, посмотрим и решим — пойдет ли на деск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и после работы, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещенных в «Развлекательном канале».

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





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



GAMES CONVENTION 2007

Александр Кузьменко,
Антон Логвинов,
Олег Ставицкий

«Игромания» посещает GC'07, которая теперь действительно вторая!

ЧТО?

Вторая серия выставок самых красивых и заманчивых.

КАК?

Впервые часы на выставке в Германии и сразу же на протяжении в перерывах и перерывах, которые изменили этот мир.

Некото́ро, так сказать, аналитиков всерьез интересует вопрос, переделала ли Лейпцигская ярмарка интерактивных достижений аналогичное мероприятие в городе-курорте Санта-Моника? Трудно сказать. E3 теперь выставка фешенебельная. Все разработчики радятся в белое, пьют холодную воду и рассказывают вам о своих играх в холлах отеля. Но вот удивительно — несмотря на всю мимую буржуазность, времени у нас там было гораздо меньше. Мы в основном сталкивались носами в холлах и с выключенными глазами неслись дальше, прокинув след что-нибудь вроде «я на фоллауте!»». GC, которая все еще происходит в гигантском здании Leipziger Messe, все-таки напоминает традиционную выставку. Мы ходили по стендам, сидели на обычных офисных стульях и смотрели в мониторы. Но — спокойно и без лишней суеты. Это

что касается так сказать условной работы.

С точки зрения полезности — удивительно, но премьер в Лейпциге все-таки было больше. **Far Cry 2**, **Borderlands** — их показали впервые. **Mafia 2** (да-да!) анонсирован в Германии. **Tom Clancy's EndWar**, **Beowulf**, **Alone in the Dark** тоже дебютировали с игральными версиями именно на GC. Объемно этот материал, конечно, меньше, чем аналогичный репортаж из Америки. Но концентрация настоящего эксклюзива тут гораздо, гораздо выше. На GC неожиданно оказались люди, которых мы там никак не ожидали увидеть. Вот, например, **Тим Шафер** или **Джо Куакан**, который со святой NOD-суданом промаршировал через стенд **Electronic Arts**. Или **вур Полони** (куда как менее знаменитый гейм-продюсер, ни много ни мало, **Alone in the Dark**), с которой нам получилось проговорить в по-

следний день выставки минут, наверное, тридцать. В этом смысле в Лейпциге вообще было проще — не глядя на часы, мы общались, брали интервью и знакомились с огромным количеством людей, которые строят эту индустрию здесь и сейчас.

Очень забавно, что мероприятие, чей рыночный статус сильно возрос в этом году, все еще объединено с выставкой для обычных игроков. Выглядит это примерно следующим образом: по специально перекинутым мостикам пробегает пресса и разработчики, визузу бегут всякая-то страшная куча людей, бутгафские девы-полицейские укладывают на капот немецких подростков, а на рампе скачет козлом Тони Хоук.

В общем, если кто-то вдруг подумал, что «Игромания» со следующего года пропустит одно из мероприятий, то это, конечно, не так. Мало того, в 2008-м и E3, и GC

сменят город проведения — так что откуда мы будем вести вещание в следующий раз, пока неизвестно. Зато известно, что дальше, похоже, будет только интересней. Судя по средней температуре по палате, все издатели и разработчики как будто сорелились с чепей. **Prototype** (еще одна живая премьерка, кстати) выглядит как эротический сон любого, кто играет в компьютерные игры. **2K Games** достали из кармана козырную **Mafia 2**. **Far Cry 2** оказался вовсе не тем, чем мы думали, — игра заставляет хватать ртом воздух. Плотность изобретательных, дорогих, умных игр сейчас невероятна. В связи с последним названием особенно хочется отметить приятный молодой тренд — люди снова вспоминают про PC. Не все и не в том объеме, но уважение постепенно возвращается. Так что готовьте аггрейд, куда и как его применить — рассказано на следующих двадцати страницах.



По некоторым данным, брызжащая толпа вышла и келью на кого-нибудь, а Билл Хилка.



Их красне: компания Sony предлагает играть в PlayStation 3 в ванной и на улице. Мнение не против.



ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!

Как заведено у нас по древнейшей традиции, на DVD этого номера вас будет ждать большой и подробный

фоторепортаж с Games Convention 2007. Прямые все мы рады Лейпциг Messe, фотосессия на фоне Big Daddy, попытка заломить автомобиль Сима и Макса, атака бешеных

немецких подростков на стенд компании Ubisoft и другие ужасы крутейшей игровой выставки в мире ждут вас на нашем диске в разделе «Из первых рук».



Kane & Lynch

ЖАНР:

шутеры про военных бойцов

ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos

РАЗРАБОТЧИК:

IO Interactive

ДАТА ВЫХОДА:

осень 2008 года

Kane & Lynch — горючо ожидаемому нами экшену про двух разгневанных мужчин — впрямую вручать какой-нибудь специальный приз за продолжительные, непрерывающиеся обломы нашей дорогой редакции. Два месяца назад во время E3 разработчики вместо обещанных новых уровней привели в Санта-Монику всю ту же виденную нами и на прошлой GC, и на Xbox демку с двумя уровнями — перестрелкой в отеле и дракой на дискотеке (там, если помните, еще была дикая сцена, в которой два взрослых крепыча наотмашь били по лицу молодую женщину на шпильках). Тогда еще нам в качестве компенсации пообещали привезти в Лейпциг какой-нибудь свеженький эксклюзив и показать умопомрачительно уникальный мультиплеер.

И что бы вы думали? По мнущейся GC вместо дефицитных «новых подробностей» директор проекта **Джес Питер Куп** (вы наверняка видели этого замечательного человека в нашем недавнем большом интервью в «Видеомании») снова показал все то, за что мы уже и так любим эту игру. Он долго

говорил о том, кто такие Предатель и Убийца, для чего они работают вместе, как их свела вместе судьба, почему, наконец, создатели **Hitman** вдруг решили переключиться на жанр мрачного гангстерского боевика и сделать игру про лысого маньяка-очкарика, зарезавшего свою жену, и скуластого экс-наемника с печальным лицом и разбитым носом... В итоге, прижав директора к стенке, мы чуть ли не силой заставили его показать «ну хоть что-нибудь новое!». Тот сжалился и показал нам тридцать минут самого первого уровня игры.

Итак, Лос-Анджелес, тюремный автобус, увозящий наших героев прямою на смертную казнь, внезапно атакован спецназом. Начинается стрельба, падающие быстро кидают дробовик Линчу, выгасивают из автобуса оглушенного Кейна и, как только тот начинает возмущаться, решительно бьют ему прикладом прямо между глаз (собственно, именно из-за этого инцидента Кейн всю остальную игру проходит с лейкопластырем на переносице).

Пока вокруг происходит хаос, игра услужливо включает туториал и мы лишний раз убеждаемся, что по динамике и управлению **Kane & Lynch** больше всего напоминает все тот же **Hitman**. Всей разницей — возможность руководить напарниками, да и та, если честно, сводится к нескольким простым командам ти-



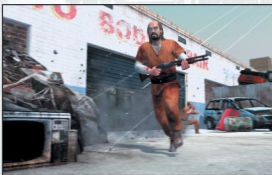
па «стоять!», «стрелять!» или «бежать туда!». А еще у напарников в случае нужды можно стрелять магазин-другой патронов, однако вряд ли кто-то будет этим пользоваться: динамика тут такая, что каждые секунд пять на экране обязательно кто-нибудь убивают. И это «кто-нибудь» зачастую носит полицейские погоны, прекрасно вооружен и является источником трофейных пушек.

Далее — на фоне шутеров последнего поколения **Kane & Lynch** выглядит уже не так эффектно, как год назад. Однако там, где не дотягивает технология, все искупает шикарная режиссура и постановка отдельных моментов. Во время лейпцигской демонстрации на экране каждую секунду что-то происходило. Варьировались полицейские

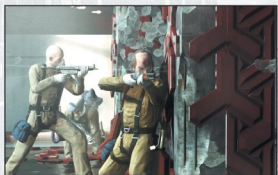
машины, выламывались двери, падали стены. Спецназцы, потихоньку Кейна и Линча, без перерыва матерились в эфире, стреляли по окнам и сбивали прикладами навесные замки на решетке заборов. Понятно, что во всем этом нет ничего нового — обычные скрпиты, но насколько мастерски, насколько профессионально люди из IO Interactive научились их использовать — всем бы, что называется, так.

По идее, **Kane & Lynch** появятся в продаже уже через месяц-полтора после того, как вы прочтете эти строки. Однако мы все равно продолжим пристально следить за проектом, и если вдруг за это время выясним что-нибудь новое, то вы будете первыми, кто об этом узнает.

— Александр Кузьменко



В одном из уровней миссия Линч включает Кейна: «Если тебя не убьют сегодня, я сам это сделаю».



Линч будет доступен лишь в кооперативе, на пример из *Coats of War*. То есть центральное место в сюжете занимает все-таки Кейн.

ОЙ, ТИМ ШАФЕР!

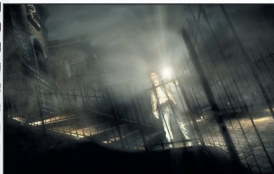
Мультимедийная история происходит с нами на стенде **Ubisoft Games**. Там, в комнате, обремененной страшно ока-

зат (но не надо) чем, сидит некто **Тим Шафер**. Человек, ослышанный за последние **Full Throttle**, **Psychonauts**, **Sam Fandango** и прочие шайдероны. Так вот, Тим показы-

вал свою новую игру, перед входом на демонстрацию которой **Ubisoft** заставлял нас подписать так называемый **NDA**. То есть соглашение о неразглашении информации. До

ноября 2007 года мы не имели права сообщать никакие подробности о проекте, включая жанр и название. Чтобы взять интервью, сотрудникам «Видеомании» подписали >





Центральный парк Нью-Йорка, кстати, воссоздан с точностью до 50 см.

новой физики всего и вся достаточно: игрок и монстры дальше сами разберутся — как что применить. Но Eden Games проявляют какое-то запредельное внимание к деталям. Например, окрестные монстры водятся в темноте и приходят на запах крови. На этот случай Карниби носит в кармане украденный (видимо, в больнице) донорский пакет и выворачивает с ним потрясающие вещи. Кровь можно разлить на полу, причем именно так, как нужно вам (заманив врагов за угол при помощи фигурно разлитой струйки). Или вот еще пример: по окрестным трупам можно стрелять, так же на запах тут же сбегутся какие-то невособразимые крысы.

При этом, используя собственную фантазию, можно выстраивать самые разнообразные

комбинации. Карниби таскает бочки с горючим, разливая его как заблагорассудится, так что тут даже собственное имя можно налить бензином на полу и поджечь. Кроме таких детсадовских развлечений (которым все мы, конечно, предадимся в первые минуты знакомства с игрой), вся эта корректная физика очень удачно работает на геймплей: монстров можно отгнать огнем, от них можно отгородиться подожженной дорожкой топлива, их можно отвлекать чужой кровью. Ну и совсем уж баловство: на упомянутых уже крысах демонстрировавший игру продюсер с гордостью нацепил леплучую лампочку, отчего та под аллоидисменты зала стала динамическим источником света.

Alone in the Dark позволяет, вообще говоря, взять пистолет



Без этой героической позы с фонариком не обходится сюжет в один хоррор. Но не надо забывать, что приключимо она была именно в Alone in the Dark.

и, пользуясь привычными рефлексами, расстрелять всех (стрельба тут, кстати, происходит от первого лица). Для этого тут даже специально заготовлен потрясающий трюк: Карниби бросает в воздух бутылку с горючей смесью, следом достает пистолет и в манерном slow-mo взрывает ее метким выстрелом в воздухе.

Но на самом деле комбинация скрупулезного level-дизайна и предельно реалистичной физики дает гораздо более революционный результат, чем может показаться. Чуть ли не впервые в компьютерных играх появилась бытовая человеческая логика. Что первое придет к вам в голову, если вы окажетесь в запертой комнате, на стене которой висит огнетушитель? Если пользоваться привычной adventure-логикой, надо срочно отыскать проволоку, найти кусачки и отвертку, развинтить стоящее на столе радио, выпалить из него какой-нибудь микрочип и скombинировать все это вместе, обрета электродрель. В Alone in the Dark надо просто снять огнетушитель со стены и как следует заехать им по двери. Может быть, не столько раз, чтобы наверняка. «У нас нет дверей, которые открывались бы с помощью каких-то специальных ключей», — объяснила нам Нур Попони уже в едине, когда все прочие журналисты разошлись. Любую дверь можно снести с петлей или спалить — это только вопрос ее запаса прочности. Так что ключи и хитроумные устройства вам точно не придется искать — скорее, нужно будет просто прикинуть,

чем бы снести злосчастное препятствие с петлей.

Мало того, в Alone in the Dark есть машины, которые Карниби будет использовать в качестве средств перемещения и удачно-го тарана для неподатливых ворот. Причем пробить ворота, добавляет Нур, это далеко не единственный вариант! Можно припарковать машину рядом и выстрелить по ее бензобаку. Тоже довольно действенный способ.

Если пресуммировать все задекларированные Eden Games обещания, то получается как-то слишком хорошо. Alone in the Dark возвращается со старым героем, новым сюжетом, уважительным отношением к классике, инновационным подходом к сценарной структуре и умопочерченной механике. Ах да, еще тут имеется невероятный саундтрек от композитора, ответственного за музыку к дилогии **Obscure** (такой довольно удачный survival horror, вторая часть к моменту выхода номера уже должна быть в продаже). Звучащий за кадром хор, как выяснилось, поет текст, специально написанный для игры и предвосхищающий будущие события. Высший пилотаж, короче.

Выйдя с презентации, мы, не сговариваясь, произносили хором одну и ту же фразу: «Только бы все получилось!». Заявка у Eden Games сейчас такая, что меньше чем шедевр ждать никак не получается. Что в итоге получится у людей, которые совсем недавно возродили из пепла **Test Drive**, можно будет увидеть уже этой зимой.

— Олег Ставицкий.

С БОЛЬШИННОЙ КОЙКИ

GC также планировала погостить еще одна известная звезда. Джейн Джейнс (она, троллинг Gabriel

Knight), но вместо нее на сцене digital talentment govt нас встретила улыбочный пивр-менеджер с прекрасным именем Клас Джейн не приехал, зато привезли рабочую версию ее Grey Matter. Ну что, это классический квест от третьего лица. Главной его отличием от всех прочих представлений жанра — это чудес-

ный сюжет и задники, нарисованные как будто реальными карандашами. Все остальное — без изменений последние двадцать лет.





Prototype

ЖАНР:

экшен

ИЗДАТЕЛЬ:

Vivendi Games

РАЗРАБОТЧИК:

Radical Entertainment

ДАТА ВЫХОДА:

осень 2008 года

В этом году в Лейпциге было до неожиданного много игр-оупризов из числа тех, от которых обычно никто ничего не ждет, а они в итоге оказываются в уверенной десятке самых ожидаемых проектов выставки и популярно огребают всевозможные призы от прессы.

Если покопаться в послужном списке компании **Radical**, то выяснится, что за последние годы они выпустили такие шедевры, как культовый клон GTA по мотивам комикса из восьмидесятых («**Лицо со шрамом**»), а также занятый, но очень уж малобюджетный экшен **Hulk** про зеленого мутанта в фиолетовых трусах, приуроченный к выходу одноименного фильма. Очевидно, что к анонсу их нового проекта — экшена про генетические эксперименты со страным названием **Prototype** — большинство индустриальной прессы отнеслось относительно спокойно (то есть практически никак). Как выяснилось уже на GC — очень зря.

Совершенно неожиданно для всех **Radical**, до того часто считавшаяся компанией крепок, но отнюдь не гениальных ремесленников, вдруг прератилась в разработчика чуть ли не первого эшелона. На стенде **Vivendi**, в узкой келье с пластиковыми стенами и площадью 2x2 метра, прессе показывали один из самых необычных, самых ярких экшенов выставки. По количеству произнесенных с придыханием «уух!» с презентацией **Prototype** может сравниться разве что получасовая демонстрация **Far Cry 2**.

По сюжету **Prototype** — это такой типичный «биохимический» триллер о том, как из секретной лаборатории вырывается страшный вирус, из-за чего люди вокруг начинают стремительно превращаться в страшных ульрей. Согласно законам жанра, в городе (в нашем случае это современный Нью-Йорк) срочно объявляется комендантский час, улицы оцепляют загадочные правительственные люди в белых герметичных костюмах, а отряды национальной гвардии перекрывают все подходы к Манхэттену.

Пока правительство ведет тайную войну против мутантов, заполонивших город, на сцене объявляется наш главный герой — человек по имени Алекс Мерсер, мутант, в теле которого



вирус начал развиваться особенно странно и — конечно же! — привел к появлению невероятных суперспособностей. Алекс — сюрприз, сюрприз! — страдает частичной потерей памяти, за ним охотятся федеральные агенты, то есть, в сущности, ему приходится вести войну на два фронта. С одной стороны, ему срочно хотят заполнить полиция, армия и все секретные службы США, а с другой — за ним по пятам, руководствуясь каким-то особым чутьем, постоянно идут собирать мутанты.

По духу **Prototype** напоминает **Hulk** — один из немногих дей-

ствительных успешных проектов **Radical**. А по устройству — экшен **Crackdown**, вышедший на Xbox 360 в начале года. Представьте себе такой типичный GTA-образный геймплей (достаточно смоделированный город, полная свобода перемещений и так далее), в котором главный герой бегаёт по улицам и вытворяет такие фокусы, что троику героя **Prince of Persia** или **Assassin's Creed** кажутся какими-то уж слишком скучными. Помимо умения бегать по совершенно вертикальным стенам небоскребов и весело прыгать по крышам стоящих в пробке автомобилей (крыши при этом активно мнутся и издают характерный жестяной скрип), Алекс обладает совершенно нечеловеческой силой. Одним ударом ноги он рождает грузовики, одной рукой выламывает запертые люки танков и легким щелчком отправляет в продолжительный полет случайно подвернувшегося под кулак солдатика.

Не обошлось и без главной тенденции сезона: все джедайские фокусы главлгероя построены по законам модного в наши дни урбанистического развлечения — паркура. Фигурка Алекса богато анимирована, а его движения (даже когда он подпрыгивает в воздух на двадцать метров, чтобы сбить ногой пролетающий мимо вертолет) выглядят на удивление естественными.



На протяжении всей игры выражение лица главного героя остается неизменным: даже в тот момент когда из его рук вырастают растения пумацара.

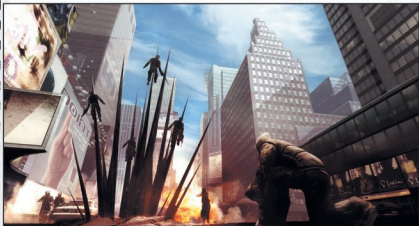
ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Случая на какой-то сверхсекретной презентации Nintendo, где опять (заглажи обложку) голливудском род вы-

дом нового игрового опыта и грозился засыпать играль летицеостилительное аудиторие (кроме шуток), Олег Ставицкий вдруг посмотрел в сторону. А там неожиданно

обнаружилась надпись: **Мафиа 2**, которая возымела на Олега невероятный эффект. Скрытая, как казальница, натушина, в которой транслировался перевод, так, ловец

заграждения и снос селюк риги, фронисел в сторону логотипа. Игру там, к сожалению, не показывали — выясно, что не демонстрировалось в дорожке.



Если кто, то среди прочих способностей Алекса есть даже умение массажировать живых людей на автоматическом штыре.

Наконец, последнее и самое интересное: кроме невероятных суперменских способностей, Алекс также умеет буквально на лету менять генетическую структуру собственного тела. Проще говоря, в глазах из его рук могут вырасти гигантские клешни, а из костяшек пальцев станут выплывать полуметровые ядовитые шипы. И даже больше — подобно терминатору T-1000 из всеми любимого «Терминатора 2», Алекс может целиком и полностью менять свой внешний вид. Конечно, проснуться под дверь или прикинуться половым ковриком не получится, зато превратиться в любого NPC, обитающего в мире Prototype, вполне реально.

Так, в Лейпциге разработчики демонстрировали следующую сцену: Алекс, подаркавший в первую очередь одинокого солдата, свер-

нул беднее шею и быстро принял его облик. Под видом ридера он без труда прошел через армейский КПП и оказался в осажденном военными районе города. Там Алекс тут же прикинулся офицером (жертвой мутанта стал усатый и не в меру крикливый капитан гвардии) и, воспользовавшись служебным положением, вызвал по рации массированный артиллерийский огонь по ближайшему лагерю солдатских палаток. И вот что самое интересное — всю эту сцену можно было пройти и без подобного маскарада, просто перевернувшись в лагерь через двухметровый забор, отравив клешни и раскидав панякующих солдат по окрестностям.

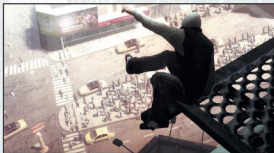
Помимо прочих достоинств, Prototype еще и совершенно роскошно выглядит. Шикарная ани-

мация, яркая палитра, а что особенно бросается в глаза, так это какая-то повышенная кровавость всего происходящего. Разрушая Нью-Йорк, Алекс попутно убивает тысячи людей, причем делает это предельно быстро и очень жестоко. В особо пикантные моменты камера заботливо включает slow-mo и начинает показывать крупные планы. В результате за полчаса игры мы во всех подробностях разглядели, как разлетаются кишки разрубленного пополам клешней военного, как до костей облезает кожа полицейского, когда главгерой экспроприрует его внешность, и, самое главное, увидели тот момент, когда Алекс прыгает в кабину летящего вертолета и одним ударом кулака разбивает пилоту голову, которая разлетается как перезрелый арбуз.

Prototype — это еще и очень быстрая, адреналиновая игра, каждую секунду которой на экране творится что-то запрещенное. Под занавес демонстрации нам показывали сцену, где Алекс, отравив на теле страшного вида панциря, убежал по плотному трафику городской автомагистрали от полчищ мутантов. В течение пяти минут вокруг разлетались машины, взрывались бензовозы, падали фонарные столбы и вырывались фонтаны из сорванных пожарных гидрантов. Мутанты ловко скакали с одного небоскреба на другой, швыряли в Алекса скамейками и телефонными будками, расталкивали бибикающие автомобили, в считанные секунды разрывали на части случайно подвернувшихся прохожих. Сказать, что это была одна из самых зрелищных погонь в современной истории компьютерных развлечений — значит, не сказать ничего. Даже если к релизу игра вдруг растеряет половину своего адреналина, мы все равно уже заранее готовы причислить людей из Radical к лику святых. Настолько динамичного, масштабного и качественного срежиссированного бадабума мы до сегодняшнего дня не видели в играх еще ни разу.

Prototype анонсирован одновременно для трех основных платформ (PC, Xbox, PS3), релиз состоится осенью следующего года. И если на консолях эту игру еще можно хоть с чем-нибудь сравнить, то на персональных компьютерах что-то похожее последний раз появлялось уже черт знает когда.

— Александр Кузьменко



Как власти Нью-Йорка отреагировали на Prototype неизвестно, но город в игре очень же похож на настоящий.



Про Mafia 2 сегодня не известно ровным счетом ничего, кроме очень общих сведений. Издатель — 2K Games, разработчик — все те же чеки

из Illusion Software, от которых ничего же слышно уже много лет. Механика и сама концепция останутся прежними — открытый для исследования го-

род, репо, джаз, езда на автомобилях и самый знамениторафичный в истории компьютерных игр экшен. Последний пункт подчеркивается особен-

но. Удивительно, но есть еще на планете Земля игры, которые могут обрадовать даже таких, немилых, казалось бы, новостям.





Totems

ЖАНР:

шутер с приращающими платформами

ИЗДАТЕЛЬ:

10tacle Studios

РАЗРАБОТЧИК:

10tacle Studios Belgium

ДАТА ВЫХОДА:

2008 год

Totems оказалась игрой из самой приятной категории «а мы и не знали». Заглянув в перерывах между большими премьерами на стенд 10tacle Studios (также известна как «издатель с Ктулху в логотипе»), автор этих строк, с опаской поглядывая на сомнительный постер, зашел в презентационную комнату с вывеской «Totems» на двери и натурально обомлел. Там без лишнего шума показывали, если приглядеться, один из самых любопытных проектов GC07.

Totems — это очередная после Prototype и недавно анонсированной Mirror's Edge игра, вдохновленная паркурком — специфическим городским видом спорта, девизом которого является «движение без ограничений». То есть если вам вдруг захотелось срывать квартал, проскакав по гаражам и газетным киоскам, то это как раз оно и есть. Применительно к компьютерным играм паркур обещает стать вторым после полной разрушаемости геймдизайнерским трендом ближайшего го-

да. Банальная, казалось бы, возможность использования любого выступа, крока и вообще каждого элемента окружающих декораций для прыжков, подтягиваний и прочей акробатики на самом деле никак не могла быть реализована без современных технологий. Это как раз доходчиво объяснили авторы Totems, 10tacle Studios Belgium. Их ручной выделкой движок не накладывает на level-дизайнера ровно никаких новых обязанностей. Он так же, как и всегда, сооружает привычный уровень, со всеми этими трещинами, выступами, лепниной и колоннами. Фокус в том, что технология тут же закладывает в каждый такой объект информацию о его интерактивности. Поэтому, когда персонаж под вашим управлением взбежит по стене, он автоматически употребит любой элемент экстерьера себе на пользу.

В описанной выше механике содержится гораздо больше революций, чем может показаться на первый взгляд. Когда вы направляете, скажем, Лару Кроффт на обычную стену, она горным бараном упирается в нее и будет упорно давить камень лбом. А вот в Totems германя поднимет руки, ощупает ими препятствие и использует любую трещину или уступ, чтобы взобраться повыше. Причем делает это не скрипит и



не просчитанная заранее анимация — все выполняется на лету. Таким образом, вы никогда не увидите, как персонаж на экране неестественно скребет корпусом о какой-нибудь объект или неуклюже летит вниз, не используя очевидных возможностей. В Totems вы можете взобраться на любую точку тысячей способов — все варианты разработчики затрудняются просчитать.

Кроме того, визуальное все это выглядит куда как реалистичней — германя обводит рукой или корпусом любые препятствия, а не тычется в них полигонами. И вот еще нюанс. Эта же самая технология позволяет девушке, извините, работать телом. То есть если вы, разбавившись, присядаете, то она уйдет в физически корректный подкат. При этом важно помнить, что речь идет не о каком-то заранее заготовленном приеме — просчитанной анимации тут нет в принципе, сплошная импровизация.

Результат, признаться, разочаривает. В продемонстрированной нам версии не сделано еще толком ничего, кроме собственно паркура: эшкен неуклюжий, комбо нет, спецэффектов тоже. Но экспериментировать с возможностями германя можно бесконечно долго. С сюжетом у Totems пока какая-то неразбериха — за титры выступают приходящие тигры в лосинах, а в качестве источника вдохновения называется Церк Дю Соней (акробатическое действие спорлистического толка, не имеющее ничего общего с рьяными медведями и собаками на велосипедах).

И самое интересное. Авторы Totems, как выяснилось, создали малоизвестную, но отменную игру David Douillet Judo («Игроманья» №12007), технология которой в сильно доработанном виде перекавала в их новый проект. Вот уж кто бы мог подумать.

— Олег Ставицкий



Главное тут выделано, что на один из элементов обстановки в Totems не является декоративным. Использовать можно все.



Интерно авторам на скриншотах пока не накладывает. Вышим, смекайтесь.



ПРИМИТЕ СОБОЛЕНОВАНИЯ

В очень неудобное положение попали наши любимые полки из Techland с Warbound. Игру с точки зрения же

концептом анонсировали Ubisoft, и этой игрой очень нехорошо оказался Far Cry 2, который уже сейчас выглядит в тысячу раз круче. В Techland тем временем не унывают — прикрутят по совету

автора этих строк волк жора бильных палки, придумали интересную систему урдулей. Последняя выглядит так: не менее анта от первого лица, вы можете пригнать к любой стене, вытнуть оттуда, а за

тем (очевидно, с экраном «кист») выстрелить из-за урдулей в такском зорло. Очень похоже на точечную стрельбу из Call of Jutevec, только с поправкой на сплешиз и АК-47.

Ritmix

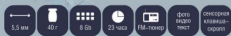
www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. Не копировать.



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!



Ritmix — ритм твоей свободы!

The Club

ЖАНР:
экшен на спортивную

ИЗДАТЕЛЬ:
SEGA

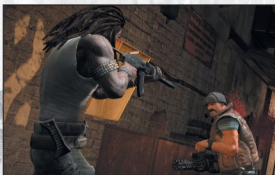
РАЗРАБОТЧИК:
Bizarre Creations

ДАТА ВЫХОДА:
весна 2008 года

The Club от Bizarre Creations оказалась игрой с точки зрения механики совсем не революционной, но очень свежей. Ее жанр описывается примерно так: «Соник супер-экип встречается с *Unreal Tournament*». То есть англичане сделали полноценный экшен с динамикой одноклеточной аркады. Во-первых, тут на выбор имеется восемь персонажей, каждого из которых, несомненно, ищет милиция. Среди прочих особенно хорош некто Финн Драков — мужчина спортивного, что называется, телосложения, снабженный лицом складского сторожа и шапкой-гнездом (с обязательной красной звездой). Герои отличаются



В разработке персонажей также видны отсылки к героям с сериалам на спайке.



Все внимание на правой руке! Драков неустанно напоминает некоторых ритейлеров фискальцев, которые были и автором этой статьи.

друг от друга по ряду примитивных параметров (скорость, сила, выносливость).

Определившись с персонажем, вы попадаете в еще одну предельно аркадную меню, которое предлагает выбрать сначала уровень, а затем — режим игры на локации. За романтическими названиями вроде «Прорыв» и «Мяс» (за точность цитирования не ругаемся) скрываются предельно аркадные задачи. Например, «настрелять 1 миллион очков» или «убить 200 человек».

А вот дальше начинается довольно стандартный экшен от третьего лица, который играется примерно в три раза быстрее благодаря местной динамике. Настрелять чашечку миллион очков просто так, конечно, не получится — нужны комбо. Они, в свою очередь, выдаются за скоростное изведение врагов. То есть каждый раз, когда вы кого-нибудь убьете, в левом верхнем углу начинает тикать таймер, отсчитывающий секунды до конца комбинации. Врагов ограниченное количество, так что приходится постоянно бегать. Без этой необязательной, казалось бы, тонкости The Club бы про себя скромным экшеном от третьего лица. А так получается занятная вещица. Тем более что Bizarre Creations как раз специализируются на создании игр из одной-единственной идеи (см. *Geometry Wars*).

— Олег Ставицкий

Conflict: Denied Ops

ЖАНР:
экшен из жизни

ИЗДАТЕЛЬ:
Eidos

РАЗРАБОТЧИК:
Pivotal Games

ДАТА ВЫХОДА:
весна-лето 2008 года

Компания Pivotal Games уже много лет делает игры одного интересного свойства: все они примерно об одном и том же, все они в общем-то неплохи, все они в чем-то по-своему уникальны — но вы, как ни старайтесь, все равно не вспомните ни одного названия.

Чтобы было проще, мы подождем: вот уже пятый год компания Pivotal делает сериал Conflict. Уже вышли серии *Desert Storm*, *Global Terror*, *Vietnam* — все это абсолютно разные, но одинаково средние, ровным счетом ничем непримечательные «полугатетические» шутеры. После того как год назад Pivotal анонсировали экшен «нового поколения» под названием *Crossfire*, мы было встретились — но разработчики тут же одумались, переименовали игру в *Conflict: Denied Ops*, ну и вы понимаете...

После всех этих событий мы уже были готовы увидеть в Лейпциге очередной бюджетный экшен про спецназ, но к великому удивлению увидели «качественный» в меру красивый и современный шутер (такие еще часто проходят у нас в редакции под прилагательным «красивый»). По сюжету мы руководим неким ну очень секретным штурмовым спецотрядом, который выполняет «не совсем формальные» спецоперации для правительства США: ликвидирует политических заложни-

ков, устраняет митяежных латиноамериканских генералов и устраивает «миротворческие теракты» в странах-изгоях.

Основная идея Denied Ops неожиданно позаимствована из позапрошлого года: *Commandos: Strike Force*. Итак, на поле боя у нас орудует сразу три персонажа. Нам разрешается поочередно управлять только одним — другими в это время руководит AI. Также наши подопечные довольно существенно различаются между собой: один — специалист по взрывчатке и тяжелой орудию, второй — снайпер, ну а третий — просто боец с гранатами и автоматом.

Графика, несмотря на явно не последние технологии, смотрится весьма достойно и шлеплет неожиданной для милитарно-игр яркой картинкой, осязными цветами и разнородной палитрой. Плюс — интересно обставлено переключение между героями: в тот момент, когда вы нажимаете кнопку Tab, время на секунду замедляет, а камера совершает шакацкий пролет — из взгляда одного персонажа к взгляду другого. Ну и по последней моде вся окружающая действительность подвергается «частичному разрушению»: то есть стены от взрыва гранаты не падают, но зато срываются с петель двери, разлетаются ящики и рассыпаются стекла.

В целом же Denied Ops производит неожиданное сильное для такой игры впечатление. И если финальная версия будет выглядеть так же бодро, как лейтцигская демка, то можно уже сейчас начинать подражать Pivotal с выходом в первую игру.

— Александр Кузьменко



На смену позитивным серо-коричневым оттенкам провалюются штурмовые и медвежьи боты: издают черно-оранжевые аллюсы.



СМОТРИТЕ — КЕЙН

Во время очередной встречи в бизнес-зоне Electronic Arts мы совершенно неожиданно встре-

тили — мы не поверили! — Джо Куэвас, который большинству народонаселения знаком лишь по имени Кейн. Продюсер братства NOD ока-

зался на редкость веселым, улыбчивым и общительным мужчиной, который с удовольствием пообщался с нами за игрой, за индустрией и вообще за

жизнью. Запись этого, без сомнения, исторического разговора вы непременно найдете в одном из ближайших выпусков «Видеомагии».



Tom Clancy's EndWar

ЖАНР:

стратегия для нескольких командиров

ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Shanghai

ДАТА ВЫХОДА:

2008 год

Tom Clancy's EndWar до нашего немецкого знакомства была такой теоретической игрой.

Ubisoft охотно рассказывали о голосовом управлении, новом стратегическом опыте и траекторной структуре, но ничего внятного не показывали. На GC Майкл де Плате (Michael de Plater) скромно встал в углу комнаты, надел специальные наушники с микрофоном, взял в руки джойстик и тихо произнес: «Сейчас мы впервые покажем вам EndWar».

Ответ на главный вопрос — что же такое EndWar и как она играется — нашлось спустя буквально несколько минут благодаря все тому же Майклу. «EndWar — это тактический шутер, только в пятьдесят раз больше», — сказал он. Так, в общем-то, и есть. Представьте себе, скажем, Full Spectrum Warrior, где у вас под контролем находится не один отряд, а сразу десять. Плюс — поддержка с воздуха и подкрепления. EndWar первой в истории стратегического жанра использует вид от третьего лица не в качестве пикантного ракурса для снятия скриншотов, а для

нужд геймплея. То есть вся механика игры, все ее особенности обусловлены именно углом, под которым вы смотрите на события. EndWar действительно помещает игрока в центр военных действий. Чтобы лучше себе представлять, что вы видите на экране, проще всего вообразить любой тактический шутер, камера которого залетела вверх буквально на 3-5 метров. «У нас нет «тумана войны» или его аналогов», — говорит Майкл. — Нам просто не нужно ничего искусственно скрывать от игрока. Все, что вы видите, — в вашем распоряжении».

В зависимости от ситуации под контролем игрока окажется до 50 взводов, каждый из которых может содержать до 24 юнитов. Последние делится на пехоту, инженеров, танки, транспорт, артиллерию, боевые вертолеты и некие командные автомобили. Никакого строительства, конечно, нет. При этом вот что удивительно — несмотря на то, что EndWar вроде бы сильно подрезает вам крылья в смысле масштаба, игра на самом деле заставляет вас почувствовать себя полновым командиром гораздо сильнее какой-нибудь Company of Heroes. Это достигается за счет двух моментов: автономности подчиненных и примитивности приказов. Юниты сами забираются на гору, припадают на одно колено, находят укрытия, открывают огонь и вообще ведут себя крайне самостоятель-



но. При этом приказы, которые вы можете отдавать, очень простые, вроде «идти», «атаковать», «защитить» или «захватить». В итоге вы не заняты, как обычно, возней с каждым конкретным юнитом, не думаете о формированиях и не возитесь с укачиванием за холм танком. Вы сосредоточены на оперативном стратегическом командовании. Обзорная карта (так называемый стратегический уровень) тоже имеется — в любой момент камеру можно поднять над полем боя, оценить, кто куда едет, и раздать новые приказы.

Ну и самое главное — это, конечно, голосовое управление. EndWar, заточенная в первую очередь под Xbox 360, совсем изрядно решила проблему геймплея в RTS. Голосовые команды — это такое военно-полевое караеко. Они составлены из нескольких элементов. Сначала вы, прочис-

тив горло, хорошо поставленным голосом произносите имя отряда (все они поименованы), затем называете действие и, наконец, направление (курсор или конкретную точку на карте). Фокус в том, что результатом такой составной работы является цельная, правильная с точки зрения повседневной речи фраза. Ощущение причастности к происходящему на экране только усиливается, и даже мышка в этом случае, страшно сказать, кажется рудиментарным инструментом.

Сейчас EndWar выглядит неоднозначно, но крайне многообещающе. Потому что за голосовой механикой и новым ракурсом у любой стратегии следуют такие прозаические показатели, как баланс и дизайн уровней. Так вот, по их поводу пока ничего категорически неизвестно.

— Олег Ставицкий



В жизни EndWar следующий полет примерно в три раза хуже. Но это, возможно, временно.



В культурной программе посетитель знакомит Париж и Москву.

ГРАЙНДХАУС

А вот компьютерная игра WET (пока для PC не анонсирована), еще один проект, «адаптированный» туркомом. С двумя важными

поправками. Во-первых, никакой свободы передвижений там на самом деле нет — с точки зрения эротики это все еще Prince of Persia. Во-вторых, WET сильно отличается на

«Грайндхаус» Родригеса и Тарантино (который вышел у нас как два независимых фильма «Планета страха» и «Доказательство смерти»). То есть стрельба и эстетика здорово на-

поминают сумасбродные боевики семидесятых. Ну и последнее: главная героиня — девушка, у которой в одной руке катана, а в другой пистолет. Пользоваться можно одновременно.





Borderlands

ЖАНР:

исследовательский шутер

ИЗДАТЕЛЬ:

2K Games

РАЗРАБОТЧИК:

Gearbox Software

ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2009 года

Этот текст появился совершенно удивительным образом. Растекшись по дивану на стенде **Ubisoft**, автор этих строк переводил дух после очередного потока презентаций. На беду рядом неожиданно нарисовался полковник **Джон Зинтал** (штатный военный консультант **Gearbox Software**, вы наверняка видели его в многочисленных выпусках «Видеомании»), которому чувство усталости в армии, кажется, удалили хирургическим путем. Я собрал оставшиеся силы в кулак, радостно пожал эту прекрасному человеку руку и за беседой поинтересовался, где, собственно, **Рэнди Питчфорд** (глава **Gearbox Software**), на что полковник не моргнув глазом отпарировал: «Да он же на стенде **2K Games**, показывая новую игру. Ну, знаете, **Borderlands? Наш... зээ... секретный проект**». Последнюю фразу полковник сообщил уже пустому месту — не шадя женщин и детей, редакция «Игрома-

нии» неслась на стенд **2K Games**, сносил на своем пути все живое.

Borderlands — вторая со времен **Brothers in Arms** самостоятельная разработка **Gearbox**, которой она, как выяснилось, заняты уже больше года. Более того, она радикальным образом отличается от всего, что **Питчфорд** и компания делали до этого момента. Это комплексная, хитроумно устроенная, открытая игра с непривычной для **Gearbox** эстетикой, структурой и масштабом.

Для начала это научная фантастика, действие которой происходит на планете под названием **Пандора**. Там, как выяснено человечество, тоже имеется кислород и некоторые полезные ископаемые, так что люди моментально предприняли попытку колонизации. Приземлившись, колониальный корабль был задуман как билет в один конец — после разгрузки он трансформировался в целое поселение. Но через некоторое время обнаружился неприятный нюанс. **Пандора** — гигантское небесное тело, поэтому между временами года тут проходит десятилетия. Когда люди имели неосторожность прилететь туда, на **Пандору** как раз шла зима. Несколько декад спустя наступила весна, а вместе с ней проснувшись, поче-



сывая клыки и жвалы, все aggressively настроенная фауна.

Эстетически **Borderlands** напоминает одновременно «**Индиану Джонаса**», «**Безумного Макса**» и «**Звездные войны**». То есть это такое масштабное научно-фантастическое приключение плюс пыльная езда. С точки зрения геймплея **Borderlands** — это, в общем, «**Сталкер**», по предвзвешенному прищипкам, умноженный раз в пятьдесят (тысяч). То есть вы, будучи главным героем, оказываетесь на вышезначимой **Пандоре** и беретесь за выполнение всечеловских квестов, которые охотно выдаются в цен-

ральном поселении (называется **New Haven**, то есть «Новое убежище»). Проблема в том, что **Пандора**, как уже было сказано, гораздо больше **Земли**, поэтому для перемещения регулярно приходится садиться за руль автомобилей. Дизайн последних аккуратно перешел из **MotorStorm** — ржавые, покрытые песком и пылью мехомсы, утыканные, как дикийбраз, всеми видами огнестрельного оружия.

Главной прелестью **Borderlands** на сегодня видится ее масштаб и разнообразие декораций. Рыжие каньоны сменяются соляными пустошами, а те — склизкими ущельями. **Borderlands** очень достоверно транслирует основную эмоцию всей хрешней научной фантастики — чувство вразправданного приключения. **Gearbox**, в свою очередь, называют в качестве главной достопримечательности невообразимое количество контента, который игра, пользуясь новой технологией, генерирует на лету. Так, единиц оружия в игре — пятьсот тысяч. То есть полмиллиона. «Возьмите все пушки, которые вы видели в современных шутерах за последние десять лет, умножьте их на два, и у нас все равно будет больше», — сообщает **Рэнди Питчфорд**. Чтобы просто посмотреть весь арсенал **Borderlands**, уделяя каждому конкретному экспонату несколько секунд, потребуется две недели.



Во время совместного прохождения можно прямо на ходу менять позицию между водителями и стрелками.

БЕЙ В КОСТЬ

High Moon Studios сдержали данное на **E3** обещание и привезли в **Великий рабочий** версию своего **Ro-**

bert Ludlum's **The Bourne Conspiracy** (второй ресурсец пропустить **PC**-реда, потому как до сих пор уторно анонсирована только для **Xbox 360** и **PS3**). «**Born**» в

действии оказался такой составной мини-игрой: каждая рукошальная савата состоит в том, чтобы вовремя нажать на клавишу, отвечающую за контурный или бро-

сок. **Born** тут же уводит милое и убивает всех адова ли не толком Толстого. Никакой саворной, никакой корректной физики тут нет, но играется очень бодро.



Масштаб и атмосфера на свободной площадке Borderlands.

Все это многообразие создано вовсе не силами аренованного полка цифровых гастарбайтеров — его программно генерирует игра. Она сама выбирает тип патронов, калибр, размер дула, прикручивает рукоятку, текстуры — и, пожалуй, даже, новый пистолет готов. И это не говоря о том, что в комплекте заявлено инoplanетное органическое (!) оружие. Очень интересно узнать, по какому принципу оно генерируется. При этом главный упор тут сделан на наглядность — Gearbox утверждают, что вы сможете на глаз определить точность, дальность и мощность любого оружия. Хотя числовые характеристики, конечно, имеются.

Насколько Borderlands хороша как шутер, сейчас сказать довольно сложно — в протестированной нам версии даже физики нормальной толком не было, не говоря уже о какой-то заметной динамике. Все довольно качественно бабахает, враги падают. На этом подробности исчерпываются. Зато известно, что Borderlands активно полагается на совместное прохождение (до четырех человек одновременно). И это, учитывая масштабы, видится умственным решением, а не просто реверансом в сторону модной тенденции.

Сейчас сумма составляющих проекта выглядит гораздо лучше, чем каждый из них по отдельности. Экшен рудиментарный, езда на машинах обычная, но когда все это собирается вместе, на Пандоре, с ее по-настоящему интересной флорой и фауной, становится, кажется, здорово. К тому же Borderlands снаб-

жена RPG-элементами — персонажа можно прокачивать и развивать (как точно — пока неизвестно).

И вот еще что — Gearbox явно не планируют оставлять нас один на один с их генератором оружия и мисий. Borderlands задумана как sci-fi эпик, и это видно уже сейчас, за год до релиза. Тут очень много непростых персонажей (среди прочих особенно выделяется красивая женщина с чудовищно изуродованной левой частью лица), а Пандора явно скрывает гораздо больше, чем просто стаи плотоядных тварей и затянувшуюся на десятилетия смену времени года. Протестированная нам версия содержала кое-какие элементы сюжета, и они, честно говоря, впечатлили больше всего. Главный герой в компании друзей ра-



Вот эти летающие твари, совсем как совы из «Тем Плесис», не то, чем кажутся.

зывает гнездо неожиданно проснувшихся летающих тварей (нечто среднее между птеродактилем и электрическим скатом), чтобы заложить туда взрывчатку. И вот тут Borderlands встает и расправляет плечи в полную силу. Когда вы катите по гигантским соляным пустошам, отстреливаясь от мародеров, затем, спешившись, продираетесь через ночную базу каких-то песчаных бандитов, то рудиментарный (пока) экшен моментально отходит на второй план. Как и в случае со «Сталкером», атмосфера и плотный, осязаемый мир помогает закрыть глаза на любой геймдизайнерский просчет. Заключилась демонстрация и вовсе феерическим образом — гнездом, похоже, оказалось гигантское динозаврообразное нечто, в теле которого, как нарывы,

расположились органические норы, откуда те самые птеродактили, оказывается, вылетают. Зал при виде чудовища шумно выдохнул, и именно в этот момент экран погас и Питчфорд скромно заметил: «На этом у нас пока все».

Самой хорошей новостью тут, пожалуй, является дата выхода. Borderlands, по словам Рэнди, намечена на лето 2008 года, а пресс-релиз так и вовсе укладывается на зиму. То есть впереди от года до полутора лет работы. За это время к игре можно прикрутить и переклассный экшен, и физику, и спецэффекты, и вообще все. То есть уже сегодня игра выглядит как внятный, серьезный шаг вперед, а что они там сделают с ней через год — страшно подумать.

— Олег Ставицкий



Давному скрываемому лучше не верить — это козел в Borderlands пока нет. Но, тем не менее, возможен.

ГОТИЧЕСКИЕ ПОДРОБНОСТИ

Премьера Gothic 4 была обставлена следующим образом: за несколько часов журналистам показали в специаль-

ный зал для пресс-конференций, где под анимационным PowerPoint-слайдом (никаких скриншотов и артов) нам сообщили, что «Готика 4» будет... Подробности также

JoWood окончательно установил о разрывности Piranha Bytes и доверил разработку Spellbound Entertainment. Началась все буквально пару недель назад — в этом авгу-

сте. Топливный переработка подтверждает боевая система. По поводу RPG-оставляющей Spellbound более осторожны — она будет, центрированной, «итальянской». Значитель-

как водится, сюжет теперь горюбин на славы. И самое, наверное, главное: вместе с командой Spellbound работает над патчем к Gothic 3. С этого надо было начинать.



Spore

ЖАНР

Эволюционные симуляторы
Безопасный симулятор

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Masys

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Про **Spore Уилла Райта**, несмотря на всю ее неоспоримую для индустрии важность, мы писали всего два раза. Небольшой первый взгляд размером с одну страницу в 2005-м (см. «Игро-

мано» №5/2005) и подробная телепрограмма E3-презентации в 2006-м (см. «Игромано» №7/2006). С тех пор ничего связанного по поводу главной игры Уилла Райта не сообщалось: сначала **Electronic Arts** объявила, что релиз переносится на 2008 год, а затем и вовсе не призвала Spore на E3'07.

А вот в Лейпциге неожиданно случилась наша вторая обстоятельная встреча, в ходе которой вся эта мешанина из редактора существ, каких-то совокупляющихся беспозвоночных,



цупалец, глаз и закорючек наконец-то сложилась в относительно стройную картину. По крайней мере, на все объявленные год назад вопросы (больше частью «зачем?» и «как?») сегодня имеются вынужденные ответы.

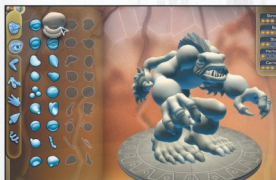
Во-первых, в EA окончательно прояснили назначение так называемых этапов или уровней Spore, напомним, разбита на пять логических частей, каждая из которых иллюстрирует развитие разумной жизни. Сначала клеточный уровень (Cell Phase), затем этап организма (Creature Phase), потом племенной период (Tribe Phase), фаза цивилизации (City Phase) и, наконец, эра покорения космоса (Space Phase). Геймдизайнерский (а эзодно и философский) посыл Spore в том, чтобы дать игроку возможность проследить, какой путь проходит примитивное белковое соединение по направлению к межгалактической державе. Ну

и главная прелесть тут, конечно, в том, что на каждом из указанных этапов мы принимаем решение, как и в какую сторону будет развиваться ваша персональная цивилизация.

Звучит это на самом деле гораздо сложнее и масштабнее, чем есть на самом деле. Пятиэтаповая структура Spore логически разбивает игру на несколько масштабных уровней, и полную свободу вы обретете только в пятой, космической фазе. Spore, несмотря на заявленный масштаб, — так называемая objective-driven игра. То есть на каждом из этапов вы будете не медитативно слоняться по необъятным пространствам, а решать четко поставленные игрой задачи.

Скажем, Cell Phase — это такая небольшой туториал, обучающий режим, растянутый на час-полтора. В ходе него вы, плаывая в воде, управляете примитивным клеточным соединением, занимаясь тем, чем занимаются все подобные существа, — пожирая всех прочих. Цель тут собственно одна — за каждую откусанную у врага клетку вам начисляются DNA Points, которые можно потратить на эволюционирование вашего организма. Формальная свобода здесь, конечно, имеется — что конкретно прикрутить к подшерстному слустку протоплазмы, решать вам, способов добычи ДНК тоже, в общем-то, предостаточно. Но в действительности задача только одна — развиваться в позвоночное существо и выбраться на сушу.

С этого момента наступает вторая стадия, Creature Phase. Ее цель — эволюционировать до состояния примитивной общины, то есть племени. И вот тут все уже гораздо интересней — с каждым новым этапом Spore увеличивает



Сотрудники «Игроманы» уже косят, является ли фотографическая схожесть наших друзей с известными политическими деятелями, основателями для них выдерживая с сервером?



Местами Spore откровенно напоминает «The Sims про эволюцию». Это клеточный мир, ведь что.

КАК ПЕРЕВОДИТСЯ ЭТО НАЗВАНИЕ?

Квест с пространственным названием Overclocked, посвящен-

ный нескольким вариантам геноза, тоже привели на ОС в виде итерационной версии. На полкору Overclocked оказалась абсолютно жаровой игрой

практически без намеков на обещание прежде эволюции. Разве что иногда закру- делится на две полкору: в одной вы задаете пациенту

под гипнозом вопросы, а его ответы раздвигаются в одну сторону (подозреваю). Over- clocked также оказался неиздан- ной фановый игрой —

там по углам в ordine трусы раздуваются подосины жен- ского пола, а в сценарии с ин- мам, полком, совершает кванто- вые неприятные манипуляции.



простор для маневра. Будучи примитивным существом, компания у окрестного болота не соберешь, поэтому ваша цель — развиться настолько, чтобы научиться вступать в разумный контакт с другими особями и научиться их организовывать. На деле это оказывается не так просто, потому что для эволюции нужны те самые ДНК-очки, а их можно зарабатывать двумя способами — либо поедая других существ, либо вступая с ними в, ги, романтические отношения. И где-то в этот момент Spore очень изящно вводит в систему дилемму по поводу того, что перичено — курица или яйцо. То есть для того, чтобы дружить/есть, надо эволюционировать, а чтобы эволюционировать, надо зарабатывать DNA Points, а чтобы их зарабатывать, надо дружить/есть.

ДНК постоянно не хватает, а выбор всегда стоит довольно остро: прикрутить себе рога покраше и научиться наконец свистеть так, чтобы на звук слетались все окрестные самки, или увеличить себе мозг, чтобы заметить возможность разумного контакта с другими существами?

Местный редактор существ — отдельная история. Ограничений на создание практически никаких — продюсер игры на наших глазах вылепил такую тварь, что мы ее фото в журнале при всем желании напечатать не можем.

Важно также помнить, что Spore на самом деле является масштабным онлайн-овым про-

ектом. То есть игра синхронизируется с центральным сервером и при каждом запуске населяет мир существами, которых создали другие игроки. В этот момент из зала раздался очевидный вопрос: а что будет, если кто-нибудь создаст существо, оскорбляющее эстетические чувства прочих участников вечеринки? На это у EA нашелся ответ, который возможен только в наш век развитой политкорректности. Оказывается, задумана некая служба, которая будет собирать петиции (!) против неугодных существ. И если внушительное количество игроков коллективно укажет на какое-нибудь несчастное животное, его удалит с сервера. Обомлев, мы осторожно заинтересовались: «Но это же называется расизм?» На что продюсер отрезал: «Скорее, *creatism!*» (от англ. *creature* и *racism*).

За Creature Phase следует Tribe Phase. В этот момент игра превращается в такую локальную RTS — от первичного общинного строя вам необходимо перекинуть мост к полноценному племени. В качестве конкурентов выступают прочие организации, а в качестве эволюционной валюты — еда. Другие слабоорганизованные группы тут можно или убавить, или заманивать к себе дружественными плевыми и плесками. Как только племя эволюционирует достаточно, чтобы организовать свой город, вы переходите к предпоследней, городской фазе (City Phase). Тут



все обстоит точно так же, как и в случае с племенным этапом, с поправкой на новые технологии и цели. Валютой в данном случае являются банальные деньги, а первозадача формулируется лаконично — захватить всю планету.

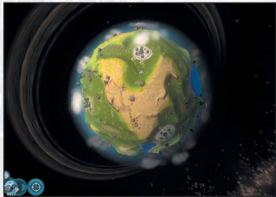
Ну и наконец, Space Phase — единственная фаза, не имеющая четко обозначенной цели. То есть игра периодически подбрасывает задачи вроде «Покори соседнюю планету», но в космосе вы волны делать все, что взбрдет в голову. А взбрдет может много чего — специально сконструированные космические корабли похищают у вашей команды живых существ и перерабатывают их в космодоллары. Ландшафт планет меняется под воздействием терраформинга. Космодоллары идут на редизайн и апгрейд летающих тарелок. В общем, простор для маневра обширный.

Но на самом деле суть Spore все это время остается неизменной — сменяются только декорации и названия валюты. Гены, еда, космодоллары — все это просто новые названия одного и того же термина. И вот тут Райт выступает (возможно, непреднамеренно) как довольно проницательный наблюдатель. Потому что вся эта сложно устроенная конструкция с ДНК и переходом от одного состояния к другому на самом деле укладывается в два основополагающих действия — добычу ресурсов и их инвестирование в себя. Spore не стоит рассматривать как дорогостоящий арт-хаус, который Уилл Райт смел себе позволить после феноменального успеха The Sims. Это скорее такая интерактивная версия «Популярной биологии». Милое семейное развлечение. С фиолетовыми шпальцами.

— Олег Ставицкий



В «городской» фазе заработанные ресурсы тратятся на апгрейд и увеличение армии зданий.



Интересно, что человечество до сих пор почитает за высшую стадию развития ахилесово коварное космическое пространство. Проследите и внутренний космос, значит, не в свет.

МУЖЧИНЫ С РОГАМИ

Компания Creative Assembly — большой части культурного человечества известная как разработчик вели-

кого стратегического сериала Total War — на Games Convention совершенно неожиданно анонсировала экшн под названием Viking: Battle for Asgard. Пеха что

про игру сложно сказать что-то внятное в главных ролях — квадратные мужчины в рогатых шлемах, основной стиль боя — брутальный, простота, многого в душе



God of War. Особенно нашу редакцию впечатлила сцена, в которой на поле боя скатывается, натурально несколько сотен человек в главный герой скатает среди всей >



ЖАНР
Жанр стратегии, часть 2
ИЗДАТЕЛЬ
Bilibili
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

Все 49 млн и 25 тыс. жителей Южной Кореи, а также соучастующие им пять человек из редакции журнала «Игромания» продолжают больше жизни ждать игру под названием **Starcraft 2**. Люди из компании **Blizzard** (которая, напомним, сделала главные и лучшие компьютерные игры последних лет (пятнадцати) прекрасно понимают все бремя ответственности, поэтому показывают все новое осторожно и по чуть-чуть. Ну и правильно, куда им торопиться — игра находится в разработке уже несколько лет, но даже дата релиза до сих пор не определена.

До этой Games Convention **Starcraft 2** показывали живьем только во время официального анонса (см. наш корейский репортаж в июньском номере), а затем — в чуть более расширенной версии в июле на **BlizzCon 2007** — таком всеамериканском фестивале фанатов блйззард-игр. В Лейпциге **Blizzard** не озвучили практически ничего нового касательно стратегической части игры, зато с удовольствием показывали «приключенческую» часть.

Да-да, вам ничего не послышалось: сюжет в **Starcraft 2** развивается не как раньше — расписными роликами до и после миссии — а гораздо сложнее и интереснее. В качестве примера нам показывали, как выглядит одиночная кампания за людей. Под нашим управлением сразу же оказался один из ключевых персонажей первой части — Джим Рейнор. За прошедшие десять лет он изрядно замет-

Starcraft 2

рел, оставил службу и стал вести разгульный образ жизни типичного космопротодимда вроде Хана Соло. По сюжету Рейнор вместе со своей мобильной дивизией путешествует по галактике и за деньги участвует в локальных конфликтах.

В паузах между стратегическими миссиями на экране в **Starcraft 2** происходит натуральный квест: вы путешествуете по кораблю, разговариваете с командой, высняваете подробности относительно предстоящей миссии и так далее. Иногда эта идиллия перебивается какой-нибудь красиво срежиссированной сценой (типичная ситуация: вы спокойно идете по темному коридору, как вдруг из чулана на плечо падает раненый экс-лидер протоссов и под драматическую музыку начинает вещать жуткие пророчества), и сюжет двигается дальше.

По большому счету, все вышеописанное хождение по кораблю не сможет как-то коренным образом изменить сюжет. Конечно, общаясь экипажем, вы сможете открыть дополнительные миссии или как-то повлиять на судьбу сюжетных персонажей второго плана, но не стоит ждать от этого «квеста» какой-то невероятной глубины.

По сути, единственный не декоративный, а реальный игровой элемент на корабле — голографическая карта вселенной. С ее

помощью вы можете выбрать одну из дополнительных миссий (в сюжетные придется играть безальтернативно), а заодно узнать, сколько вам за это заплатят. С деньгами связан еще один важный момент: их можно тратить только на покупку новых технологий. То есть если первые задания вы легко пройдете, используя одних пехотинцев, то дальше по игре вам уже понадобятся пулеметчики, истребители и танки — и всех этих юнитов можно «открыть» только после покупки соответствующих технологий.

Теперь внимание: сейчас мы, в сущности, рассказали только о кампании за людей. Каким образом она будет строиться у зергов или протоссов (а у каждой фракции, как и в первой части, ожидается полноценная сюжетная линия), пока что неизвестно. Люди из **Blizzard**, конечно же, кокетничают — как обычно, говорят что-то туманное и обещают, что «в любом случае это будет не хуже, чем в *лохаже!*». В общем, придерживайтесь своей типичной политики.

Но тем не менее в одном из ближайших номеров «Игромания» мы еще обязательно вернемся к этой теме и обязательно посвятим **Starcraft 2** какой-нибудь материалу гигантских размеров. Следите за анонсами.

— Александр Кузьменко



Скраниншот из «приключенческой» части **Starcraft 2** пока не существует в природе, зато красноречиво говорит о том, что это будет.



На фоне неспешной для основной **Starcraft 2** игровой кампании игроки с удовольствием смотрят на боевые клипарты.

► этой фразой, уклоняется от срубленных голов, раздает направо и налево увеселительные заглазные и полуполупрозрачные мурлыки. Так в показанной в

лице. Причем геймплей построен так, что вы можете не махать мечом в толпе, но и даже принимать участие в координированной атаке. Так в показанной в

Лейпциге демосверсия герой периодически высказывал «подкрепление с воздуха» и насылал огнематрицы драконов на подходящие отряды врага.

Пока Viking анонсирован только для PS 3 и Xbox 360, но как только станет что-то известно про PC-версию — мы вам это обязательно сообщим.



Command & Conquer 3: Kane's Wrath

ЖАНР

в стиле серии RTS

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Electronic Arts Los Angeles

ДАТА ВЫХОДА

весна 2008 года

Честно говоря, если бы Electronic Arts не показали аддона к **Command & Conquer 3: Tiberian Wars**, мы бы сильно удивились. Еще во времена **Tiberian Sun Westwood** начинала делать mission-паки чуть ли не до релиза оригинальной игры. Что тоже совсем неудивительно, учитывая, что первый **Red Alert**

стал чуть ли не рекордсменом по количеству дополнений за всю историю жанра RTS. Интересно, что EA может постараться побить этот рекорд — в списке демонстрируемых проектов **Kane's Wrath** значился не иначе как **Command & Conquer: Tiberium Wars Episode 1**.

На наш резонный вопрос «А что, будет и элипод-2?» продюсер сделал отсутствующее лицо и сообщил что-то вроде: «Да нет, это название такое». Да-да, конечно.

В былые времена анонс аддона к **Command & Conquer** приводил в шок и трепет. Но третья часть произведена заводским

способом, и этот же метод явно использовался в **Kane's Wrath**. Постоянные читатели помнят, что в обзоре **Tiberian Wars** мы выдвинули идею о том, что через несколько лет у EA будет личный внутростудийный конструктор RTS. Жюжигуры запнастами, они смогут создавать новые игры. Юнты и карты придумывать не нужно — можно заимствовать старые, перерисовывать графику и менять название. Так оно, в общем, и вышло. Практически всю презентацию нам приходилось уточнять, а есть ли хоть какие-то отличия «новых возможностей» от тех, что уже были в других играх **EA Los Angeles**. Разработчики в ответ, посылая носы и замываясь, бормотали что-то себе под нос о важности изменений. Ну и еще один факт в поддержку нашего тезиса. В **Kane's Wrath** появился режим **World Domination**. Иными словами, глобальная стратегическая карта. Да, прямо как в **C&C: Tiberian Sun — Firestorm** и **LOTR: The Battle for Middle-earth 2**.

Разумеется, EA не смогли игнорировать многочисленные вопросы фанатов вроде «Куда, черт возьми, вы дели ховеры? Где Mammoth MK2? Почему GDI больше не роет землю?». У GDI появилось Slingshot (ПВО на антигравитационной подушке), а также танк Shatterer, стреляющий звуковыми волнами. На наш вопрос — почему, собственно, не назвать все своими именами (в **Tiberian Sun** уже был ховер-ПВО и соник-танк) — продюсер игры заявил, что это другие юнты. Ну, конечно. Slingshot не стреляет ракетами, а больше похож на парашют в воздухе э-

нитку (видимо, очень помогает точности прицеливания), Shatterer же основан на технологичном соник-башен. Это, несомненно, меняет дело. Кстати, копать землю NOD таки не будут (видимо, технология не позволяет), зато им вернули кибгоргов (тех, что лопынешь).

Что до «Мамонта» второй модели, то разработчики уклонились от ответа — окончательное решение еще не принято. Но шансы есть, ведь сюжет к этому располагает. Новый Mammoth Tank — пожалуй, самое примечательное, что будет в новом аддоне.

Одиночная кампания не только продолжит события **Tiberian Wars**. Это будет и сиквел, и приквел в одном лице. **Kane's Wrath** полностью посвящен братству NOD и расскажет о том, что произошло с Кейном после второй тиберианской войны, как восстанавливалось братство и является ли любимым всеми британец параноик дитячем «Кабала». **Tiberian Sun: Firestorm**, напомним, заканчивался демонстрацией приобрири, в которой вроде как содержался ядкий убийный лидер NOD. Мы ждали ответов еще в **Tiberian Wars**, но тогда Кейн просто появился ниоткуда, без лишних пояснений.

Ролики с живыми актерами прилагаются. Будут ли среди них вменяемые, с нормальной постановкой, диалогами и акцент-схемами или нам опять придется смотреть на замечательных актеров, которые не знают, что им играть, — не сообщается. Говорят, мол, действительно все думают, как поступить. Не верим.

— Антон Логвинюк



Визуально **Command & Conquer 3** еще держится молодцом, хотя цветовая палитра, конечно, передозировка горючей привлекательностью.



Мы могли бы посылать сюда любого подполковника — все равно ближайшей осенью в **Kane's Wrath** будут играть все.

ПОСЕЛОК ГОРОДСКОГО ТИПА

Сначала, что на GC мы никак не могли пройти новую законно обожавших новин

Settlers & Kingdoms, в Лейпциге показали не так уж много нового: например, продемонстрировали каменные образцы, смена сезонов влияет на урожай рыбы, или как можно

реши поднять рейтинг в глазах крестьян, организовав для них главный фестиваль с плясками. Короче говоря, мы лишний раз убедились в том, что шестая часть этой националь-

ной мажорской стратегии будет как минимум не хуже предыдущих частей. И, кстати говоря, в продаже она должна появиться уже буквально на днях.





Dead Island

ЖАНР,
зombie на пикап
ИЗДАТЕЛЬ,
издатель
РАЗРАБОТЧИК,
Tecland
ДАТА ВЫХОДА,
2008 aug

На GC Tecland впервые привезла **Dead Island** (про новую концепцию которого см. прошлый номер «Игромания») в игральном виде. Идея, напомним, в следующем: **Dead Island** — игра больших, как сегодня принято, возможностей. Авиакатастрофа выбрасывает вас на курортный остров, который по неучданному стечению обстоятельств оказывается заселен зомби. Уровней нет, чехов заданй тоже нет, вместо них — километры пляжей, пятизвездочные отели и воюющие друг с другом фракции. Так вот, всего этого нам не показали.

GC-версия **Dead Island** призвана была продемонстрировать уникальную боевую механику иг-

ры. На манер **Condemned 2: Bloodshot** вы можете использовать любой приглянувшийся вам предмет, чтобы захватить им жадным до человеческого мозга монстра. Последние при этом ломаются и страдают как анатомический муляж в школьном кабинете биологии: ноги подкашиваются, кожа сдирается, ребра хрустят. В общем, идет нормальное дружеское общение.

На деле все это выглядит вот как: толпа неуловких зомби (Tecland отдают предпочтение классическим, медленным мертвецам, а не реактивным истерикам из «**28 дней спустя**»), толкается и мыччит, таняется в вашу сторону, а вы бьете доской по лобам, отчего кто-то лихорадочно хватается за живот, а кого-то просто отбрасывает в сторону. Есть еще и оружие, благодаря которому можно отстреливать зомби руки и ноги (выжившие настойчиво продолжают ползти в вашу сторону).

Главная проблема тут видится вот в чем: в каждом зомби, судя по всему, заложено некоторое количество, условно говоря, hit points, отчего вы можете пять минут лупить его по плечу, и он через некоторое время умрет. Но есть пресловутая телесная разрушаемость тут работает скорее не на геймплей, а на ваше уселение. Отстреливать мертвецам ноги и руки некоторые время действительно весело, но получится ли на этом построить целую игру — неизвестно.

— Олег Ставицкий



За возможность заставить зомби ломать во злом им по-прежнему можно отыграть если не все, то многое.

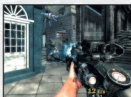


Принцип, по которому среди зомби встречаются одушевленные мужчины и женские паразиты, не уточняется.

They

ЖАНР
восточно-европейский шутер
ИЗДАТЕЛЬ,
издатель
РАЗРАБОТЧИК,
Metropolis Software, ИС
ДАТА ВЫХОДА,
издатель

They — типичный восточно-европейский шутер с амбициями, из которого с равным успехом может выйти занятная игра, а может и очередной **Chrome**. Завлек сделано сразу несколько. Во-первых, в графе жанр автору многозначительно пишут «**First Person Mystery Shooter**», делая ударение на третье слово. По поводу сюжета **They** («Они») известно вот что: в относительно недалеком будущем Землю неожиданно атакует неуселенное количество человекообразных роботов. Традиционная коллизия человека и машины осложняется тем, что роботы, очевидно, действуют по чьей-то вышестоящей указке. Что стоит за этим нападением — и есть главная mystery игры.



Место действия, кстати — футуристический Лондон.

Над каждым роботом в игре парит полупрозрачный скатообразный фантом (очень похожий на тех, что были в фильме **Fantasy: The Spirits Within**), так что всегда есть выбор — стрелять по машине или по ее управляющему. Если начать палить по красному железу с щупальцами, то оно через какое-то время покинет робота, отчего тот моментально превратится в безмозглый набор микросхем (но стрелять, правда, не прекратит). О природе фантомов **Metropolis Software** (авторы, среди прочего, сомнительного сатанинского эскиза **Infernal**), конечно, ничего сообщают.

Второй после сюжета и необычных явчю особенностей **They** значится кастомизация оружия. И это уже действительно кое-что интересное: по ходу игры вы доберете бесчисленное количество запчастей к своему автомату: какие-то замораживающие, испепеляющие, пусковые установки и прочую прелесть. Все это, причем в любой конфигурации, можно приладить к вашему автомату, сделав из него, например, замораживающую ракетницу. Вариантов заложено миллионы, встроенный редактор действительно осваивается очень быстро, а патроны на всю игру один (энергия). Идея любопытная, но на одних фантомах и сборном оружии хороший шутер сегодня не сделаешь. Так что ждем подробностей.

— Олег Ставицкий



В динамике **They** выглядят несколько хуже, но все-таки конкурентоспособно.



КРУТЯТСЯ ДИСКИ

На выставке GC среди прочих особенно отличился компания Electronic Arts, которая ор-

ганизовала в своем пресс-румчике круглый стол барную стойку, поставила два электронных массажных кресла, а также раздавала жур-

налистом генетически модифицированные билеты, на красном боку которых был нанесен EA-логотип. Мы провели биологическую экспери-

менту, и оказалось, что это не краска и не наклейка: готовый кандидат на немислимый науку способный вырос на билете сам.



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





Far Cry 2

ЖАНР

шутер запертого ящика

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК

Ubisoft Montreal

ДАТА ВЫХОДА

весна 2008 года

Far Cry 2, бесспорно, главный сюрприз Лейпцига 2007. После того как из-под теплого крыльшка французского гиганта **Ubisoft** сбежали талантливые люди из **Crytek** (разработчики оригинального **Far Cry** и авторы **Crysis**, чуть ли не самой перспективной игры этого года), сериал, по сути, был брошен на растерзание отделу маркетинга. Модификации этой игры появлялись на Xbox и Xbox 360 чуть ли не каждые полгода, и нормальные люди просто запутались, чем **Far Cry Instincts** — **Evolution**, а тот, в свою очередь, от **Far Cry: Instincts — Predator**.

На фоне всего происходящего вокруг игры бардака анонс второй части прошел как-то совершенно незамеченным. Никто даже не обратил внимание на новость о том, что разработка

ведется уже два с лишним года и занимается ею студия **Ubisoft Montreal**, в последние несколько лет переживающая невероятный творческий подъем (в ее активе все главные **Ubisoft**-игры последнего времени — от лучшей части великого **Myst** до **Assassin's Creed**). Да и автор этих строк — чего уж тут скрывать, — отправляясь на показ **Far Cry 2**, дико завидовал Антону Логвинову и Олегу Ставицкому, которые уходили на интервью с разработчиками **Alone in the Dark**.

Как выяснилось через полчаса, завидовал я совершенно зря. В эти тридцать минут — за наглухо запечатанными дверями в комнате **Ubisoft** и после длинной лекции о том, что «если мы увидим хоть одну камеру, то, к сожалению, вынуждены будем тут же прервать показ», — я испытал самые сильные впечатления за все время **GC**.

Проще говоря, перед нами вторая в современной истории игровых «настоящих» шутеров нового поколения (первый, если что, **Crysis**). Начиная работу над второй частью, авторы оставили только концепцию, а вся техно-



логическая часть писалась с нуля. Два года, параллельно с **Crytek**, люди из **Ubisoft Montreal** совершали ту же самую революцию. Моделировали огромный и живой мир с настоящей физикой, осваивали **DX10**-технологии и сочиняли боевые сценарии о судьбе рядового суперна по среди африканского саванна, кишавшей вооруженными бандроформированными. И что самое отродное — **Far Cry 2** ни разу не **Crysis**-клон, а самостоятельный, масштабный и вообще уникальный проект.

Во-первых, действие игры происходит не в уже порядком всем надоевших джунглях, а в самой настоящей африканской саванне (вы наверняка не раз видели по телевизору эти красноватые горные ландшафты с желтыми полями, низкорослыми деревьями и голосом **Николая Николаевича Дроздова** за кадром). Во-вторых, в игре совсем не будет инлопантства и международных вооруженных конфликтов, а ожидается вполне себе актуальный сюжет о наемниках, африканских гражданских войнах и нефтьдолларах. Наконец, в-третьих, в **Far Cry 2** не ожидается нанокостюмов и боевых экзоскелетов — весь геймплей будет строиться на «относительном реализме происходящего».

В Лейпциге нам показали двадцать с лишним минут живого геймплея и продемонстрировали некоторые особенности движка. Итак, первое, на что обращавшая внимание, — конечно же, графика (уж простите). Такой насыщенной, яркой, фотореалистичной картинкой вы совершенно точно не найдете ни в одном шутере наших дней (кроме **Crysis**). Мало того, эта картинка еще и абсолютна живая — саванна вокруг буквально дышит, а в местных пейзажах непривычно много солнца и воздуха. О том, что все окружающее полностью интерактивно, даже как-то неудобно рассказывать: папоротники и ветки деревьев часто срезаются автоматными очере-



В отличие от **Far Cry 2** следующий не хуже **Crysis**, но на большинстве скриншотов все достаточно обидливо.



BLIZZARD И СЕТЕВОЙ МАРКЕТИНГ

Starcraft 2 в Лейпциге открылся даже в руке широкой публики. Те сильны

думок люди, которые готовы были отстоять километровую очередь на сцене игры, могли попоробовать мультиплеер в действительности. Особо чувствительный, говорит,

даже лишались «чувств» прямо в очереди. Причина падения фанатов в обзорок уточняется. Пока лидирует следующий вариант: «он не достигал трех бродя-

вок на лице главного героя», «его незаметно отпустил коллега сзади» и, наконец, «это был всего лишь спонсорский рекламный ход **Blizzard**».



Замечательный тип с огнеметом и аэробикам саванн дождик: в Far Cry 2 действуют не только законы физики, но и ветра.

дями, при взрыве гранат земля разлетается по округе по всем законам физики, ну и так далее. Игра учитывает даже такую вещь, как скорость и направление ветра. То есть если вы, например, обработаете из огнемета сухое дерево, то резкий порыв ветра может сорвать несколько горящих веток и унести их, допустим, в сторону склада горюче-смазочных материалов противника: Ну а дальше заработают известные законы: огонь перекинется на скрепленную траву, загорятся бочки с бензином и в

следующие три секунды в радиусе ста метров будет твориться натуральный казюбед.

Что касается непосредственно геймплея, то по общей концепции Far Cry 2 напоминает, как это ни смешно, S.T.A.L.K.E.R. Как и в нашем любимом чернобыльском шутере, здесь тоже есть относительная свобода действий — вы можете в любой момент пойти в любую сторону огромного мира, который живет по своей собственной сложной экосистеме. Все его обитатели подчиняются сложному групповому AI и, как и в «Сталкере», ведут себя на редкость реалистично. Так, во время презентации нам показывали сцену, в которой главгерой с безопасного расстояния подстрелил вражеского боевика из снайперской винтовки. Многие товарищи пострадавшего тут же полетали в укрытие, а один из них даже попытался подползти к раненому и унести его с открытого пространства.

Кроме того, вы сами можете выбирать желаемый стиль игры. Не хотите вырезать вражеское логово, спотыкая на пути к цели текущей миссии? Угоните с ближайшей заправки автомобиль и с уплоканьем промчитесь прямо через лагерь боевиков. Только будьте осторожны — некоторые из них могут пусться в погону на джипах. Можно сделать и того проще — нажать на специальную кнопку «привал», дожидаясь ночи (ах да, совсем забыл сказать — в игре смоделирован природный цикл день/ночь) и без лишнего шума проползти мимо гадов на четвереньках.

Наконец, что касается «нормального» боя. С ним в Far Cry 2 полный порядок. В Лейпциге нам показывали сцену, в которой главгерой и дружелюбный наемник по имени Марти брали штурмом небольшой нефтезавод. Помимо перовклассного окшена, игра впечатляет несколькими отдельными моментами. Скажем, когда главгерой ловит случайную пулю, он в тот же момент достает нож и, мужественно охая, натуральным образом вырезает ее из своего тела острыми лезвиями. Сцена длится секунды четыре, но драматизма в ней — как в том эпизоде из «Рэмбо: Первая кровь».



Большая часть взрывов времени на экране будет происходить что-то подобное.

Если же вас подстрелил серьезно, все сложится еще драматичнее. В нашем случае, когда главгерой завалился на спину и у него перед глазами полпыли красные круги, к нему неожиданно склонился напарник, взвалил его на спину (игровую камеру в этот момент очень натуралистично водит из стороны в сторону), потащил куда-то к стене, сузил в руку листочек и крикнул: «Отстреливайся, гад!». И что самое главное — вся эта сцена не скрипит и не постановочный ролик, а совершенно случайное, интерактивное игровое событие. В то время пока Марти тащил главгероя на плечах, вокруг все так же продолжали свистеть пули, кричать боевики и взрывать-

ся бочки. И все могло сложиться куда как печальнее, если бы перед штурмом нефтебазы мы не встретили напарника и не взяли его в команду. В Far Cry 2 братьями по оружию, как и в «Сталкере», могут стать волонтеры наемники, которые точно так же ищутся по огромному миру игры в поисках новой работы.

Из всего показанного на GC предварительный вывод пока простой: все это очень и очень круто. Выход Far Cry 2 запланирован уже на следующую весну, а среди платформ для запуска пока значится исключительно PC. Так что совсем скоро у нас будет одним шутером «последнего поколения» больше.

— Александр Кузьменко



Компьюцца Ubisoft Montreal особенно любит рассказывать о том как они по отдельности моделируют каждый листик на ветке.

ПРОСЬБА ПОКИНУТЬ ВАГОНЫ

Многим кажется, что больше игровые выставки — это такой большой и радостный

предвзвезд. Да, это праздник для всех, кроме нас (ну и еще издательств/разработчиков), людей, для которых любая выставка — большая работа. На нынешней

GC особенно навязчив еще не отходящий от времени E3 Олег Стальчик, каждый раз по дороге с выставки в степь благожелательно засыпавший в полицейском трамвае. Ос-

тальная радница в таком количестве обычно пыталась развлечься по мере сил: свезла Олегу шурши или резко крикнула на ухо: «Наша станция!».





The Witcher

ЖАНР, восточно-европейская RPG
ИЗДАТЕЛЬ, CD Projekt
РАЗРАБОТЧИК, CD Projekt Red
ДАТА ВЫХОДА, октябрь 2007 года

Среди представленных на GSC'07 игр **The Witcher** (по одноименной книге **Анджея Сапковского**) представлял для нас, конечно же, наименьший интерес. Не потому, что игра плохая, а потому, что про нее «Игромания», кажется, писала столько, что нас скоро заподозрят в каком-то сатианинскомговоре с **CD Projekt Red**. Но, завидев автора этих строк издалека, поляки начинали значю трести банкой с соевыми огурами, бросать брелками и так настойчиво тащить за руки, что не зайти на контрольный визит было никак нельзя.

Мы были рады делать с игрой все что заблагорассудится — играть в нее с самого начала, грузить различные сейвы, пригосовленные разработчиками, ходить куда угодно, говорить с кем угодно... В общем, изучать можно было вдоль и поперек, пока огуры не кончатся.

Естественно, **The Witcher**, как и любая RPG, не «выставочная» игра. То есть понять глубину достоинства/проблем даже за несколько часов — невозможно, они всплывают обычно при длительном знакомстве. Однако в случае с «Ведьмаком» у нас уже успели созреть некоторые мыс-

ли на тему промахов (по поводу их попаданий мы писали, кажется, миллион раз) разработчиков.

Игра обладает довольно спорной боевой системой. Смысл в следующем: вам нужно вовремя (ключевое слово) кликать мышкой по врагам, чтобы Геральт (главный герой) исполнил различные комбо. То есть сначала вы указываете курсором на противника — и начинается бой. Геральт прыжком, размахивает мечом, а вы, позывая, гладите на все это и ждете, когда же курсор загорится желтым цветом, чтобы еще раз кликнуть им на противнике. Только в этом случае главгерой снизойдет до комбо. Упустили момент — все, привет.

Это, вообще говоря, отнюдь не преступная идея. Она нова, что уже само по себе хорошо. Но как **CD Projekt Red** планируют переучить миллионы игроков, приученных со времен **Diablo** добить левую кнопку мышки, вникать в эту медитативную систему со встроенным пиксельхантингом (попасть по нужному врагу не всегда просто) — неясно. Получается такой аналог обычной боевки, только с непрямым управлением. То, что Геральт вытворяет на экране, мало отличается от, скажем, **Fable**. Разница лишь в том, что мы не управляем героем напрямую. Одним словом, будьте готовы отбросить многовековые рефлекс и переучиваться заново — первые минуты/часы ругаться придется не раз.



Куда важнее то, что разработчики чуть не похоронили интерфейс с помощью одного нюанса. Однажды, прогуливаясь по городу, мы подошли к доске объявлений и собрали все имеющиеся сторонние квесты. После чего, разумеется, принялись изучать их в инвентаре. Тут-то и случился культурный шок. Представьте себе, описание каждого предмета появляется в отдельном окне, которое непременно нужно закрывать, прежде чем можно будет посмотреть следующее. Это, напомним, в огромной комплексной RPG, созданной в XXI веке. Заслышав наш утробный вой, разработчики поспебали этот момент исправить.

Необходимо минимум негативных эмоций испускается кое-чем другим. Пока весь цивилизованный мир понел бесперспективность создания комплексных чистокровных CRPG (долго, дорого и коммерческие перспекти-

вы неочевидны), поляки плюнули на тренды и сделали. Ее самую, CRPG. Причем снабдили ее motion capture, шикарными поликами и прочими атрибутами AAA-игр. В **The Witcher** можно, прямо как в 90-е, прийти в таверну, напиться до состояния прямоходящей (впрочем, необязательно прямоходящей) свиньи и приставать к официанткам. И, черт возьми, это здорово. Мы сокучились, играть интересно.

И вот еще один, совсем уж романтический факт. **The Witcher**, как все мы знаем, создается в Восточной Европе, где с геймдизайном традиционные проблемы. Но если у большинства авторов отсюда глаза уже потухли — они просто заняты бизнесом, — то у **CD Projekt Red** в груди все еще пылает алый, измятый, огонь. Они стараются, они волнуются, они не спят ночами, но делают игру, а не освобождают бюджет. Дорогого стоит.

— Антон Логвинков



Бойка мезамача **The Witcher** заставит вас вспомнить слова, которых в школе преподавать не умат.



Минутельно, но после столько лет разработки кормам **The Witcher** еще даже держатся молодцом.



ВСЕ ПРОПАЛО!

В конце второго дня GSC с нашей дорогой редакцией произошла в некотором роде трагедия: все ассете-

ты, на которых были записаны наши видеинтервью, выпали из сумки и потерпели 100-го в дробях холера GSC. Чтобы как-то восстановить эти уникаль-

ные записи, редакция тем же вечером перенесла весь материал по памяти в роли Тима Шафера выступала бутылка «Бон Ак», а Дик Кукана играл

пакет картофельных чипсов. Кассеты, к счастью, на следующий день нашлись, и нам не пришлось вытаскивать все это в эфир.



Beowulf

ЖАНР:
постэпический мир

ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Kiev

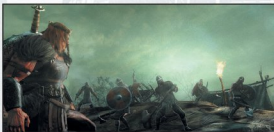
ДАТА ВЫХОДА:
осень 2007 года

После просмотра **Beowulf** стало совершенно очевидно, что пора учреждать специальный жанр — «лицензионная продукция от **Ubisoft**». Их игры по грядущим кинофильмам (а **Beowulf**, напомним, создается по одноименному 3D-мультфильму **Роберта Земекиса**) на голову выше аналогичной продукции всех прочих издателей. Но до уровня собственной **Peter Jackson's King Kong** **Ubisoft** по-прежнему не достигают.

Beowulf в вышеозначенную категорию попадает идеально. Это ладный, крепкий, красивый (внутри — диавол **YETI**, на котором работают обе **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**) слэшер, рядом с которым интерактивные сувениры **Electro-nic Arts**



*В **Ubisoft** особенно гордятся факсимильно копировать детали, в которые парижане **Beowulf**. Про страшною историю игры «Вики-стор» они, конечно, не слышали.*



*Слэшер с тактическими элементами — это примерно как «**Stalker**» с атмосферами **Большой охоты**.*

на тему «**Властелин Колец**» моментально меркнут. **Beowulf** — разряженный в меха здровенный мушкет — носится по уровням и голыми руками превращает всех неуродцы в кровавые отбвннцы. Тут есть все, чего можно ожидать от казньенного слэшера: многоэтажные комбо, специальный rage-mode и кровавые издевательства над противниками. Последнее особенно удалось: **Beowulf** вонзает врагам меч в голову, с характерным хрустом разбирает им лицо своими пудровыми кулаками, рывит и рвет пасти. Стоит ему войти в Rage-mode, как игра тут же, каждым своим кадром, сообщает: «**Мои** авторы тоже играли в **God of War**». **Beowulf** отрывае ПИГАНТСКИЙ столб и орудет им как битой или вот, в сохвате с каким-то одноплазым водяным глистом, отламывает ему шип и втыкает прямо в зрачок. В общем, отработывает обязательную программу.

Кроме того, **Ubisoft** прикурили сюда элементы тактики (!). Под командованием **Beowulфа** периодически оказывается от 3 до 12 подчиненных, которым можно отдавать приказы вроде «бежать туда» или «отбить ан те ворота». Зачем пролитаному тестостероном слэшеру это нужно, не очень понятно, но солдаты вроде бы не мешаются и даже местами приходят на помощь. Все это, может быть, не поражает воображения, но на PC с подобными играми все традиционно грустно, так что воим поклонникам **Severance: Blade of Darkness** имеет смысл настроиться.

— Олег Ставицкий

Turok

ЖАНР:
приключения с фантазией

ИЗДАТЕЛЬ:
Touchstone

РАЗРАБОТЧИК:
Preygraph Games

ДАТА ВЫХОДА:
весна 2008 года

По поводу **Turok** издатель **Touchstone** (который — только тсс! — на самом деле **Dolby Interactive Studios**) секретничает еще со времен E3. Там нам сообщили, что **Turok** не выйдет для PC и анонсирован только для Xbox 360 и PS3. Но тут недавно произошел небольшой перенос сроков (на начало 2008 года) и из почти официальных источников прошел слух, что одним из условий этого переноса явилась подготовка PC-версии. Водушевленные этой новостью, мы вплыли на стенд **Touchstone**, где нам ласково сообщили, что ничего про PC-порт не слышали, но игру с удовольствием покажут. В общем, все это похоже на обычные маркетинговые перемитивания, так что надежда все-таки есть.

Turok — именно так, безо всяких числительных и подзаголовков, хотя серия насчитывает как минимум четыре игры, призван совершить с брендом то, что англичане называют глаголом **re-imagine**. То есть это фактически изобретение игры заново. От предыдущих серий осталась только название и динозав-

ры. Сюжет теперь следующий. Получив какое-то вроде бы несложное задание, наемный солдат удачи **Turok** терпит крушение на планете, заселенной динозаврами (кроме тиранозавра имеются также монстры, о которых наука палеонтология ничего не слышала). Кроме филиала кайнозойской эры, на планете водятся другие наемники, вооруженные бластерами.

Turok условно разбит на две игры — старую и не очень. Интересная — это когда вы в высокой траве подкрадываетесь к динозаврам, режете им большим армейским ножом горло и на травляете их на прямоходящих аргонов. Тут **Turok** смотрится молодцом — в основном из-за динозавров и отличной атмосферы. А вот когда начинаются какие-то темные техно-коридоры с бластерами — становится как раз скучно. **Turok** неожиданно оборачивается морально устаревшим шутером — без интересной физики и графики, без вынужденной динамики. Обычная беготня с автоматами наперевес. И так всю дорогу. Стоило нам жалобно посмотреть в сторону выхода, как продюсер игры завел уровень, а там сразу динозавр с вот таковыми зубами аппетитно уминает какого-то охранника. «Как же все-таки легко заинтересовать сотрудников «Игромании», — подумали мы и передали геймплад Антону Логвинову.

— Олег Ставицкий



***Touchstone** (это, напомню, **Disney**) как будто спускается своим **Disney-роу** и на скрипачном балетом показываям колледж-то мужлан в киббербоне.*

ОПЯТЬ ДВОЙКА

GTA 4 опять не привезли. **Rockstar Games** планомерно

итерисорируют два крупнейших игровых предприятия в мире. Ну и переписали к тому же релиз на следующей год. В общем, ведут себе крайне развально. Все

наши попытки рызаться продюсерам, балансирам и вообще хзль кого-нибудь, тутавого раскрывать новые подробности об игре, неизбежно приводили к

стенду с **Midnight Club: Los Angeles**. Англичане в таких случаях говорят: «**Нам не охота**» («Как будто нам это интересно»).





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

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

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

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

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

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по прес-версиям, которые считает финальными издатели или сами разработчики.

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

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

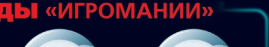
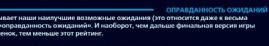
6 (ИДЕАЛ)
То, что мы называем корнями средневековья: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

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

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые стили и ветви 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.



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕЙТИНГОВЕЧНОСТЬ

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

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

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

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

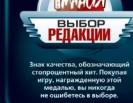
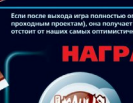
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

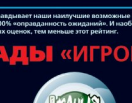
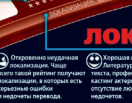
Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.



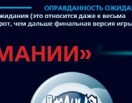
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.



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



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит выделить их графика порождает воображение.



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

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»





OPERATION FLASHPOINT 2

DRAGON RISING

У Operation Flashpoint 2: Dragon Rising тяжелая творческая судьба. После того как авторы оригинала (датированного еще 2001 годом), чехи из Bohemia Interactive, наконец расставшись с британским издателем Codemasters, ушли делать свой Armed Assault, поклонники «Флэшпойнта» вроде как перемяулись на их сторону. Но релиз только подтвердил наши опасения: Bohemia Interactive — прекрасные люди, но так сегодня игры не делают. Если семь лет назад за один концерт открытой масштабной войны прощали пропадающее оружие, неработающие миссии и отсутствующие текстуры, то сегодня мы живем в совсем другом мире. Это, видимо, понимали и в Codemasters, которые без лишнего шума учредили внутреннюю студию и принялись отсыпывать Operation Flashpoint 2: Dragon Rising. На этом информация от

Codemasters, казалось, заканчивалась. Но на GCO7 они, видимо, не выдержали (Bohemia вот-вот выпустит Arma: Queen's Gambit) и раскрыли кое-какие подробности.

Первым делом кардинально изменился сюжет. Если в 2005 году чехи заявляли о том, что нас ждут вымышленные конфликты на территории Юго-Восточной Азии, Центральной Европы и Африки, то теперь в программу входит посещение острова у восточного побережья России, к северу от Японии. Он богат нефтью, а потому становится предметом вожделения алчных китайцев (американцам, видимо, хватало Ирака). То есть образ врага кардинально поменялся: наша задача — отстоять территориальную целостность России, дав отпор предателям Поднебесной. Что самое интересное, играть по-прежнему предстоит за американскую воевщицу, которая с перену сражается на против русс-



ких, а за них и вместе с ними. Bohemia, известный своей «любовью» к России (своего апогея она, видимо, достигнет в аддоне, где появится некая Черноурсы), такой расклад мог привидеться лишь в тех же кошмарах, где они в белых рубашках с красными галстуками на шее маршируют мимо трибуны Мавзолея и зычно кричат: «Привет комсомолу!».

Вообще, многие вещи в Dragon Rising делаются словно в пику Bohemia. Так, если чехи собирались увеличить площадь игрового мира до 400 км², то британцы демонстративно заявляют, что не видит смысла создавать огромные полубезжизненные территории, утыканные клонированными деревьями, в которых живут три перелуганских жителя и стоит одно сиротливо авто на стоянке. Посему боевые действия во второй части развернутся на территории «всего лишь» 200 км², но

- Играть
- Codemasters
- Разработчик
- Codemasters
- Понравилось
- Серия Operation Flashpoint
- Серия Armed Assault
- Мультиплеер
- Интернет
- Hot-seat
- Сайт игры

www.codemasters.com/flashpoint2

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

эти километры авторы обещают наполнить жизнью и действием.

Особый упор теперь делается именно на динамику действий, где солирует самая современная техника и вооружение. Любоваться чистым голубым небом здесь не получится: там то и дело проносятся самонаводящиеся боеголовки. Всего заявлено более 50 видов огнестрельного оружия (почти каждый ствол можно оснащать дополнительными устройствами) и множество техники, которой мы по-прежнему сможем lightly поругать. В числе прочего присутствуют десантный бронетранспортер ZBD2000, противотанковая БМП LAV-25, воздушные джипы Шивве и несколько моделей боевых вертолетов. А вот управлять реактивными самолетами не дадут. Зато можно заказать авианалет на головы ошалевших китайцев.

Обещаны также предельно реалистичная баллистика, насыщенные онлайн-баталии и продвинутый AI, который гибко приспосабливается к изменяющейся окружающей среде, подстраиваясь под любую тактику. Англическими бы устами да мед пить.



Впрочем, у авторов есть время, чтобы весь этот стройный набор сладких обещаний реализовать: выход намечен на туманное «де-то в 2008 году». Одной из главных и сложных задач Codemasters честно называет перенос того уровня графического реализма, который демонстрирует единственный видеоролик, в игру. Потому что подобной великокопья на самом деле еще нет. Ну, графически перебит Armed Assault им будет точно не сложно. ■



Если верить обещаниям, движок Neon (собственная разработка Codemasters) нарисует нам черед год вот такую картинку.



Главным в игре останется умение гибко управлять подчиненными и принимать быстрые решения в разгар ожесточенной схватки.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Долгожданное, как оказалось, живое продолжение культового военно-политического экшена. На этот раз о русско-американской дружбе против китайцев.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



EMPIRE TOTAL WAR



С выдающимся стратегическим сериалом **Total War** творятся забавные вещи: прошло уже семь долгих лет с момента появления **Shogun: Total War**, первой игры в линейке, а достойных конкурентов или хотя бы более-менее успешных подражателей у него как не было, так и нет. **Creative Assembly**, по сути дела, все еще соперничает сами с собой, с каждой новой частью поднимая планку качества. На минувшей **Games Convention** разработчики объявили платную часть сериала под названием **Empire: Total War**. Рабочую версию игры англичане, правда, не привезли, зато проде-

монстрировали скриншоты и снабдили их самыми светлыми обещаниями.

Total War уже давно и обстоятельно ругают за отсутствие полноценных морских сражений. Сериал вроде бы развивается бурными темпами, а все битвы на воде по старинке проходят исключительно в автоматическом режиме: итоговый результат просто выводится в числен-

ном эквиваленте. Так вот, с выходом **Empire: Total War** ситуация изменится самым драматическим образом. По заявлениям разработчиков (и у нас нет повода им не верить), морские сражки обернутся зрелищным шоу, где мы будем управлять многочисленными кораблями. Сами корабли будут объединены в эскадры (так же, как войска в отряды в наземных битвах).

Игра, кстати, собирается на новом движке, так что за графику можно не переживать — **Creative Assembly** грозят красивыми спецэффектами, детально проработанными моделями кораблей и тотальной разрушаемостью. Но вот что важно — авторы отдельно подчеркивают, что все сражения будут исторически достоверными. Так, вести эффективный огонь корабли смогут только с одного борта, погода будет ощутимо влиять на исход битвы, а игрок самолично сможет подбирать типы ядер для стрельбы и указывать канонирам, куда в первую очередь вести огонь. Найдется место и абордажным схваткам. Как они обставлены и можно ли таким образом захватывать вражеские суда, пока неизвестно, но, судя по всему, будет весело.

Действие игры плавно переживает в XVIII столетие, когда огнестрельное оружие окончательно утвердилось в качестве основного. Такое обстоятельство, конечно, коренным образом изменит механику битв: теперь весь мордобой будет происходить в основном на дистанции. Впрочем, любители рукопашной обижеными не останутся — в те смутные времена мушкеты били неточно, перезаряжались долго, так что хорошей тактикой будет дать пару залпов, а затем отправить солдат в штыковую.

Учитывая новую специфику войны, солдаты тоже обучатся новым трюкам. К примеру, по-

- **Название** **EMEA**
- **Разработчик** **The Creative Assembly**
- **Платформа** **Серия Total War**
- **Мультиплеер** **Без подражателей**
- **Сайт игры** **www.totalwar.com**

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

нав под обстрел, они точас залегут в окопы; переживая атаку, будут активно прятаться за холмами, за деревьями и в зданиях, расстреливая наступающих врагов из окон. Все это ощутимо изменит не только тактику сражений, но и всю атмосферу **Total War**.

Со смелой эпохи дебутируют и новые страны. Точно известно, что появится Америка, ведущая тяжелую борьбу за независимость, а игровая карта прирастет за счет Индии, Южной и Центральной Америки.

Из обязательных мелочей разработчики обещают улучшенный интерфейс (можно будет мгновенно телепортировать новые войска из городов к выбранному командиру), богатую анимацию битв, зрелищную физическую модель и прочие фанатские радости.



На сегодняшний день вся информация о **Empire: Total War** укладывается в пару скриншотов да обещания разработчиков. Скрыты, однако, многие важные детали: какие исторические личности появятся в игре, какова будет механика развития городов, как будут устроены политические игры, в каких исторических кампаниях нам придется участвовать, какие, в конце концов, виды войск поступят под наше командование. Переживать по этому поводу не имеет смысла — серия находится в теплых, надежных руках **Creative Assembly**. Подробности не заставят себя ждать, а пока — играем в **Medieval 2: Total War** — **Kingdoms** и ждем новостей. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Платная часть великобританской стратегической серии. В комплекте — давно ожидаемый морской сражения, росткая доля на мушкетера и, как всегда, великолепная графика. Конкурентов по-прежнему не видно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **10%**



В **Empire: Total War** обещаны детальные разрушения. Кораблям можно будет снести паруса, обломать руль или поубивать команду.



Моделим явно не хватает детализации, однако бой все равно выглядит зрелищно. И это только самые первые кадры!

Акелла

RPG

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



РЕКЛАМА



КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Более 100 видов оружия и брони



М.видео **Настр.цене!**

© 2007 ООО "Акелла", © 2007 "Bunut" hard-binding games
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполучение копирование преследуется.
 Тел. подразделения: 96-4612 E-mail: airport@akella.com Игры с доставкой: www.orderline.ru
 Онлайн-продажи: Москва, (495) 363-86-76 online@orderline.ru Санкт-Петербург, (812) 255-49-65, akella@orderline.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akellat.ru Новосибирск, (383) 227-76-64, akellannsk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellayekaburg@akella.com
 Предоставитель на Украине "Вулкансервис" - www.vulkan.com.ua
 Филиал ООО "Бунут Игратория" в Санкт-Петербурге (дистрибукторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Г.Игоря, д.37, телефоны: (812) 252-49-62.



Иллюстрация: картины в магазинных формах "COOD", "М.видео", "Эльдорадо" и "Настраиваемые"

- **Квестов** Отсутствует
- **Разработчик** id Software
- **Популярность**
 - Платеж 5
 - Низ
- **Мультиплеер** Без парнейков

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



RAGE

Гинер Феткулов

id Software, некогда главная кузница PC-шутеров, за последние несколько лет стремительно сдала позиции — по их проектам и технологиям больше не замечают общую температуру по палате. Тем не менее отгремевший недавно **QuakeCon 2007** (это такая ежегодная тусовка id, совмещенная с киберспортивными турнирами) показал, что в id сдаваться не намерены. В качестве главного аргумента публике был представлен **Rage**.

Геймплейные реки

Жесткое, однослонное название (схоже по звучанию с **DOOM**, **Quake** и id) — единственное, в чем разработчики проявили консервативности. По остальным показателям Rage не соответствует расхожому мнению о том, что «id всегда делает одну и ту же игру».

Тут нет Марса, демонов и строгтов. Поле битвы — Земля, пережившая столкновение с кометой. Цивилизация рухнула, на планете установился новый, тиранический порядок. Угнетенное население отчаянно борется за свои права, создаются повстанческие организации... в общем, все знакомо.

Излюбленный id жанр коридорного шутера также уступил

место более актуальной концепции открытого мира. Главной особенностью Rage заявлена езда на раллийных автомобилях. Соотношение гонок и пешей стрельбы пока неизвестно (в id планируют провести фокус-тест и принять решение исходя из реакции публики). Зато ясно, что игрок сможет в любой момент покинуть транспортное средство и исследовать мир от первого лица. Благодаря новой технологии **id Tech 5** доступная территория будет простирается на многие километры, причем каждая локация будет уникальной, так что путешествия не должны приестись даже после продолжительного знакомства с игрой.

По враждебному миру будущего передвигаться опасно даже на машине, поэтому свое авто можно защитить огнестрельным оружием. Кроме того, id поддерживает главный тренд сезона и вводит в Rage кооператив: на некоторых этапах предусмотрен режим совместного прохождения. Один игрок за рулем, а второй отстреливается от окрестной фауны (привет, **Halo!**).

Помимо исследовательских поездок, планируются спортивные звезды, побежда в которых можно будет накопить немало денег и потратить их на апгрейд автомо-

биля. Прокладывать, кстати, можно будет не только транспорт, но и собственное вооружение. Для этого придется самолично искать детали предмета и склеивать сборки.

Приязанность разработчиков к замкнутым пространствам до конца поборать, правда, не удалось: наперекор всему id добавляет в игру узкие темные складские помещения.

В перерывах между выполнением квестов игрок будет общаться с NPC, получать задания и бороздить бескрайние просторы постапокалиптической пустыни на автомобиле.

Диалоги, скорее всего, будут выполнены на манер **Half-Life 2**. То есть, пока сюжетный персонаж сообщает жизненно важную информацию, вы скачете по столу или тычете собеседнику листочком в лицо.

Игра будет содержать огромный объем текстур и в расплавленном варианте займет приблизительно 80 Гбайт (таких интимных PC-подробностей сегодня можно ждать только от id). Интересно, что, несмотря на свое громкое название, Rage (англ. ярость) мегит в девичий рейтинг T (Teen). Это значит, что чрезмерного насилия, ставшего чуть ли не визитной карточкой студии, не предвидится.

Rage, несмотря на ладные рассуждения Кармака (он, мол, всю жизнь хотел сделать гонки, да все случалось не предоставлялось), выглядит скорее как флажманский продукт, призванный продать новую id-технологии. По поводу последней Кармак говорит куда охотней, чем собственно о Rage. Так что мы собрали всю известную информацию об id Tech 5 и транслируем ее ниже по курсу.

Текстурные берега

id Software всегда была пионером в области оптимизации ресурсов. Quake, в частности, был первой игрой, где объекты, находящиеся вне поля зрения игрока, выгружались из памяти. Таким образом, существенно понижалась нагрузка на процессор и видеокарту. Одинадцать лет спустя id во главе с Кармаком вновь борется за наши системные ресурсы, но на сей раз к решению проблемы производительности они подошли с другой стороны. Главный козырь id Tech 5 — прием под названием «виртуализация текстур». Если совсем просто, то смысл в следующем: раньше каждая текстура хранилась отдельно, а теперь все они слиты воедино. Прелесть такой организации состоит в том, что системе не нужно каждый раз



Рекламный ролик Rage обставлен очень интересным образом. Сначала демонстрируется вот эта, надо признать, запредельно детализированная муха...



...а затем нам показывают гонки, автомобили и нескольких монстров, которые воображения совершенно не поразжат.



Enemy Territory: Quake Wars, оказывается, частично использует возможности id Tech 5.



9,5 «Биошоку»?

тратить время на поиск файла, за счет чего происходит меньше обращений к памяти.

Первой виртуализацию текстур использует Enemy Territory: Quake Wars. Вместо маленьких участков, из которых потом, как мозаика, собирается ландшафт, была использована одна огромная текстура (37 768 на 37 768 пикселей). Технология получила название Megatexture (мегатекстура) и в Quake Wars применялась только для отображения пейзажей. id Tech 5 будет использовать два megatexture-движка: один — для ландшафта, другой — для остальных игровых объектов.

Так какие же преимущества даст эта система? Главный плюс — отсутствие ограничений на объем текстуры. Лозунг рекламной кампании id Tech 5: «размер текстуры не влияет на производительность». Для тех, кто не осознает свалившегося на них счастья, поясним: ограничения на объем текстуры — чуть ли не единственное, что сдерживает разработчиков от создания фотореалистичных объектов. Именно из-за технических огра-

ничений вы часто видите вместо, например, коры дерева какое-то мутное месиво. id с их новой технологией данное ограничение планируют снять.

На самом деле все, конечно, не так сказочно, как хотелось бы. Игра, использующая id Tech 5, выдержит огромное количество текстур, но чтобы воспроизвести их в максимальном качестве, все равно потребуется мощная видеокарта. Подобно тому, как Quake убирал полигоны, как только объекты пропадали из видимости, новый движок при увеличении масштаба заменит текстуру большего разрешения на менее детализированную. И если у вас мощная карточка, вы насладитесь картинкой самого высокого качества, а если слабая — то сами понимаете.

Но для бюджетных систем припасен сюрприз. Если вы, скажем, уперлись головой в стену (в игре, а не в жизни), движок поймет, что сейчас угроза падения производительности отсутствует, и покажет текстуру в наилучшем качестве (раньше размеры приходилось самостоятельно выставлять в видеонастройках).

Текстуры — дизайнерам!

Для разработчиков (а значит, косвенно и для нас с вами) тоже есть хорошие новости. Над каждой текстурой обычно работает единственный дизайнер, постоянно уточняя, не слишком ли много текстур и полигонов он себе забрал. Если этого не делать, к концу разработки может сложиться пикантная ситуация — игра выглядит потрясающе и столь же потрясающе тормозит. При оптимизации понижается качество текстур оружия, персонажей или прочих объектов.

С выходом id Tech 5 эта ситуация должна измениться. Технология не обращает внимания на размер текстур, помните? Значит, художник может создать огромную текстуру, не спрашивая ни у кого разрешения и ни с кем не согласовывая своих действий. А раз отсутствует необходимость в строгой координации, так почему не бросить в работу сразу нескольких дизайнеров?

Итак, два основных плюса технологии в том, что дизайнеры могут работать быстро и свободно, а уровни получают неповто-

римый вид, потому что для каждого объекта можно сделать уникальный арт. Если раньше приходилось искать компромисс между производительностью и качеством прямо в студии, во время разработки, то теперь этим вопросом займется движок.

Еще несколько особенностей: текстуры могут «запоминать» свои звуки, то есть трава будет шелестеть, а железный пол — гулко стучать. Движок также поддерживает плавный переход от света к тени, и вместо грубых черных силуэтов (как в DOOM 3 или F.E.A.R.) мы увидим мягкую, реалистичную полутьму.

Ну и напоследок: одна из самых раскрученных Text 5-особенностей — ее невосприимчивость к платформам. Технология одинаково работает на PC, Xbox 360 и PS3.



И Rage, и id Tech 5, конечно, не тинут на технологический переворот. По крайней мере, пока. Но давайте все-таки вспомним, что речь идет о новой игре от создателей DOOM. После этих слов все прочие контраргументы как-то блекнут. В дальнейших планах Кармака числится виртуализация геометрии (то есть полигонов). О том, какие перспективы она открывает для нас с вами, предлагается подумать на досуге.

P.S. На момент подписания номера в печать все Rage и Tech 5-скриншоты представляли собой фотографии видеовыступлений Джона Кармака на QuakeCon 2007. ■



Чтобы пострить такую сцену с помощью id Tech 5, требуется много художников, но совсем не много времени.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый шурш от id. Если вам этого недостаточно, чтобы ждать игру, то к ней прилагается модифицированный движок с революционной технологией. Или игра прилагается к нему.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 10%

- **Разработчик**
- **Издатель**
- **Разработчик**
- **Ассеты игры**
- **Платформы**
- Counter-Strike
- New World Order
- Shadowrun
- **Мультиплеер**
- Интернет
- Локальная сеть
- **Сайт игры**

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2007 года



том случае, если террористы не валются всем составом в ближайшей канаве с простреленной головой, они могут попытаться отозвать район.

После победы одной из сторон действие снова переносится на глобальную карту, где террористам выдается действенное преимущество — несколько драгоценных минут, чтобы заложить новую бомбу и подготовиться к

PARABELLUM

Илья Яковлев

В жанре онлайн-командных забегов друг против друга неожиданно происходит какое-то концептуальное оживление. Разработчики прекратили, наконец, собирать «Counter-Strike с перламутровыми пуговицами» и взгляли за ум. То есть за новые технологии. Про **Left 4 Dead**, которая на глазах превращается в один из самых любопытных представителей этого шутерного подвиды, мы уже писали («Игромания» №03'2007). А вот **Parabellum** от немецкой **Acony Games** некоторое время проходил у нас как «никому не нужный европейский клон CS». Так вот, на GDC07 авторы неожиданно сообщили такое количество новых подробностей, что **Parabellum** срочно было выделено две дорожко-стопящих журнальных полосы.

Хочешь мира?

С сюжетом (да-да, он тут имеется), правда, все по-прежнему грустно. История следующая: недалекое будущее (2018 год), террористическая органи-

зация «Черный ноябрь» — захватила Нью-Йорк и, вы не поверите, заложила в нем бомбу повышенной степени мощности. Их требование — вывести все вооруженные силы США с Ближнего Востока. Если этого не случится в течение десяти дней, то бомбу (20 мегатонн, между прочим) взорвет. Американское правительство расудило, что войска вывести ну никак не получится, поэтому на помощь нью-йоркцам прибывает отряд **Delta Force**. Который должен — правильно! — убить всех плохих парней. Ну и обезвредить бомбу, конечно.

Ключевыми словами в вышестоящем абзаце являются ровно два: «бомба» и «Нью-Йорк». Дело в том, что **Parabellum** — это, по определению авторов, **SFPS** (Strategy First Person Shooter, то есть стратегический шутер от первого лица). Записавшись в террористы или спецназовцы и, прихватив **AK-47**, ринуться в бой с криком «**PREPARE DO DIE, SUCKERS!**» не выйдет.

Parabellum начинается с... карты. **Acony Games** на полном серьезе смоделировали чуть ли не все узнаваемые места Нью-Йорка, так что поле битвы тут — отнюдь не запретное помещение или небольшое открытое пространство. Вместо этого предлагается 30-40 (!) карт, соединенных в один большой уровень. Запланировано все — небоскребы, жилые окраины, парки, аэропорты, подземка, наконец. Так вот, пользуясь глобальной картой, террористам необходимо путем совместного голосования выбрать, в каком районе заложить бомбу, а спецназовцам — решить, где же высадиться.

Принимать начинать операцию «Дельта» будет строго с противоположной относительно заложной бомбы стороны (при условии, что они выберут ту же часть города, что и оппоненты). Если спецназу удалось-таки найти и отключить таймер (его, к слову, можно выставлять от 30 минут до 2 часов), соответствующая контрольная точка автоматически закрепляется за ними. В



Модели, конечно, страдают от недостатка детализации, но низкополигональные кулаки героев уже не наводят, как год назад, на неприличные ассоциации.



Parabellum, похоже, станет второй после **World in Conflict** игрой, позволяющей побывать в Нью-Йорке без визы, приглашения и оплаты консульского сбора.



Это, надо понимать, наглядная демонстрация того, что произойдет, если в партии проиграют спецназовцы.



Удивительно, сколько лет прошло, а нас все еще можно впечатлить красиво вылетающими от взрыва стеклами.

атаке. «Дельта» же в качестве козыря может на определенных картах захватывать вертолет для быстрого перемещения по городу и даже наводить минометные атаки. Есть и бонусы, предназначенные для обеих команд. Например, метро для практически мгновенного попадания в нужную точку Нью-Йорка может использовать кто угодно.

Описанный выше режим — далеко не единственный. Также обещается некая забава под названием «Охрана VIP», в которой спецназу надо будет помешать «нонричам» убить крайне важное государственное лицо.

Ну и немного прозраческой информации. За каждую команду играет по пять человек. Продвигаясь по стратегической карте, враги рано или поздно встречаются, и тогда начинается самый обычный FPS. Когда три бойца одной из команд погибают, действие снова переходит в макростратегический режим, но при следующей стычке команда, потерявшая троих бойцов, нач-

нет лишь с 40% здоровьем у каждого игрока. Если они и в этот раз проиграют бой, им засчитывается поражение.

Кстати, в Parablell совсем не нужно закупать оружие — вы можете взять столько амуниции, сколько понадобится. Другое дело, что загруженный боец изрядно потеряет в маневренности и скорости передвижения. Что касается самих стволов, то их тут представлено двенадцать — самые обычные пистолеты, автоматы, ружья, разве что слегка модифицированные.

«Дельте» будут доступны в большинстве своем слабые, но точные пушки вроде снайперских винтовок или автоматов с лазерным прицелом, в то время как у «Черного ноября» будут тяжеловесы вроде шестиствольных пулеметов и АК-47 в какой-то совершенно адской модификации.

Когда оружие экипировано, для него необходимо выбрать один из трех совершенно разных типов патронов — например, некоторые пули наносят малое ко-

личество повреждений человеку, зато при выстреле захватывают больший по сравнению с остальными радиус. И наоборот.

Также разработчики намереваются реализовать систему набора очков, на которые приобретаются апгрейды оружия. Вдобавок, модернизации можно будет совершать и за реальные деньги!

Готовься к войне

На первых скриншотах и видеороликах Parablell выглядел довольно жутковато: бедные локации, кривые модели, текстуры совсем не того разрешения, которого все надеялись увидеть. За год изменилось многое. Стало, наконец, ясно, для чего Asology Games понадобился Unreal Engine 3.0: игра перестала относиться к той категории проектов, о которых принято политкорректно замечать что-то вроде «ну, картинка тут — не главное». Моделям и текстуркам по-прежнему не хватает детализации, а вот локация как раз заиграла совершенно по-другому.

Ну и раз уж речь зашла о технологиях. Полная разрушаемость, обязательный атрибут любого уважающего себя шутера, в Parablell заявлена. Причем тут разрешено не только отстрелить, скажем, кусок стены. Можно взять в руки гранатомет и повалить с его помощью целое здание. И не только ради удовлетворения своих внутренних деструктивных позывов: сообщается, что разрушаемость будет самым непосредственным образом влиять на геймплей. Вместе с оригинальной системой сражений корректная физика взрывов действительно даст самый неожиданный результат. Террористы, к примеру, могут забаррикадировать очевидный путь к бомбе и «Дельте» придется искать альтернативный.

Parablell создается одновременно для PC и Xbox 360. Сможем ли мы играть с обладателями консоли Microsoft на одном сервере (как, например, это происходит в Shadowrun), пока не утонем.

Ну и, следуя вектору, в котором развивается жанр, в проекте заявлена однопользовательская сюжетная кампания. Что там по ее поводу выдумали Asology Games, пока неясно, но очень любопытно узнать. Потому что если это окажется не просто одноклеточные бои, а что-нибудь вроде Frontlines: Fuel of War, то нас ждет отдельное человеческое счастье.



В общем, судя по всему, Parablell сегодня явно относится к категории многообещающих проектов. Удивительно, но издателя и, соответственно, точной даты выхода игры так и не объявлено. Правда, глядя на движок Unreal Engine 3.0, успешную разработку проекта в течение года, а также на то, как уверенно держатся немцы (на GC07 они явно не сплоснились по стендам с протянутой рукой), Asology Games явно чего-то недоговаривают и не анонсируют. Нам остается только пожелать им творческих успехов. Игра явно выходит зазорная, гигантскими уровнями мы по-прежнему не избалованы, да и Counter-Strike пора уже, положить руку на сердце, кому-нибудь свергнуть. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многообещающий тактический мультиперсонал с Нью-Йорком в натуральную величину.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 75%

Жанр

Занимательная бихевиористика

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

Tilted Mill Entertainment

Пожожесть

■ Серия SimCity

■ Серия The Sims

Мультиплеер

На обьявлен

ДАТА ВЫХОДА:

Ноябрь 2007 года



SIMCITY SOCIETIES

То, что происходит в этом году с компанией **Electronic Arts**, можно описывать исключительно с помощью восторженных прилагательных и междометий. Издатель, которого последние несколько лет все традиционно почитали за главный оплот империализма и конвейерного производства, неожиданно встал, расправил плечи и как будто изобрел себя заново. Портфолио EA навскидку содержит **Crysis**, **Spore** и **Hellgate: London**. Но самое приятное даже не новые проекты, а то, как компания общалась со своими дейными лицензиями. **Need for Speed: ProStreet**, кажется, вновь выведет серию из того болота, где она оказалась по вине **Carbon**. Консольный хип-хоп фэйтинг **Def Jam** неожиданно обернулся экспериментальным музыкальным реслинг-ом **Def Jam: ICON**.

Но самое удивительное, что пересборке подвергся эталонный градостроительный симулятор **SimCity**, который совершенно безобязанно можно было выслушать с обновленной графикой на протяжении ближайшего столетия. Тем не менее с учреждением подразделения **EA Sims** все изменилось. Для **SimCity Societies** EA привлекли, пожалуй, лучших на сегодня разработчиков. **Tilted**

Mill Entertainment, авторам нашего «Цезаря года» (**Caesar 4**), доверили в руки римейк самой консервативной стратегии, которая работает на, казалось бы, самой надежной механике. **Societies** («**SimCity: Город с характером**» в русском переводе) сегодня выглядит как сложноустроенное интерактивное введение в бихевиористику, то есть науку о том, как окружающая среда влияет на наше с вами поведение. За последние несколько месяцев мы смотрели игру как минимум два раза — сначала в шумном **Barker Hall** на **E3'07**, а затем — в **Лейпциге**, на **Games Convention**. И каждый раз было понятно, что положенного получаса тут категорически недостаточно.

Во-первых, **Societies**, несмотря на легкомысленный внешний вид, на самом деле скрывает в себе натуральные геймплейные бездны, а во-вторых — у нас к **Tilted Mill** накопилась масса различных вопросов. Именно поэтому данный текст помещен не в наши всеобъемлющие выставочные репортажи, а здесь, в «Прямой речи», где ему самое место. Эксклюзивное интервью «Игромания» дает **Рачел Бернштайн** (**Rachel Bernstein**), старший продюсер проекта.

Эволюция

[Игромания]: Рачел, здравствуйте! Во-первых, скажите, как давно **SimCity** подвергается реконструкции? И что вообще сподвигло вас на пересмотр концепции?

[Рачел Бернштайн]: Брейтштурм-соборания начались еще несколько лет назад, когда **Рон Хамбл** (за почти 20 лет в индустрии спродюсировал, кажется, все — от **Quarantine** до **Star Wars: Galaxies** и **EverQuest**) стал руководителем EA Sims.

Почему мы решили изменить **SimCity**? Потому что мы хотели дать игрокам возможность построить действительно разные города. **Societies** не предлагает и не настаивает на результате, вам не навязывается победоносная стратегия. Если вы хотите возвести индустриальный мегаполис — пожалуйста. Но в **Societies** также возможны сельскохозяйственные поселения и коммуны. Их тоже можно стро-



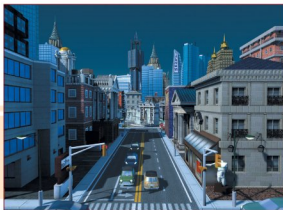
Среди игровых продюсеров появляется все больше женщин. Джейд Реймонд (**Assassin's Creed**) или вот хотя бы Рачел Бернштайн.

ить, и это не будет означать, что вы проиграли или обманули игру. Наоборот, любое выбранное вами направление возможно.

[Игромания]: Можно ли, учитывая все вышесказанное, ожидать от **Societies** классического **SimCity**-геймплея? Может быть, у вас предусмотрен какой-то специальный режим для ретроградов?

- 1 Утопическое общество в **Societies** называется «оруэлловским», намекая на его классическую антиутопию «1984». Звезды на выстак, правда, очень даже советские.
- 2 Индустриальные города по-прежнему напоминают некоторые промышленные районы Москвы.
- 3 Обратите внимание на вывеску с рожком мороженого. Кириллицу заказывали не мы, честно слово!





[Рэчел Бернштайн]: У нас и правда есть несколько режимов — обычный геймплей, «бесконечные симолоны» (то есть не нужно думать об экономике, строй себе город своей мечты) и free-play. Все они, конечно, посвящены градостроению в новом, Societies-смысле, используя механику, отличную от SimCity 4. Но все они верны базовым ценностям творческого, открытого геймплея, за который мы, собственно, и любим SimCity.

[Игромания]: Окей, но есть в Societies что-то, что вы оставили нетронутым и просто аккуратно транспортировали из предыдущих частей?

[Рэчел Бернштайн]: Ну, мы начали с основной идеи градостроительного симулятора, которая была сформирована еще в 1989 году. Это была игра, которая привлекала огромное количество людей, включая тех, кто раньше вообще не интересовался электронными развлечениями. Люди вдруг неожиданно поняли, что строить крутые города — это здорово. Так вот, эта основная идея совершенно точно не изменилась.



Социализация

[Игромания]: Насколько мы понимаем, Societies будет все-таки проще, чем невероятно сложный SimCity 4. По шкале от 1 до 10 насколько хардкорная у вас, как вам кажется, будет игра?

[Рэчел Бернштайн]: На самом деле, насколько хардкорным окажется геймплей, решать вам. То есть Societies позволит возвести город, не вдаваясь в сложную экономику, расчеты и социальные пособия. Но если вы хотите действительно погрузиться в игру, нырнуть в нее, то там, внутри, окажется очень много различных тонкостей и нюансов, которые необходимо соблюдать и учитывать.

[Игромания]: Окей, тогда давайте обсудим Societies, социальную энергию. Объясните, пожалуйста, что это все-таки такое?

[Рэчел Бернштайн]: Социальные ценности — одна из наших ключевых инноваций. Это главный инструмент, с помощью которого вы направляете развитие вашего города. Каждое здание в игре производит или потребляет одну или две «ценности»: productivity (про-



дуктивность), prosperity (процветание), creativity (креативность), spirituality (духовность), authority (авторитет) и knowledge (знание). Так вот, вы сами решаете, какая из этих ценностей важна для вас и вашего города. Вы можете попробовать развивать сразу все направления, а можете сосредоточиться на тех, что ближе именно вам. Итогом вашего выбора станет уникальный город, который выйдет, строится и развивается, основываясь на заложенных вами ценностях!

Тут важно заметить, что сделанный выбор отражается не только на геймплее, но и на внешнем виде города и его жителей. И это, на самом деле, самое важное. Если вы сконцентрируетесь на авторитетности и знании, то поселение через некоторое время превратится в сталинскую Москву. Духовность и процветание, разумеется, приведет к Нью-Йорку шестидесятых, хиппи и коммунам. Это вообще ключевой момент новых Societies — вы строите в первую очередь не абстрактный мегаполис, каких тысячи. Вы видите, как общественно-социальные ценности моментально отражаются на внешнем виде всего города. Честно говоря, Societies после выхода надо в принудительном порядке установить на рабочих компьютерах всех градоначальников мира.

[Игромания]: Традиционно главное в SimCity — это экономика. Как устроена финансовая модель Societies?

[Рэчел Бернштайн]: Одним из основных геймдизайнерских тезисов, которые мы заложили с самого начала, была идея о том, что геймплей меняется в зависимости от того, какой город вы строите. Ваши города не просто отличаются друг от друга внешне — к каждому из них нужен свой подход и у каждого из них свои стратегические трудности.

Финансовая сторона симуляции состоит в следующем: чтобы строить, нужны деньги. Вы зарабатываете деньги, когда ваши жители регулярно ходят на свои рабочие места. У вас появляется больше жителей, если вы строите жилые дома. Смысл не будет ходить на работу, если они недовольны или несчастны. Чтобы ваши жители пребывали в работоспособном настроении, им необходимо развлекаться.

Но у этого равенства есть и другая сторона — социальные ценности! Для постройки зданий нужны деньги, и более того — большинству домов нужна энергия, чтобы работать. И эти же самые здания, как я говорила, производят и потребляют социальную энергию. И получается вот что. Возьмем, например, «знание». Есть специальные постройки, которые его «производят». Но есть строения, которые не будут без него работать! То есть экономическая система Societies — это поиск баланса между финансами, социальными ценностями и потребностями ваших жителей.



В итоге SimCity Societies напоминает удачный гибрид SimCity и собственно The Sims — две игры, которые уже давно пора было свести вместе, чтобы получить идеальный социальный симулятор. Кроме того, Societies — это еще и полезный с общечеловеческой точки зрения проект, благодаря которому, пусть и в утрированной форме, можно понять, как окружающая среда формирует поведение людей. И наоборот. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Из безоглядного градостроительного симулятора SimCity неожиданно превращается в социально-исследовательский проект. Возможность возвести гигантскую заграничную коммуны прилагается.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%



Илья Янович

GRAND THEFT AUTO IV

Жанр:	GTA
Издатель:	Rockstar Games
Разработчик:	Rockstar North
Похожесть:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Серия Grand Theft Auto ■ Mafia ■ Scarface: The World Is Yours
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Весна 2008 года (Xbox 360, PS3) ■ Не объявлена (PC)
Официальный сайт:	www.rockstargames.com/IV
Фан-сайты:	<ul style="list-style-type: none"> ■ www.gta4.net ■ www.gtaforums.com ■ www.thegtaplace.com

боду и нелинейности, то выяснится очень интересный нюанс: почти все GTA-клоны отчего-то посвящены либо бандитам, либо подонкам, либо и тем, и другим одновременно (см. *Scarface: The World Is Yours*, серию *True Crime*, *Saints Row*). То есть получается, что свобода и нелинейность нужны нам только при условии отрицательного главного героя. На самом деле все еще проще — GTA ценят не только и не столько за свободу, сколько за вседозволенность и безнаказанность. Это вообще центральная тема почти всех *Rockstar*-игр, и по этому поводу они продолжают высказываться с железобетонным упорством.

Анонсированная в этом году *Grand Theft Auto 4* (GTA: *Vice City* и GTA: *San Andreas* *Rockstar* предлагают рассматривать как подразделы *Grand Theft Auto 3*; кроме того, на PSP также вышли *GTA: Liberty City Stories* и *GTA: Vice City Stories*) станет первой новой GTA за шесть лет (!). Тут важно заметить вот что: третья часть отличалась от первых двух примерно как *DOOM 3* от *DOOM*. Переехав тогда, в 2001 году (речь о PS2-версии, на PC релиз состоялся годом позже), в полное 3D, *Rockstar* поразили всех в самое сердце — казалось, что так не бывает: ветер носит по улицам газеты, настоящие пешеходы толпятся на Пятой авеню, такси

Grand Theft Auto (GTA в простонародье), также известная как одна из самых популярных компьютерных игр, созданных человечеством, давно уже переросла душевно понятие «культовый». GTA — это феномен, целое явление. На ее основе пишут диссертации по социологии, причину ее успеха изучают психологи, о ней, проверяя все, что можно, говорят на телевидении. Даже люди, слабо себе представляющие, что такое интерактивные электронные развлечения, знают: «GTA — это где можно угнать любую машину, давать пешеходов и стрелять по кому хочешь».

Если оставить за скобками очевидные тезисы о полной сво-



Мы уже сообщали, что официально актер Владимир Машков никакого отношения к GTA 4 не имеет. Но сходство все равно налицо.





Малыш Джейкоб не просто торговец оружием, а — внимание! — ямайский торговец оружием. Принципиальная разница.



Особенно трогательно, что логотип на одном из шопинг-пакетов в руках мужчины пародирует знаменитый женский лейбл MANGO (надпись гласит RANGO).

гудят, светофоры работают. Так вот, на последующих трех страницах мы пытаемся понять, насколько серьезно Grand Theft Auto 4 изменит наше представление о том, что такое GTA.

Возвращение в Либерти-сити

По приглашению своего двоюродного брата Романа наш новый альтер-эго Нико Беллич (Niko Bellic; Нико — сокращенно от «Николай») прибывает в уже позабытый нами Либерти-сити, чтобы, разумеется, начать новую жизнь. Роман утверждает, что живет в городе свободы просто погрязая: коттеджи, сауны и несовершенное модели входят в обязательный комплект. На деле оказывается, что жизнь у Ромы далека от сказочной — он владелич убыточного таксипарка, погряз в долгах и к тому же ввязался в серьезные проблемы с полицией и целым рядом бандитских группировок. Расследывать все это предлагаете его брату, то есть нам с вами.

Нико — классический GTA-герой, к тому же эмигрант из Восточной Европы (но точно не из России; возможно, из бывшей

Югославии), что умножает традиционные героические качества примерно в два раза. Приехав в Либерти-сити в надежде обрести лучшую жизнь, он случайно попадает в круговорот неприятностей, вытупываться из которого явно предстоит долго и мучительно. Но Нико, конечно, не единственный герой в этой истории. Во-первых, немаловажной фигурой является Малыш Джейкоб, старый друг Романа, у которого всегда можно достать необходимое оружие. Во-вторых, Фрэнсис Макрири, продажный коп, который прекрасно осведомлен о некоем преступлении, совершенном Нико в далеком прошлом. Ну и, в-третьих, это девушка Лолла, роль которой пока неизвестна. Зато по поводу Лоллы есть куда более ошеломляющие новости. Украинская певица Руслана, победительница конкурса «Евровидение-2004», официально подтверждена в качестве голоса героини. Мало того, во внутриигровом радио можно будет услышать некоторые песни Русланы (кроме нее, заявлен также русский хип-хоп!).

Сам Либерти-сити с момента нашей последней встречи претерпел множество изменений и

В коллекцию



Коллекционное издание GTA 4 объявлено уже сейчас, за полгода до релиза. В подарочном комплекте обнаружилось немало вкусностей: помимо самого диска с игрой, имеется специальный сейф, в котором можно хранить DVD-BOX и закрывать под ключ; стильно оформленный альбом с игровым искусством; диск с

саундтреком, а также — гвоздь номера! — фирменная дорожная сумка с логотипом Rockstar.

В коллекционном виде игра выйдет как для Xbox 360, так и для PS3. Про PC-версию ничего не известно. Стоимость специального издания составит \$89,99 — это на \$30 больше, чем цена обычной версии.

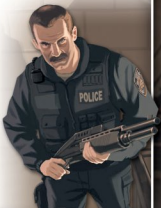
стал еще больше походить на свой прототип — Нью-Йорк. Восозданы практически все ключевые районы и достопримечательности. Так, Бруклин превратился в Брокер, Манхэттен — в Элгонгин, Квинс теперь называется не иначе как Дюкс, Нью-Джерси переименовался в Эндерни, ну а Бронкс стал Боксизом. Что касается достопримечательностей, то Статуя Свободы тут называется Статуей Счастья. Дебютный рекламный ролик GTA 4 тут же умудрился наделять шуму: под музыку классического минималиста Филлипа Гласса (использовалась в фильме «Койинаксация: Жизнь вне баланса»; местами тизер его откровенно цитировал) камера демонстрировала трехмерные виды Либерти-сити, которые многие тут же приняли за Нью-Йорк. Проблема состояла в том, что пока достопримечательностей снабжались комментарием Нико: «Я убивал людей, похищал людей, продавал людей. Возможно, здесь все будет по-другому!». Мэр Нью-Йорка тут же выступил с осуждающей речью и сообщил, что не позволит выставлять Нью-Йорк как международную столицу криминала, но у Rockstar на это вот уже есть заротоенный шесть лет назад ответ: «У нас никакой не Нью-Йорк, а Либерти-сити».

Сами по себе территория в GTA 4 окажется меньше, чем в San Andreas. Разработчики подтверждают эту информацию, добавляя, что уменьшение террито-

рии только пошло Либерти-сити на пользу — город теперь куда плотнее заселен и проработан. И если в том же Сан-Андреасе вы легко могли обнаружить совершенно пустое и никому не нужное километровое поле, то тут ничего подобного не предвидится. Правда, в этой связи пришлось отказаться от самолетов — в пределах Либерти-сити на них просто некуда летать. Вертолеты, впрочем, никто не отменял.

Nextgen? Уже хочу!

GTA 4 работает на собственном движке авторства Rockstar North, который называется RAGE (см. его в Rockstar Games presents Table Tennis для Xbox 360). С технологиями у Rockstar всегда, кстати, была некороткая заминка. Измученный и чуть ли не





Мэра Нью-Йорка, конечно, можно понять. Местами сходство просто фотографическое.



Вообще, судя по роликam и скриншотам, GTA 4 прощется с солнечным idiotизмом San Andreas и Vice City, возвращаясь к мрачной городской паранойе GTA 3.

изнасилованный ими движок **RenderWare** (на котором продолжают выходить многие Rockstar-проекты — например, **The Warriors, Bully**) для консолей нового поколения, конечно, не подходит. Но вот по гамбургскому счету скриншоты из четвертой не выглядят каким-то заоблачным приветом из будущего.

С другой стороны, детализованные модели (особенно хорошо удалось персонажи первого плана), четкие текстуры, сочные эффекты — все это имеется. И самое главное — благодаря соответствующим технологиям мы получим, наконец, нормальную дальность прорисовки. То есть курьезных ситуаций с появившимся из ниоткуда столбом уже не возникнет.

Отдельных дифирамбов заслуживает анимация — в качестве физического движка используется модная сегодня технология **Euphoria** (она же задействована в грядущей **Star Wars: Force Unleashed**). С ней разработчики могут моделировать моторную функцию тела, не опираясь на заранее созданную анимацию. Проще говоря, то, как Нико будет бежать, идти или ползти, зависит от рельефа, покрытия, угла наклона и еще множества факторов.

Появляющиеся из воздуха автомобили и пешеходы (еще одна болячка тема GTA) также будет решена. Обещается некое подобие **Radiant AI** из **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. То есть у каждого жителя (теперь с уникальной внешностью!) будут свои цели. Только не глобальные, а локальные — вроде «дойти, купить мороженое, сесть на скамейку и съесть его». А теперь представьте, что эти самые цели (совершенно разные, разумеется) одновременно выполняет 100 человек. А то и 1000. То же самое ка-

сается машин — если уж вы заметили краем глаза авто, то оно не растворится в воздухе за ближайшим поворотом, а обязательно где-нибудь припаркуется.

Следующий пункт в нашем списке радости от новых технологий — эволюционный рост возможностей. Заходить теперь можно в куда как большее количество зданий, чем раньше. В некоторых небоскребах можно бродить по этажам. Привычная вещь вроде угона автомобилей теперь выглядит иначе — порой надо будет взламывать замки (будет ли это обставлено в виде мини-игры, пока неясно), а также выбивать стекла, чтобы открыть дверь с внутренней стороны.

Ну и геймплей. В этот раз создание игрового процесса проходит под девизом «избавимся от всех условностей!». Так, жертвы и объекты заданий не будут обозначены красными маркер-

ами, как это было раньше. То есть если вам надо убить человека, который в это время находится в толпе, — придется самому вычислить, кто из людей ваша цель. Самый простой способ — позвонить ему на мобильный (если есть номер).

Кстати о мобильном — теперь у него в игре крайне важная роль. Во-первых, с помощью мобильного можно заказывать такси. Во-вторых, на камеру телефона делаются скриншоты. В-третьих, на мобильном отображаются все ваши текущие задания (а их можно выполнять по несколько штук одновременно). В-четвертых, с мобильного можно звонить сюжетным персонажам, а также принимать от них звонки и SMS.



Экшен тоже претерпел серьезные изменения. Нико может использовать любой объект в качестве укрытия, то есть припадать к нему и стрелять, скажем, из-за машины — как прицельно, так и наугад. Таскать с собой целую прорву сружия в невидимом кармане будет невозможно. Кстати, большая часть укрытий, из которых может стрелять Нико, и часть декораций вполне себе разрушаема.

Изменились взаимоотношения с полицией. Рейтинг ее агрессивности снова представлен шестью звездами, но теперь у копов имеется радиус действия, в пределах которого они могут вас поймать. Чем тяжелее преступление, тем радиус больше. Действие блонстители порядка будут более слажено — разработчики консультируются с настоящими полицейскими. Но вместо условного перекрашивания машины (которое работало даже на глазах у всего районного ополчения) вы сможете просто сменить авто в безлюдном квартале — этого будет достаточно. Зато пешеходы научились докладывать о взломе и угоне припаркованных автомобилей.

Такси теперь играет серьезную роль в вашем процессе становления как криминального магната. Оно не только может довезти Нико в любую точку города, но и в случае ранения автоматически доставит в ближайшую больницу, а если голодный — в закусочную (есть нашему герою по-прежнему придется). Кроме такси, имеется общественный транспорт (автобусы и поезда), который также можно пользоваться и который ходит по расписанию (висит на любой остановке).

В Либурти-сити наконец провели онлайнный интернет — выход в интернет возможен практи-



Над расшифровкой русскоязычной вывески слева от Нико бьются лучшие шифровальщики «Игромании».

чески с любого компьютера (но и старое доброе интернет-кафе из GTA 3 нигде не делось). Через Всемирную паутину закупается оружие, находятся новые задания и посещается сайт знакомств.

И на закуски, одна из главных новостей для поклонников — в GTA 4 будут лицензированные машины! Уже объявлены: Ferrari, Porsche Carrera, Volkswagen Jetta, BMW и «Мустанги».



На данный момент GTA 4 официально анонсирована только для Xbox 360 и PS3. Но в том, что игра появится и на компьютерах, сомневаться не приходится — вопрос только когда. Эксклюзивный контент (ситуация не ограничивается банальными машинами, оружием и уровнями — Microsoft всерьез заявляют о новых эпизодах, каждый из кото-

рых добавляет до 10 часов геймплея) будет доступен только для Xbox 360-версии. В Rockstar говорят: «Если вы в конце концов ходите увидеть GTA 4 во всем своем великолепии, придется, конечно, купить приставку Microsoft». Паниковать по этому поводу не стоит — это привычные маркетинговые игры, которые нас с вами слабо касаются. Тем более что PC — ближайший родственник Xbox 360.

Версия для консолей, кстати, должна была выйти уже этой осенью, но не так давно случился перенос на весну 2008 года. Это, скорее всего, означает, что нам с вами придется ждать до 2009 года. Та еще попытка, конечно, но «Игромания» обещает держать вас в курсе, и мы обязательно сделаем подробный разбор консольной версии. А то у некоторых, знаете ли, нервы сдают. ●

Звонок в студию



В рамках маркетинговой кампании Rockstar запустили чудесную акцию. GTA всегда была знаменита своими радиостанциями, причем отдельным, специфическим, так сказать, успехом, пользовались разговорные радио. Это такой отдельный жанр, когда на определенной частоте, без прерывов на музыку и рекламу, звучит непрерывная болтовня на заданные темы. В Америке это очень популярно.

Так вот, Rockstar подтвердили, что в четвертой части обязательно будет WKTT Radio (аб-

бревиатура «we know the truth», то есть «мы знаем правду») и открыли его официальный сайт. По адресу www.wkttradio.com предлагается внести свой посильный вклад в войну с терроризмом и заявить о том, как, цитируем, «ужасы миролюбивые люди и как нам срочно надо всех убить». Этим дело не ограничивается — там же имеется телефон (212-360-23-68), по которому действительно можно дозвониться и записать на автоответчик свои размышления на следующие темы: «Что не так с вашим здоровьем?», «Что не так с миром?», «Что не так с Америкой?» и, наконец, «Что не так с вами?». В прилагающемся дислеймере обозначено, что, записав свой голос на автоответчик, вы тем самым передаете права на использование вашего голоса Rockstar. Особо выдающиеся сообщения попадут, очевидно, в игру. Надо ли говорить, что русскоязычные выступления явно имеют большой шанс на успех?



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть & S

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Во что поиграть в этом месяце — вы, думаю, и так знаете. Важно вот что: на осень-2007 практически все критики смотрят с нелюбимым интересом. В период с сентября по октябрь стает, наконец, ясно — действительно ли с игровой индустрией происходит что-то прекрасное или это все лютая маркетинговая акция? Так вот, судя по отчетному месяцу, все прекрасно.

Про прелесть BioShock после нашей исчерпывающей пятистраничной рецензии даже как-то неудобно говорить. Это, если коротко, самое чудесное, что произошло с жанром шутеров от первого лица за последние несколько лет.

Когда GSC и THQ выпустили свою игру весной, мы в редакции как раз обсуждали, насколько удачно они выбрали время для релиза. И основным аргументом был следующий — «потом ведь выйдет BioShock». Тогда, несколько месяцев назад, «Сталкер», безусловно, давал фору всем прочим представителям жанра. Сегодня это уже не так. И если для вас сейчас стоит вопрос выбора между «Сталкером» и «Биошоком», то ответ очевиден. BioShock.

Следом — еще одно важное жанровое свершение. World in Conflict. По поводу игр Massive Entertainment лучше всего заметил в частной переписке Игорь Варнавский. Обе Ground Control были прекрасными играми, но очень уж стерильными. Так вот, в World in Conflict, наконец, появилась какая-то уютная теплота, появились драма, шероховатость, что ли.

И вот еще что. На фоне вышеозначенных новостей две просто хорошие игры кажутся каким-то неприятным разочарованием. Тут все дело в ожиданиях и званиях, которые мы им зарочно выдали. Stranglehold — крепкий экшен, но никак не новый Max Payne. A Medal of Honor: Airborne — просто новый Medal of Honor, но никакой не переворот и уж тем более не подрыв устоев. И в ту, и в другую игру можно и даже нужно сыграть. Но — только после того, как вы закончите с BioShock и World in Conflict.

Из других новостей. Medieval 2: Total War расширился с помощью гигантского Kingdoms, а «Агрессия» от питейской Lesta Studio оказалась, в общем, довольно приятной игрой, которую теперь необходимо допилить с помощью патчей.

Важно понимать, что сентябрьский вал релизов — это так, разминка перед большими премьерными. Впереди — Crysis. Assassin's Creed и столько еще, что глаза разбегаются. Все, похоже, будет очень хорошо.

PREMIER MANAGER 08

- Жанр: футбольный менеджер
- Разработчик: ZOO Digital Publishing
- Издатель: ZOO Digital Publishing
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.8) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



После знакомства с тринадцатым (!) по счету эпизодом Premier Manager создается впечатление, что серия застряла во времени. Технический прогресс будто бы обошел ZOO Digital Publishing стороной — компания отстала со своими играми как минимум на пять лет, но упорно продолжает гнуть собственную ретро-линию, отказываясь признавать все достижения жанра (например, трехмерную трансляцию матчей).

Уже в самом начале Premier Manager 08 преподносит неприятный сюрприз. Из чемпионов Италии, Германии, Франции, Англии, Испании и Шотландии разрешается выбрать только четыре. Движок якобы слаб в математике и не в состоянии обрабатывать сведения по всем шести странам. Интересно, знают ли создатели игры о том, что Football Manager и FIFA Manager уже не первый год без проблем оперируют информацией примерно по двум десяткам чемпионатов? Причем в каждом рассчитывается от двух до пяти дивизионов!

Думаете, разработчики собрали уйму уникального материала и поэтому игре приходится запускаться в менеджерском режиме? Увы, нет. Знайки футбола заметят в составах команд несколько неточностей. Например, в обладателе двух последних Кубков УЕФА, испанской «Севилье», почему-то нет экс-нападающего питейского «Зенита» — Александра Кержакова.

Умения футболистов описывают 17 параметров, объединенные в три группы: физическая готовность, вратарские навыки и игра в поле. Также на итоговый рейтинг влияет целый ворох дополнительных характеристик. С морально, уверенностью, сообразительностью, агрессивностью, силой воли все понятно — без них не обходится ни один футбольный менеджер, а вот жадность, память и восприятие явно притянуты за уши. Еще для каждого члена команды подчитывается количество проведенных игр, забитых голов и полученных наказаний. Вот и вся небогатая статистика.

Авторы, впрочем, более-менее учатся на своих ошибках. По сравнению с прошлой лучшей версией улучшился интерфейс, упростилась система поиска новичков, увеличилось количество тактических схем и наконец-то появились полноценные тренировочные центры для команд. Правда, подобные игровые особенности уже давно есть во всяком уважающем себя футбольном менеджере.

Продукцию ZOO Digital Publishing можно посоветовать только тем, кто основательно изголодался по виртуальной тренерской должности и готов по этому поводу бросаться на любой соответствующий менеджер. Тем, кто себя бережет, лучше дожидаться появления на полках магазинов Football Manager 2008 от Sports Interactive и FIFA Manager 08 от EA Canada. — Владимир Крощин

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ 4.5

TIGER WOODS PGA TOUR 08

- Жанр: симулятор гольфа • Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Tiburon • Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1.6 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



В линейке спортивных проектов от Electronic Arts сериал Tiger Woods PGA Tour стоит особняком. В американском и европейском футболе, хоккее, баскетболе и регби победа достигается за счет командного взаимодействия, а в гольфе результат зависит исключительно от индивидуального мастерства. Надеяться можно только на себя.

В этом году игрой занималась не Headgate Studios, а EA Tiburon. Новые разработчики значительно упростили интерфейс, убрали режим Team Tour, зато добавили FedEx Cup. Кубок состоит из нескольких этапов. В финальной части встречаются 30 лучших гольфистов планеты. Остальные режимы остались без изменений. В Practice вы тренируетесь посылать мяч в лунку, используя как можно меньше попыток. В Play Now соревнуетесь с соперником. В Custom Game выбираете одного из 22 доступных гольфистов и самостоятельно определяете условия игры.

С PGA Tour чуть сложнее. Здесь надо выступать на различных турнирах, заключать контракты со спонсорами и постепенно пополнять коллекцию призов. Но больше всего времени отнимает Tiger Challenge. С помощью специального редактора вы колдуете над внешностью нового персонажа, распределяете скромные очки опыта по нескольким параметрам, после чего начинаете долгий путь к вер-

шинам славы, постепенно совершенствуя свои навыки. По сравнению с прошлой версией управление не претерпело никаких изменений. Чем дальше откатил мышку назад, тем сильнее замах. Чем резче вернул ее на исходную позицию, тем мощнее вышел удар. Каждый гольфист носит с собой 14 разновидностей клюшек. Одна нужна для резкого высокого удара, другая — для того, чтобы легко катнуть мяч по прямой. Всякий раз, перед тем как нанести удар, надо быстро нажать кнопку в голове, как отразится различные параметры на траектории полета мяча: насколько силен боковой ветер, какой угол наклонной поверхности земли и т. д. Разобраться, что к чему, не очень сложно. Немного практики — и вы превратитесь в настоящего профессионала.

Tiger Woods PGA Tour 08 понравится не только любителям гольфа. EA Tiburon устроили игру таким образом, чтобы в нее смог играть даже маленький ребенок. Визу экран отражают малейшие изменения погодных условий. Вдобавок к этому перед каждым ударом компьютер автоматически подбирает наиболее подходящую клюшку. Остается только сопоставить несколько параметров и кинуть мяч точно в лунку.

Одним словом, если ваш внутренний олигарх уже оформился, а вот внешний пока нет, то PGA Tour 08 — идеальный выход. — **РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.4** Владимир Крошкин

BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.RU

Поддерживает все процессоры Intel, включая грядущие 45-нм многоядерные модели с FSB 1333 МГц

NVIDIA GeForce 7150

T-SERIES Desktop

TF7150U-M7

Чипсет GeForce 7150 создан по передовой 80-нм технологии и поддерживает:

- DirectX® 9.0c
- Shader Model 3.0
- High Definition Audio (HAD)
- NVIDIA® CineFX 3.0 Engine
- OpenGL® 1.5 Optimizations

Tweak Tech



Biostar использует уникальную схему питания процессора и оперативной памяти, а также твердотельные конденсаторы. Это позволяет получить максимально стабильное питание для ключевых составляющих любой системы — процессора и памяти.

X.D.C. (eXtreme Durable Capacitor)



Твердотельные конденсаторы обеспечивают стабильное питание процессора. Срок службы твердотельных конденсаторов в 6,25х раз больше, чем у электролитических аналогов.

BIOSTAR X-Series implement Solid Capacitor

HDMI / DVI / D-Sub

HDMI, DVI, DVI и D-Sub для вывода изображения HDMI: High Definition Digital Audio & Video

Образование: Оцените универсальный кабель, который работает со всеми стандартами подключения.



Rapid Switch



Теперь можно забыть про джамперы Power и Reset. На плате есть кнопки, которые их эмулируют. Продвинутые пользователи смогут беспроблемно экспериментировать с настройками платы, быстро и оперативно.

Clean-Tone Audio Technology



Инновационный дизайн Clean-Tone от Biostar снижает уровень звуковых искажений и шумов, генерируемых системой платой. На каждый аудиоканал предусмотрена отдельный конденсатор. Интегрированный звуковой кодек HD Audio 7.1 обеспечивает кристальный звук, кроме того, он полностью совместим с Microsoft® Windows Vista™ Premium.



SHADY O' GRADY'S RISING STAR

- Жанр: симулятор музыканта
- Издатель: GIGaGames
- Разработчик: GIGaGames
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 900 МГц (1,5 ГГц), 128 (256) МБ, 32 (64) МБ видео



В *Shady O' Grady's Rising Star* нам предлагается создать и развить собственную музыкальную группу. При этом игру отличает какое-то патологическое внимание к деталям: придется взять под личный контроль написание песен, составление концертной программы и еще целый ворох рутинных продюсерских дел. Увы, в попытке объять необъятное разработчики забыли о самом главном: сделать игру интересной и разнообразной. Завлеченный жанр — ролевая игра. Все формальности вроде бы соблюдены: в самом начале мы создаем музыканта, выбираем для него одежду, указываем жанровые предпочтения и распределяем очки по ряду параметров (умение играть на инструментах, навык написания песен и т. п.). Кроме того, за успешное творчество тут начисляют опыт, и герой растет в уровне.

Но как только дело доходит до продвижения группы (а этому посвящена большая часть), игра оборачивается натуральным симулятором музыкального менеджера. Весь процесс творчества здесь сводится к ковырянию во внутриигровом меню: мы вдумчиво создаем таблицы и колаасы в десятках параметров. В теории мы также занимаемся написанием песен, репетируем и ездим на гастроли, только вот все эти действия продвигаются тремя щелчками мыши и никак не анимированы.

Создание музыкальных шедевров здесь и вовсе незвездно до мини-игры «Пары» (это когда нужно поочередно переворачивать карточки с картинками, пытаясь найти две одинаковых). Чем больше угадали, тем лучше песня. При этом разработчики зачем-то заставляют нас каждый раз лично (!) довозить группу до места выступления в микроавтобусе (управляется четырьмя кнопками, интереса — ноль). На этом фоне ролевая составляющая выглядит как будто оторванной от основной игры. Имя и жанр группы никому не нужны вообще, а логина за опытом тернет смысл, как только в группе появляется опытный музыкант: работая в связке с главным героем, он очень быстро подтягивает его до своего уровня. При этом нанять такого умельца можно в самом начале игры, причем совершенно бесплатно. Та же ситуация с оборудованием: различных наименований сотни (практически все инструменты имеют реальные прототипы), но разница между ними практически не чувствуется.

После всех вышеозначенных зверств кошмарная графика уже не так бросается в глаза. Игра, представьте себе, оптимизирована под работу с DirectX 7.0 и выглядит попросту жалко. Модели персонажей больше всего напоминают резиновых кукол из секс-шопа, а города — сборища коробок, обтянутых мутными текстурами.

Из занятной, вообще говоря, идеи вышел жутковатый экономический менеджер, который зачем-то также приключается ролевой игрой по музыкантов. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

SWORD OF THE STARS: BORN OF BLOOD

- Жанр: стратегия
- Издатель: Lightbox Interactive
- Разработчик: Kerberos Productions
- Мультиплеер: интернет, локальный сет
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 512 МБ (1 Гб), 128 (256) МБ видео



Вышедшая год назад *Sword of the Stars* вполне могла стать прорывом среди космических стратегий. *Kerberos Productions* пошли сразу на несколько экспериментов. Во-первых, они рискнули использовать некую трехмерную систему координат. Во-вторых, каждая из четырех рас получила собственный способ передвижения между галактиками — одни освоили телепортацию, другим приходилось искать специальные пространственные туннели...

Увы, игра захлебнулась собственными идеями. Необходимость постоянно вращать карту в разные стороны грозила нервным срывом, а постоянный контроль за перелетами подопечных только добавлял головной боли. Начем иным *Sword of the Stars* похвастанся просто не могла, вырвал лишь шикарный сюжет — история и быт каждой цивилизации были рассказаны настолько подробно, что сценаристам впору было садиться за написание космооперы как минимум в пяти томах.

Аддон *Born of Blood* мог бы стать работой над ошибками, но *Kerberos* предпочли сохранить все как есть. Стратегическая составляющая так и осталась на уровне «популяр флот побольше и вошек задаю». Зато появились «революционные» изменения вроде физического появления торговцев на карте (прежде они обозначались лишь пунктом в статистике). Можно даже выдать negociантам эскорт для защиты от грабителей.

Самым интересным новшеством предлагается считать свежую расу зуул (судя по дизайну кораблей — страстные поклонники Хаоса из *Warhammer 40 000*, одни рубки в виде черепов чего стоят). Интересно зуул в первую очередь тем, что для перемещения между галактиками им нужно прокладывать специальные порталы, которые со временем исчезают, — вскоре начинаешь чувствовать себя космическим регулятором движения. Да, еще они могут обращаться в рабов поверженного врага — помогает лишь изредка.

Была доработана дипломатическая модель — можно, к примеру, попросить соседа поделиться информацией о конкретной расе. Только зачем, если *Sword of the Stars* позволит спокойно перебить всех врагов без разговоров? К древу технологий добавилось несколько новых открытий, но они по-прежнему сводятся к тому, что после мощного лазера можно открыть еще более мощный лазер. Ни головоломный интерфейс, заставляющий наузуть учить координаты планет, ни громадная экономическая модель исправлены не были.

Сюжет по-прежнему на высоте, но в остальном игра так и осталась смелым, но неудачным экспериментом. Непонятно, почему *Kerberos* предпочли оставить все как есть.

Может, одумают ко второй части? — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

S.C.A.R.E.

- Жанр: инди-квест
- Издатель: Pionierska
- Разработчик: Ghost in the Sheet Team
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



S.C.A.R.E. — еще один яркий пример того, как при минимуме финансовых затрат можно все-таки рассказать интересную и винную историю. Все признаки инди-квеста налицо: S.C.A.R.E. делали несколько энтузиастов во главе с чешским дизайнером и художником Яном Каваном. Соответственно, ни текстур высокого разрешения, ни богатой анимации здесь нет — привлекло 2D и статичные комиксы. Зато в S.C.A.R.E. полно харизмы, собственного стиля и черного юмора. Да-да, несмотря на то, что изначально проект позиционировался как «жуткий рассказ о потусторонней жизни», на самом деле он больше смахивает на «байки из склепа».

Едва попав на тот свет из-за автомобильной аварии, герой тут же зачисляется в члены некоей организации, задача которой — обеспечить беспрепятственный проход мертвых душ по белому туннелю до места назначения. Не дав опомниться, мускулистый босс учреждения вручает вам простыню и сообщает диспозицию: наша разведка, дескать, донесла, что многие души где-то застряли и к этому может иметь отношение одна фабрика, которую нужно обследовать. Ну а дальше начинается чистой воды «Битлджу» Тима Бартона: «Позвольте, какая разведка, при чем тут фабрика и почему я в белом, собственно говоря?» — «Разговорчики в строю! Шагом марш на фабрику, или я сниму с тебя простынку и ветер разорвет твою душу на части. Кстати, возможно, там ты узнаешь, кто тебя перевалит... Уха-ха-ха!»

И так — всю дорогу. Ужас и ирония ходят здесь парой. Продвигаясь по коридорам фабрики, наше неунывающее «привидение в простыне» (второе название игры — *Ghost in the Sheet*) постоянно острит, встречает кровавые надписи типа «Смерть летящим девушкам!» и читает дневники, авторы которых прерывают свои записки драматическим восклицанием: «Божи-и-и-и-и коровки-и-и-и-и... они лависую-у-у-у-у-у!!!» Все это — на фоне напряженной атмосферы, сотканной из пугающих звуков за спиной, филигранно подобранной музыки и редких, но метких встреч с монстрами.

Эта противоестественная смесь оказалась жизнеспособной: история выписана со вкусом, и ее хочется узнать до конца. А привлекательные задачки (дергаем рычаги, включаем питание, подбираем код к замкам и т.д.) разбавлены рядом паранормальных способностей героя, позволяющих ему, в частности, двигать предметы и орать на врагов благим матом (экзорцизм). Выдаются возможности постепенно, придавая местным паззлам собственной шарм, а самому винковнику торжества — новые поводы для острот.

Добавьте сюда множество харизматичных, запоминающихся NPC, цепкие диалоги и обилие почти литературного чтива (каждый найденный дневник — увлекательная мелодрама), и надежда на светлое будущее инди-квестов снова засияет. — Кирилл Волюшин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.6



ПИКСЕМАЛЬНАЯ

Это невероятно — блеск в глазах, румянец на щеках. Все реально! Добро пожаловать в мир веб-камеры QuickCam® Pro for Notebooks. Мир, где видео-общение необычайно реалистично.

Где оптика Carl Zeiss® с автофокусом дает потрясающе четкое изображение и точную передачу цветов. Где 8-мегапиксельные фотоснимки четко схватывают каждую деталь. Где технология RightLight™2 улучшает освещение. А ваши близкие чувствуют себя так, будто вы с ними в одной комнате. Возьмите максимум от нового уровня реальности на www.logitech.ru



Logitech.

Designed to move you™



THE SIMS 2: BON VOYAGE (THE SIMS 2: ПУТЕШЕСТВИЕ)

Жанр: симулятор туризма
 Издатель: Electronic Arts • Разработчик: Maxis
 Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Идут годы, меняются тенденции, игриндустрия колбасит так, как не колбасило уже лет десять... А тем временем компания Maxis продолжает спокойно выпускать аддоны к самой продаваемой на планете компьютерной игре The Sims 2. И вот же какое дело — каждый следующий аддон сделан вовсе не для того, чтобы «срубить еще бабла!», как думают многие наши читатели. Это действительно очень интересные и глубокие расширения для уже сложившейся много лет назад концепции «симулятора обывателя». Итак, в следующем по счету аддоне под названием Bon Voyage вам, а также вашим подопечным симам предстоит, собственно, этот самый «бон воляж» — то есть долгожданый отпуск. После установки дополнения на игровой карте появляется три новые «туристические» локации — кусок морского побережья, отельный комплекс в условной азиатской стране, а также типичный загородный санаторий в лесу. В любой момент своей скудной жизни ваш сим может поднять трубку и заказать желаемый тур: выбрать отель, назначить дату вылета, выписаться вместе с собой членом семьи или друзей и идти ловить такси в аэропорт.

Самая интересная часть любого отпуска в игре, к сожалению, не показана: чтобы в итоге залезть на шезлонг у бассейна, вам не придется для начала унизительно снимать ботинки и выгребать мелочь из кармана на таможене, наблюдать пыльные драки соотечественников на черном рейсе, а потом с бешеными глазами бегать по аэропорту в поисках пропавшего при погрузке чемодана. И даже оказавшись в любой из «отпускных» локаций — вы, по сути, снова застрянете в четырех стенах, только не вашего дома, а гостиничного номера. Любые поездки на экскурсии проходят где-то за кадром. То есть, пока ваш сим смотрит на древние развалины или сплавляется на байдарках, вы остаетесь в отеле и наблюдаете, как горничная уныло пылесосит пустой номер.

Конечно, в гостинице тоже можно найти кое-какие развлечения — бассейн, сувенирную лавку, комнату для чайных церемоний, заказать лобстера в номер, сходить, наконец, в бесплатный бар. При желании еще можно подружиться с местным персоналом и выучить у них как будет «здоровье» на местном наречии, позаниматься йогой с местным гостиничным сансемом или поплавать в лечебном источнике...

То есть вы поймите нас правильно: Bon Voyage — это огромный, невероятно детальный аддон с кучей мелких и просто приятных деталей. Однако он, в отличие от многих прошлых дополнений к The Sims 2, практически никак не меняет общую концепцию игры. Неужели так сложно отправить симов в лес, неужели так сложно сделать для них парочку другую экскурсий, почему просто не посадить у окна туристического автобуса? Ну жили вы в доме, теперь будете жить в номере — где случается размах, где свобода, где долгожданное новое измерение? В любом случае, крутые сутки торчать в гостинице — крайне сомнительный способ провести время что живому человеку, что тому полигональному на экране. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО РАЗВОДА

Жанр: трик-квест • Издатель: «Акелла» • Разработчик: JetDog Studios
 Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 1,2 (1,8) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



«Особенности национального развода» — квест по-своему уникальный. Он повествует о буднях маленького провинциального бандита, одного из тех, кого порой неласково называют «голики». Обложка обещает юмор и стилистику чуть ли не тарантиновского размаха. Разумеется, ничего подобного здесь и близко нет. Вместо точных диалогов — нескончаемые потоки площадной брани, благообразно прикрытой за кадром «пиздачкой», в комплекте также зажатые подъезды и дохлая кошка. Вот и весь колорит.

Все это печально вдвойне, потому что как квест игра тоже не задарась. Фантазии авторов хватило лишь на пару десятков общарпанных пейзажей, которые практически лишены анимации. Промашка вышла и с загадками: их сложность неоправданно завышена, решения часто неочевидны и лишены любой логики. В результате игрок, преодолевая зевоту, гонит косогобого персонажа от экрана к экрану, предаваясь бесконечному пиксель-хантингу. Российские ремесленники (не путать с разработчиками) снова взялись осваивать отечественную подзаборную эстетику. То ли еще будет, мучайтесь.

Кстати, авторы «Особенностей национального развода» ответственны за компьютерную, с позволения сказать, игру «Ядерные твари». Почерк, в общем, чувствуется. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2,5

КАК ДОСТАТЬ СТУДЕНТА: ПЕРЕПОЛОХ В ОБЩАЖЕ

Жанр: аркада/квест • Издатель: «Бука» • Разработчик: Astor Games
 Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 800 МГц (1,8 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



«Как достать студента» — идеальный продолжатель любимой в народе забавы «Как достать соседа», которая, в свою очередь, выросла из немецкой игры Neighbors from Hell. Менюется разработчик, издатель, декорация, но суть бережно переносится из проекта в проект, оставаясь неизменной.

Мы должны поддразнивать лапасты надоедливому оппоненту, доводить его до истерики и при этом не попадаться ему на глаза. В этот раз действие переносится в институтское общежитие, где безымянный студент мстит своему соседу по комнате — тот якобы шумит по ночам. Набор тактист разнообразен и подчас довольно жесток: подсылать канцелярские кнопки в миски, измазывать полотенце в гуталине или порубить на куски провод от компьютера. Тактика все та же: прочесть экран курсором мыши, найти активные точки, после чего долго экспериментировать, пытаясь совместить обнаруженные предметы с окружающей обстановкой. По мере прохождения открываются все новые части обжествия.

Игра незамысловата и, честно говоря, довольно занидана. Радует разве что приятный графический стиль, да и то анимация получилась какой-то дерганой. Но если вам вдруг не надоели подробные развлечение, «Переполох в общежитии» можно безболезненно посмотреть. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

INGENIOUS

- Жанр: головоломка
- Издатель: ShadTree Games
- Разработчик: United Soft Media
- Мультиплеер: hot-seat, локальная сеть
- Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 16 (64) Мб видео



Три года назад известный немецкий дизайнер настольных головоломок Райнер Книция (Reiner Knizia — придумал, среди прочего, настольную версию судоку) выступил в свет отличный пазл Einfach Genial. Совсем недавно под именем **Ingenious** появилась ее виртуальная версия.

Суть этой забавы примерно следующая: на поле, разбитом на шестиугольники, предлагается размещать разноцветные фишки, случайным образом объединенные в пары. Задача — выложить как можно более длинную линию из однотипных фишек — за это начисляются очки. Тем же самым занимаются противники: в партии участвует до трех человек; в крайнем случае их может заменить компьютер. Количество очков, набранных за линии разных фигур, суммируется, составляя общий итог.

Звучит громоздко, да и выглядит, если честно, точно так же. Но стоит только понять общий принцип игры, и она моментально затягивает с головой. Противники азартно пытаются выстроить максимальное число линий одновременно, перехватывая действия друг друга, хапоски вклиниваются в чужие линии, разрывая и блокируя комбинации. В общем, **Ingenious** — это все-таки интеллектуальная игра. Она скорее ближе к нардкам и реверси, чем к офисным убойцам времени вроде **Bejeweled** и **Zuma**. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6**

FETCH IT AGAIN!

- Жанр: клон Nintendo DS
- Издатель: ValuSoft
- Разработчик: Spring Interactive Media
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1,8 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Fetch!, довольно гнусный тамагочи-симулятор, неожиданно обзавелся продолжением. Сиквел отчего-то доверили **Spring Interactive** (немецкие разработчики-универсалы, делали почти все приложения **Moorhuhn**, а также, например, квесты **Undercover: Operation Wintersun** и **Zanzarah: Mailing Monsters**). Серия от этого решения только выиграла. Отныне это больше не третесортный аттракцион по наблюдению за лающей кучкой полигонов, а вполне себе полноценная игра. Большинство идей, конечно, беззастенчиво позаимствованы у **Nintendogs**, но лучше все равно пока ничего не придумано, а на PC достойного аналога и вовсе нет.

Теперь подшефного щенка (хотя это может быть и котенок) нужно не только кормить и выгуливать, но и мыть, водить к врачу и убирать грязь, которую он нанес с улицы. В остальном все по-старому: кормим, выгуливаем, дрессируем (команды, напоминание, тут рисуются мышью на манер **Black & White**).

Но самое заметное изменение — похорошевший графический стиль: игра выглядит сочнее и как-то жижезерднее, что ли. В общем, это по-прежнему скорее приют для низкополигональных зверей, чем полноценный симулятор дружбы с ними, но, так сказать, условия их содержания явно улучшились. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5**

КУПИ «ВЕДЬМАКА» ЗА ДВА ДНЯ ДО РЕЛИЗА!

Если весь мир увидит седовласого **Ведьмака** 26 октября, то у жителей России есть уникальная возможность приобрести игру за два дня до мировой премьеры! Пока весь мир в течение 48 часов еще только будет предвкушать встречу с одной из самых многообещающих RPG года, ты уже сможешь погрузиться в невероятное приключение между добром и злом в великолепном и мрачном фэнтезийном мире. Сделать это возможно лишь в сети магазинов «**Эльдорадо**», где помимо обычной версии можно будет приобрести и подарочное издание по цене обычной джевел упаковки!

Ко всему прочему, 24 октября в магазине «**Эльдорадо**» по адресу Москва, ул. Профсоюзная, дом 56 (ТЦ «Черемушки») пройдет встреча с разработчиками «**Ведьмака**».



- Издатель
2K Games
- Разработчики
■ 2K Boston
■ 2K Australia
- Издатель в России/партнер
1С
- Платформа
■ Xbox System Shock
■ Half-Life 2
- Мультиплеер
- Осуществит
- Количество дисков
- Оцен DVD
- Сайт игры
www.2kgames.com/bioshock
www.2kgames.com/cultfranchise

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



еры, о важности которых Леваяйн говорит в каждом интервью, десятилетия классических джазовых стандартов (среди прочих для вас поют Фрэнк Синатра, Билли Холлидей, Коул Портер), которые периодически хрустят из музыкальных автоматов, коктейльные платья, смокинги, роэли — Bioshock поставлен в самой роскошной обстановке, какую толь-



PS
ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СУПЕР ГРАФИКА

Олег Ставицкий

BIOSHOCK

В английском языке существует устойчивое выражение *has cult classic written all over it*, которое обычно применяют к вещам, чей культовый статус виден за километр. Так вот, **BioShock**, безусловно, *has cult classic written all over it*. Приключившаяся следом за релизом гражданской война расколола все играющее население на две фракции — одни тут же провозгласили BioShock «лучшим шутером со времен *Half-Life 2*», а другие принялись разьяснять, почему **Irrational Games** (которые в процессе разработки превратились в **2K Boston**) повинны в масштабном надувательстве. Главным поверхностный аргумент вторых состоит в следующем: обещанного нового опыта нет, а авторы аккуратно повторили

собственный **System Shock 2**, с поправкой на подоводный город и эстетику пятидесятых. Это, в общем, чистая правда — BioShock действительно не содержит ни одной по-настоящему свежей геймдизайнерской идеи. Фокус в том, что благодаря таланту, технологиям и потрясающему, феноменальному вниманию к деталям старые идеи тут работают так, как ни у кого больше. BioShock, несмотря на всю свою вторичность, воспринимается на редкость свежо. Это такой удивительный трюк, доступный, очевидно, только очень одаренным людям вроде **Кена Леваяйна** (автор и худрук проекта). К тому же это главный на сегодня претендент на звание «Шутер года» — конкуренцию ему сможет составить разве что **Crysis**.

О важности коктейльного платья

Вся прелесть BioShock заключена в двух составляющих — механике и эстетике. Даже если бы игра оказалась цельнометаллической постройкой на рельсах, ее можно было бы полюбить за одни только интерьеры. Плотность и детализация окружающего мира — беспрецедентные, так просто не бывает. Каждый миллиметр, каждый постер, каждая резная дверь продумана и стоит на своем месте, причем дизайнерский забор не иссякает вплоть до финальных титров. Кроме того, эстетически и визуально это чистое наслаждение. BioShock, напомним, происходит в 1960 году — и все здесь подчинено этой эпохе. Ар-деко интерь-



Ум, честь и совесть не позволяют нам обсуждать, что происходит с главным героем на этом скриншоте. Но если приглядеться, вы можете догадаться и сами.



Еще один скриншот, содержание которого мы не можем обсуждать из чувства такта. Но да, среди прочего, в Bioshock вы подвергнетесь глубокой заморозке.

ко можно вообразить. При этом авторам не изменяет вкус, они вообще не позволяют себе ни одного перебора, ни одной фальшивой ноты — BioShock ни разу не дает повода усомниться в собственной правдоподобности.

Вдобавок к идеально выверенной атмосфере, BioShock — поразительно продуманная игра. Встреча со многими монстрами поставлены и спланированы так, что вы успеваете узнать про них какие-нибудь душещипательные подробности. Вся драматическая прелесть игры в том, что вы сражаетесь не с безымянными чудовищами в смокингах и плащах — это вполне реальные люди, которые все еще осознают себя и мир вокруг. Кто-то рыдает над пустой колодой, кто-то перебирает клавиши на расстроеном рояле, кто-то что-то задумчиво бурчит себе под нос. BioShock выступает беспрецедентно, производственные затраты тут фантастические. Итоговый бюджет точно себе вообразить, но это явно не один и не два миллиона долларов. Актеры, музыка, дизайн, тексты, диалоги — все это исполнено, записано и сведено на высшем уровне. То есть BioShock — это архаизм, выполненный с размахом и бюджетом блокбастера.

Здесь, кстати, отдельно хочется пояснить, что медаль «Суперграфика» выдана нами именно по вышеозначенным причинам. Технически BioShock выглядит хорошо, но не более. Вода и все ее агрегатные состояния (особенно лед и процесс его таяния) исполнены великолепно, но вот все остальное... Модели при ближайшем рассмотрении оказываются отбугенены блестящим пластмассовым бампом, который не спасает никакое DX10-освещение. Но графика — это ведь не только и даже не столько технология, сколько картинка, стиль. А стиль у BioShock безупречный.

Занимательные мутации

Упомянутых достижений самим по себе уже достаточно, чтобы полюбить BioShock всем сердцем за одну только визуальную смелость. Но 2К разыгрывают в этих интересах совсем непростую игру. Сами авторы называют BioShock «генетически модифицированным шутером», и это удивительно меткое определение для местной механики.

Чтобы богато организованный и тонко сбалансированный геймплей игры внятно уложился в голову, необходимо выработать какую-то систему усвоения информации. Для этого лучше всего понять, как устроен и что умеет главный герой BioShock.

Все ваши возможности разделены на активные (плазмиды) и пассивные (тоники). Плазмиды — это, в общем, серьезная альтернатива обычному огнестрельному оружию (которого тут также предостаточно). Весь мир BioShock построен вокруг генетических изменений собственного тела. В рамках этой программы вы можете наделять свою левую руку удивительными способностями. Хит-парад наших любимых плазмидов ниже по курсу, но среди прочих имеются рой пчел, вылетающих прямо из неприятно пульсирующих отверстий в кисти, или мощный электрический разряд, парализующий противника на несколько секунд. Ну и, конечно, телекинез, позволяющий ненадолго почувствовать себя Дартм Вейдером. Плазмиды расходуют специальный ресурс под названием EVE (ева), такой местный аналог жизни, который пополняется с помощью дивоных инъекций в затылке — шприцы обильно разбросаны по уровню.

Но если концепцию и разновидности плазмидов мы в свое время обстоятельно разясняли, то вот тонки — кое-что новое. Это, если совсем просто, такой аналог парков из Fallout (с великим шедером Interplay у BioShock вообще обнаруживается масса пересечений). Тоники великое множество, и они разделяются на физические, инженерные и боевые. Одни заставляют ваше тело производить мощный электрический разряд каждый раз, когда кто-то вступает с ним в тесный физический контакт. Другие прибавляют вам здоровья, но только когда вы забываете врага насмерть холодным оружием. Третьи облегчают задачу при взломе сейфов. Ну и так далее.

Главный нюанс состоит в том, что для инсталляции тоники и плазмиды в собственное тело вам понадобятся специальные слоты, которых поначалу всего два, а вообще может быть не больше шести. Разновидностей генетических модификаций — десятки, и это не считая секретных, список которых сейчас составляется всем интернетом.

И, наконец, главное. Новые слоты, тоники, плазмиды, алгебры емкости здоровья и вообще все операции над собственным телом требуют адама — вещества, вокруг которого крутится центральная интрига BioShock. Адам, в свою очередь, производится червеобразные паразиты, сидящие внутри маленьких безобидных девочек (вернее, не только в них, но для нас они являются единственным

ОТБОРНЫЕ ПЛАЗМИДЫ

По итогам коллективного обсуждения BioShock «Игромания» выбрала пять самых интересных плазмидов игры.

Electro Bolt



Возможность (на манер императора Палпатина из «Звездных войн») выпускать из пальцев электрический разряд — первое, что подарит вам BioShock. Во-первых, он парализует врагов на несколько секунд. Во-вторых, устраивает короткое замыкание стационарным пулеметам и прочей охранной технике. В-третьих, очень удачно взаимодействует с водой, так что, если вы заманите группу врагов в окрестную лужу, самое время дать по ней разряд, иначе оставшиеся одним из самых эффектных законов физики.

Telekinesis



А вот еще один привет «Звездным войнам» и темной стороне Силы. Телекинез позволяет вам доставать объекты, запятанные в самых неожиданных местах (например, в бассейне, который находится под напряжением). Но самое главное — благодаря телекинезу вы сможете останавливать выпущенные в вас ракеты и, улыбувшись, отправить их обратно. Про баловство вроде швыряния табуреток, столов и бочек с горючей смесью можно и не говорить.

Enrage



Enrage — самый простой способ увидеть экосистему

BioShock в действии. Измазанный феромонами враг впадает в состояние аффекта и нападает на первого, кто попадет ему под руку. Несколько точных бросков фермента ярости — и вечер тут же перестает быть тономы: Big Daddy с воем свергает беззащитную женщину, пока мужчина в спортуке в испугленном лупит его по ржавому корпусу. Главное — не использовать Enrage, когда в комнате только один враг, потому что в этом случае всю свою ярость он обратит на вас.

Insect Swarm



А это уже что-то из творчества Клайва Баркера. Insect Swarm превращает вашу левую руку в пульсирующий улей с пчелами. Выпуская рой в сторону врагов, будьте осторожны — насекомые кусают всех без разбора, включая «Больших папочек» (которые по умолчанию настроены к вам нейтрально). Кроме того, насекомые могут потревожить противников на других этажах, чего вам, во-первых, совсем не хотелось.

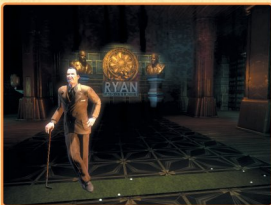
Hypnotize Big Daddy



Плазмид, позволяющий на некоторое время почувствовать себя Анатолием Кашировским и Ананом Чумаковым одновременно. Вымазав Big Daddy зелеными феромонами, вы временно заставляете его перейти на свою сторону. Загипнотизированный монстр встает за вас, как за маленькую сестричку, и рвет в ключа любого, кто попытается напасть. Главное — вовремя заметить, что действие гипноза исчезло, потому что разозорванный Big Daddy в гневе довольно неприятен.



Историческая справка: механика этой головоломки придумана волею не Кенем Левайном, а Assembly Line. Игра называлась Pipe Dream и была выпущена LucasArts (I) в 1989 году.



При личной встрече Эндрю Райан скажется... а, сами увидите.

источником адама). Девочки называются Little Sisters и путешествуют они исключительно в компании Big Daddy — исполинских монстров, закованных в огромные живые батискафы. Прежде чем вы сможете изъять необходимый адам из маленьких сестер, «большого папу или «мистера Бабблза», как его ласково зовут сами сестрички, придется убить.

Игра больших возможностей

Описанная выше конструкция является несущей для всей игры. Но самое интересное в BioShock — это нюансы и тонкости, которые отличают хорошую игру от гениальной. Так вот, тонкостей в BioShock — миллион, и вы до самого конца не успеете поражаешься каким-то случайным открытиям. Ну, во-первых, во всей игре ак-

тивно разбросаны различные автоматы. Одни продают (за деньги, которые тут тоже есть) амуницию, другие — аптечки, шприцы с EVE и прочую бытовую химию. Третьи позволяют произвести реорганизацию плазмидов и тоников (да, сделать это можно только в определенных точках). Четвертые производят из подножного мусора (по ходу льсы вы собираете какие-то бутылки, жгуты, реактивы и прочую дрянь) патроны, аптечки и какие-то сек-

ретные тоники. Питье бесплатно улучшают характеристики выбранного оружия. Каждый из этих автоматов можно взломать, отчего у него либо расширится ассортимент, либо упадут цены, либо произойдет и то, и другое.

Волон тут оставлен в виде популярной головоломки **Pipe Dream** (см. окрестные скриншоты), и сложность операции зависит, во-первых, от установленных на них в вас тоников, а во-вторых — от важности самого агрегата.

СТИЛЬ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

О том, что интерьеры BioShock выполнены в эстетике ар-деко, знают, кажется, все (об этом с гордостью сообщается даже в аннотации на коробке с игрой). Но вот что это за эстетика и почему ее важность так подчеркивается художником проекта, известно немногим.

Ар-деко — это художественное направление, сформировавшееся в двадцатье годы прошлого века и успешно просуще-

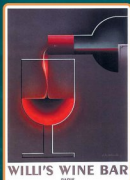
ствовавшее до конца пятидесятых (а BioShock, напомним, происходит сразу после празднования Нового года в 1960 году). Ар-деко, в общем, такой интеллигентный гламур первой половины двадцатого века. Это нарочито роскошные, богато декорированные интерьеры, это дорогие материалы, это красивые, ровные линии, симметрия. У ар-деко имеются свои, понятные причины появления — измученному Первой мировой войной обще-

ству требовалась какая-то яркая эмоциональная подпитка, и ар-деко с его несдержанной роскошью пришелся очень кстати.

Течение моментально распространилось на все виды творчества — архитектуру, промышленный дизайн, интерьеры и изобразительное искусство. Самым, наверное, известным ар-деко зданием является Chrysler Building в Нью-Йорке — его фотография почти гарантированно открывает любые соот-

ветствующие каталоги. В России ар-деко мутировал в сталинский ампири, так что ближайшим отечественным аналогом являются так называемые сталинские высотки (пример — главное здание МГУ в Москве).

Арт-директор BioShock очень ловко перенес все эти ровные изгибы и симметрию в игру — см., скажем, вывеску Ryan Industries, а также панорамные виды подводного города. Но ар-деко — это еще и



Рекламный постер Аделаида Кассандра для винного бара.



Шпиль здания Крайслер в Нью-Йорке — самое знаменитое ар-деко строение.





Хорошая новость: DirectX 10-версия BioShock практически ничем не отличается от DX9. Так что переход на Windows Vista снова откладывается.

Но самое интересное, что взлому тут поддается практически все. Камеры безопасности можно перепрограммировать так, что они не будут срабатывать не на вас, а на врагов, выходящую в их сторону летающих богов. Стационарные боты с пулеметами, ракетами и электрощоксами тоже перепрограммируются в вашу пользу.

И вот тут как раз начинают высветываться те самые нюансы. Скажем, выясняется, что боты и камеры можно шокировать

с помощью электрического заряда. Или что аппарат, восстанавливающий здоровье, после перепрограммирования начинает обдывать врагов ядовитым газом. Или что, если этот самый аппарат расстрелять, из него вывалится аптечка. Или что при установке специального тоника алкоголь начинает пополнять и здоровье, и Еву, хотя по умолчанию он эту самую ману отнимает. Или что из замороженных и разбитых на кусочки врагов не



И плохая новость: играть в BioShock на низких и средних графических настройках бессмысленно — вся атмосфера моментально испаряется.

выпадают патроны и оружие (исключения все же случаются). Или что с помощью найденной фотокамеры можно проводить исследования различных видов врагов, открывая новые бонусы и даже плазмиды. На перечисленные всех тонкостей у нас уйдет, наверное, страниц десять, набранных мелким убогим шрифтом. По масштабу возможностей, по количеству комбинаций, по уровню проработки BioShock с легкостью может со-

перничать с современными RPG. Но самое интересное начинается, когда вы, наконец, вступаете со всем этим арсеналом в игру. Потому что все описанное выше, вы не поверите, работает. Здесь нет вообще ни одного бесполезного плазмиды или тоника, ни одной лишней возможности, ни одной идеи, которую можно было бы назвать «лишняя» или «однообразная». BioShock позволяет придумать такие комбинации и стратегии, что мы в ре-

свой изобразительная культура. Тут имеет смысл посмотреть сразу двух основных художников. Во-первых, **Адольф Мурон Кассандр** (Adolphe Mouron Cassandre) с его знаменитыми рекламными плакатами для винного дома Nicolas, а во-вторых — **Тамара Де Лемпицка** (Tatiana Jędrzejka), гениальная польская художница. В BioShock их работ нет, зато присутствует огромное количество умело стилизованных постеров, рекламирующих в эстетике ар-деко прелести адама и генетических мутаций.

Но самое интересное, что мир уже видел одну игру, построенную в ар-деко эстетике. Это... Fallout. Интерьеры, интерфейс, музыка, стиль, жизнерадостно-идиотический рекламный слог — все это уже было у Interplay с поправкой на подрыв атомной бомбы. При этом презентация плазмидов в BioShock — это, без сомнений, прямая цитата из творчества Interplay. Каждый раз, когда вы находите или покупаете новый плазмид, игра демонстрирует героическую смесью черно-белый комикс, где задорный голос

рассказывает о том, как эту возможность можно использовать в быту («Во время ссоры ваша жена бросила в вас бутылкой? Остановите ее с помощью телекинеза и бросьте обратно!»).

Кроме Fallout, был также гениальный квест **Grim Fandango**, авторы которого пошли еще дальше и выполнили в указанной эстетике все, включая самих персонажей. **SimCity 4** тоже благополучно использует соответствующую архитектуру. Плюс,

конечно, **Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse**.

Почему все это важно знать и понимать? В одном из недавних интервью Левая признался, что, прежде чем остановиться на идее подводного ар-деко города, он также рассматривал другие варианты, среди которых была, например, идея с нацистами на курортном пляже (!). Но Левая, очевидно, как-то надо было дать понять, что он делает интеллектуальный, умный, эстетский шу-

тер. И тут ар-деко, джаз и пятидесятые прилисли как нельзя кстати. Можно, конечно, пробежать всю игру, не взглянув ни на один постер и не останавливаясь около радиоприемников, чтобы послушать Билли Холидей, но таким образом вы не заметите и половины тех усилий, что 2K вложили в игру. А они это, поверьте, сделали не просто для того, чтобы потом написать на коробке про соответствующие интерьеры. Они это для вас.



Тамара Де Лемпицка, «автопортрет в зеленом Бугатти».



**ВЕРДИКТ**
ДОЖДАЛИСЬ!

Астры BioShock очень ловко обошли главную условность всех современных шутеров — одинаковые лица врагов. Практически все ваши соперники носят карнавальные маски.



Особо любознательные игроки уже расковыряли исходный код игры и обнаружили там упоминание четырех новых плазмидов, которые якобы войдут в специальное дополнение, которое будет распространяться через интернет.

дакци не устает ими делиться друг с другом. Александр Кузьменко прошел игру вообще не пользуясь оружием и орудия исключительно плазмидками, а некоторые представители верстки расценили BioShock как нормальный, качественный шутер со всеми вытекающими из этого вывода тактическими решениями.

На все это не работало бы без богатой внутренней экосистемы игры. Враги в BioShock прекрасно взаимодействуют друг с другом без вашей помощи — дружат за адям, куда-то идут, общаются, спорят. Лучше, что вы можете сделать, это поставить экосистему себе на службу. Любимый трюк — перепрограммировать все окрестные камеры, заманить под них окрестных врагов, затем стратив их между собой с помощью специальной плазмиды ярости и, наконец, поджечь Big Daddy, который тут же с воем начнет носиться по залу, поджигая все вокруг (корректная физика, помните!).

А вот дальше BioShock начинает генерировать по десять уникальных ситуаций в минуту — свойство, присущее только очень редкому классу игр. Вот горящий враг с разбежку прыгает в воду, чтобы обить огонь, и вы в этот момент запускаете туда же электрический разряд, который моментально убивает его. К сожалению, оказывается, что в судя также зашел Big Daddy, которого тоже не убивает, но ощутимо злит, и он направляется в вашу сторону. Вы напускаете на него рой

пчел, которые, правда, кусают еще одного Big Daddy этаким выше, и он начинает забрасывать вас сверху гранатами. Эта трехактовая мизансцена — небольшая иллюстрация гигантских возможностей BioShock. Тут можно все — гипнотизировать Big Daddy, покрывать врагов специальным ферментом, отчего на них начинают срабатывать даже перепрограммированные камеры безопасности, поджигать целые помещения удачно запущенной табуреткой, предварительно сунув ее в огонь.

Освоившись с местной экосистемой и собственными возможностями, вы сможете воплотить лучший трюк, на который способен BioShock, — заставить его крайне убедительно играть самого в себя. Это еще одно крайне ценное свойство позволяет оценить, насколько окружающий мир в состоянии существовать без вас, главного героя. Выясняется, что еще как может. Принципиальное отличие от всех прочих шутеров тут состоит в том, что их внутренняя логика описывается однослойными равенствами: вы просто выбираете один из предложенных вам вариантов и тут же получаете результат.

Логическое дерево BioShock — это сложная система уравнений с десятками неизвестных. Бесконечные комбинации плазмидов, тоников, физики и экосистемы каждый раз дают уникальные результаты — причем, что бы ни происходило на экране, это выглядит очень

органично: составные элементы плотно подогнаны друг к другу и вы практически никогда не увидите врага, застрявшего в стене, и прочих фокусов. BioShock очень тонко рассчитана и спланирована — кажется, что тут нет никаких ограничений или условностей. Но они, на самом деле, есть.



Главная проблема BioShock — ее собственные уровни. В действительности это очень, очень линейная игра. То есть довольно обширные карты, на первый взгляд, действительно предлагают несколько подходов к одной и той же точке, но в действительности все тут аккуратно спланировано левел-дизайнерами и никакого самоуправления вроде выбитой из ракетницы стены или несанкционированного разлития воды не допускается. BioShock, со всеми ее большими возможностями, явно очень тесно в собственных узких коридорах. Хочется больше простора для эксперимента, больше врагов, выше сложность. По поводу сложности, кстати, есть отдельная информация: каждый раз, когда игра убивает, он переорядается в специальной камере, которые обильно расставлены по уровню. Штука в том, что вместе с оружием и плазмидками сохраняются увечья, нанесенные врагам. Так что если вы кого-то не добила в прошлой схватке, то хромоногий и большой соперник наверняка где-то бродит по уровню.

Получается великолепная импровизация в рамках четко заданной структуры. Левайк как будто боится отпустить собственный геймплей и дать нам чуть больше свободы, сделать игру еще хардкорней, еще больше. Опасения, в общем, понятные — BioShock и так довольно сильно отстает от всех прочих современных шутеров, что, правда, не мешало ему продаться тиражом в 400 тыс. копий за первую неделю. Это как если бы гениального фридрихского саксофониста попросили исполнить эстрадные стандарты — и всем неожиданно понравилось. Дело за следующим шагом — во время второго акта выйти на сцену и сыграть настоящий джаз. ■

 РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ЛЕГКО ОСВОИТЬ**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Покупайте, сыграйте в него.

ГЕЙМПЛЕЙ:

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА:

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА:

★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ**9,5****ВЕЛИКОЛЕПНО**

HP рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

ИГРАЙ В СВОЕЙ ВСЕЛЕННОЙ.



КОМПЬЮТЕР СТАЛ ВНОВЬ ПЕРСОНАЛЬНЫМ.

Больше игр. Больше драйвов.

Всё будет по-прежнему 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.

Надело 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.

Заходите 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 марками корпорации Intel на территории США и других стран. Владельцы торговых 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/readytogetready.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 транзакцию по кредитным картам может взиматься дополнительная плата. Продажи на фотографии могут не всегда соответствовать описанию. Бренды Core2 Duo являются частью обозначений группы HP. Подразделение Core2 Duo в Великобритании является дочерним предприятием Hewlett-Packard, в настоящее время осуществляется правовой процесс интеграции. На правах рекламы.

- **Разработчик**
Electronic Arts
- **Разработчик**
EA Los Angeles
- **Платформа**
■ Xbox 360
■ Call of Duty 2
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Комплекты диска**
Одна DVD
- **Сайт игры**
www.ea.com/medalofhonor

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



лишь финальный результат. Если вообще ничего не делать, то герой грохнется лицом в придорожную пыль, немного покряхтит, затем отстегнет парашют — и вперед в бой. Если же буквально за секунду до приземления вы нажмете клавишу «W», то Бойд ловко приземлится на ноги, получит поздравление от начальства — и, опять же, в бой. В общем, сам процесс высадки выглядит крайне убого и всерьез его можно рассматривать разве что как интерактивную кат-сцену.

Вторым пунктом заявленных достижений Airborne идет свобода. Она тут, скажем так, своеобразная. Пока главный герой летит к земле, можно отглыдеть и при-

MEDAL OF HONOR

AIRBORNE

Стелла Ченулина

Наш «Центр внимания», посвященный **Medal of Honor: Airborne** (см. «Игроманию» №01'2007), содержит, в частности, следующие слова: «*Medal of Honor: Airborne* выдвигает нам качественно новым шагом на рынке WW2-шутеров». Так действительно казалось: если сложить всевозможности, то представлялся экшен про Вторую мировую исполненных размеров, снабженный как минимум двумя оригинальными решениями. Так что, пролетев Airborne за какие-то несчастные пять часов и не увидев, по сути, ничего нового (но получив определенное эстетическое удовольствие), с удивлением обнаруживаешь в душе какую-то совершенно детскую обиду.

День ВДВ

На этот раз в центре, гм, сюжета оказалась В2-я воздушно-десантная дивизия США. Для тех,

кто не в курсе, сообщаем: это элитное подразделение было создано еще в годы Первой мировой войны, затем распущено, а когда Штаты вступили во Вторую мировую, дивизию создали заново. Десантники принимали участие в боях за Африку, затем высказывались на Сицилии, а на их боевом счету не только с треском проведенная операция Market Garden, но и активное участие в контрастном наступлении союзников в Арденнах.

Несмотря на то что тут имеется главный герой (и зовут его Бойд Трэверс), никакого вымышленного сюжета Airborne не рассказывает. Единственная драматическая сцена на всю игру — когда фашистский танк давит голую ослушавшую. Новый Medal of Honor предлагает шесть не связанных между собой миссий: десантирование на Сицилию, та самая операция Market Garden, высадка непосредственно на немецкой территории и т. д. Каждая история происходит по одному

и тому же сценарию: сперва мы сидим на брифинге, где начальство минут пять излагает ситуацию, потом вдруг оказываемся в самолете и готовимся к прыжку, затем самолет непременно попадает под огонь вражеских ПВО, несколько статистов тут же погибает, остальные с воплями вываливаются из самолета. В первый раз это действительно впечатляет, но вот на пятый и шестой раз фокус, мягко говоря, утомляет.

Прыжок с парашютом, который Electronic Arts позиционировали как несущую конструкцию Airborne, на деле оказался незамысловатой аркадной забавой, не требующей от вас вообще никаких усилий. Для начала прыжок происходит на автопилоте. Главгерой, не будь дураком, самолетно поберечь к выходу из горящего планера, самостоятельно реанеет кольцо, раскрывающее парашют, и без лишней помощи совершит все необходимые приготовления к приземлению. От нас зависит



На парашюте вы можете приземлиться практически в любом месте уровня. Смысла в этом мало, но хоть какое-то разнообразие.



Товарищи по оружию тут натуральные звери, способные втроем уничтожить пару десятков фрицев.

Теперь мы в армии

В августе 2007 года многоуважаемая компания **Electronic Arts** пригласила журнал «Игромания» на так называемую **launch-party**, то есть мероприятие в честь запуска проекта. Вечеринка якобы должна была иметь место в Лондоне и посвящена **Medal of Honor: Airborne**. От издания были откомандированы Антон Логвинов и Олег Ставицкий. Тут необходимо пояснить, как это обычно происходит. Получив свой регистрационный код, вы заполняете некую анкету (имя-издание-тирраж и т. п.) на официальном сайте события, садитесь в самолет и прилетаете в назначенный день куда следует. Там, как правило, происходит следующее: прессу и прочую заинтересованную публику свозят в клуб/кино-театр, показывают игру, рассказывают, почему она особенно хороша, раздают ревью-коды, после чего все желающие, включая топ-менеджмент, наливаются до беспамятства и густо краснеют при встрече с вами на какой-нибудь E3.

Так вот, с **launch-party Airborne** неладное мы почували еще на стадии регистрации. Там после указания ФИО содержались следующие вопросы: размер обуви/рост/вес, навыки стрельбы из огнестрельного оружия, наличие врожденных пороков сердца и прочие подозрительные пункты. Кроме того, устроители убедительно просили поставить галочку под соглашением, в котором значились, среди проче-

го, следующие строки: «Я снимаю с компании **Electronic Arts** всю ответственность за возможные увечья и прочий вред здоровью, который я могу получить во время презентации». Мы с Антоном нервно сглотнули, но галочку поставили.

Следом выяснилось, что везет нас вовсе не в Лондон, а за 300 км от него, в какой-то прекрасный гольф-клуб посреди идиллического английского сельского пейзажа. Все произошло вечером первого дня — расслабившуюся было европейскую прессу вежливо пригласили на примерку формы. Нам с Антоном выдали по армейскому мешку, в котором оказались, натурально, кирзачи, а также специальные штаны, куртка, рюкзаки, именной жетон, пара бутылочек с водой и одноразовый дождевик. Пока мы, гогоча и путаясь в карманах, фотографировались на фоне прочей европейской прессы, организаторы любезно сообщили, что построение завтра в шесть утра.

Что началось дальше, описывается преимущественно непечатным слогом. Холеных розовощеких журналистов, нарезанных в кирзовые сапоги, погрузили в настоящие военные грузовики, завернули в брезент и вывели на настоящую военную базу, где дали нам точно такой же день подготовки, какой получили новобранцы 82-й дивизии, прежде чем их бросили в бой.

Дальше фрагментарно. Я стреляю из настоящего авто-



мата Томпсона, и огромная горячая обойма отцеливает мне в лицо. Антон Логвинов дает три (вместо положенного одного) залпа из огромного стационарного пулемета. Я закладывая взрывчатку во время симуляции городских сражений. Мы молча жуем настоящую полуюху кухню (вегетарианское меню присутствует!). Старший сержант в выражениях, которые нам тут не позволяют процитировать некоторые законы о печати, объясняет, что, если он, @#%\$, увидит хоть одну скотину с руками в карманах, он, @#%\$, оторвет этой кисе руки, уши и еще некоторые висельные органы. Слышны сдавленные стоны «мама» и «лучше бы я пошел в рейд в WoW».

Эта презентация на самом деле послужила игре неодоимую значную службу. Когда ты на своей, извините, шкуре ощущаешь, каково это — прыгать из самолета с разобранной винтовкой, пилсом патроном, запасным парашютом и непромокаемым

планшетом, становится особенно ясно, что приземление в **Airborne** — это так, детский лепет. В реальности автора этих строк, скорее всего, изрешетит бы еще при попытке вытутаться из парашютных строп.

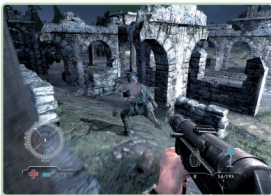
Но самое главное — удивительно, насколько быстро на войне, пусть даже насколько искусственной, из вас выветривается все наносное: работа, карьера, количество просмотренных фильмов и умение слагать буквы в слова тут совершенно никого не интересуют. За несколько часов мы забыли, кто мы, что мы и почему, собственно, мы должны выполнять приказы этого краснолицего мужички с ослиным голосом. Было любопытно оказаться в такой ситуации на один день, но больше — лучше уж в **Medal of Honor: Airborne**. — Олег Ставицкий

«Игромания» выражает благодарность компании **Electronic Arts** за предоставленные фотографии и возможность принять участие в презентации.





В ближнем бою особенно весело раздавать оплеухи фрицам при помощи автоматного приклада.



Пусть вас не смущают выщербленный камень и разрушенные декорации. Физики в Airborne нет вообще никакой — от взрывов даже ступня не разлетается.

смотреть себе уютную полянку для приземления — под ногами в этот момент расстилается не размытая текстура, а относительно большой уровень. Теоретически, можно приземлиться в любой ее точке: высидевшись на крышу, стоит сразу занять выгодную позицию и укладкой отстреливать фрицев с господствующей высоты; упав где-нибудь во дворе, следует зайти противнику с тыла. Для тех, кто к таким экспериментам не расположен, на земле забитовито коптит некий зеленый дым (практически сиреневый туман), приземление возле которого гарантировано окажется безопасным — рядом не будет никого, кроме ящика с боеприпасами. Беда в том, что ужики с «прицельным» десантированием, по сути, не нужны. До тактически выгодных мест проще и безопаснее дойти пешком, а атака с тыла осязательного эффекта чаще всего не приносит.

Кроме того, разработчики все-таки ограничили нашу с вами свободу. Во-первых, главный герой летит к земле со скоростью торпеды, так что до многих гипотетически доступных мест добраться не получается чисто физически. В игре при всем желании приземлиться удастся на достаточно небольшой, ограниченной территории. Во-вторых, соблюдая славные традиции сериала, в Airborne полку совершенно нелогично построенных кирпичных стен, которые служат искусственным барьером, ограничивая вашу свободу передвижения. И только когда будет выдано необ-

ходимое задание, игра забитовито создаст проход (неожиданно танк проехал или взорвалось чего).

Айн, цвай

Механика игры, увы, не располагает к каким-то изощренным приемам, да их в вашем арсенале и нет. В Airborne балом правит зверский экшен запредельной концентрации, сравнимый разве что с первой **Call of Duty**. Как только главный герой отцепляет стволы парашюта, список задач перед игроком сужается до традиционной программы минимум: быстро бегать, метко стрелять и резко прыгать. То есть совершать в точности те же телодвижения, что и в 99,99 прочих WW2-шутеров. Каждые десять секунд налетает десяток рассвирепевших фашистов, поэтому только и остается, что давить на гашетку.

Перестрелки в Airborne занимают львиную долю времени. Если в том же **Call of Duty 3** (Xbox 360, PS3, Wii) нам позволялось ездить на машинах и танках, а игра была набита активными сценами (вас бьет по голове прикладом, а вы путем выстукивания по нужным кнопкам вывешиваете винтовку), то в Airborne нет и этого. Мы либо косим фрицев в промышленных масштабах, либо закладываем взрывчатку.

Хотя сами перестрелки получились удивительно бодрыми. Враги, кажется, научились соотнобразать, действуют не по воле скрытого и кое-как реагируют на смену обстановки. Так, напри-

мер, если ваш отряд везался в бой на городской улочке, а тут вы появились из соседнего переулка и начали косить врагов в упор, то немцы сразу обратят на вас внимание, постараются перегруппироваться и сосредоточат огонь на Трассеровой скромной персоне. Иногда, правда, доходит до смешного — враги всегда стреляют по главному герою, даже если его товарищи вломались в тумане ряды неприятеля, раздавая пулемки направо и налево.

Кроме всего прочего, EA возмужало обещали дать нам возможность улучшать практически любое оружие в игре. Мол, в годы Второй мировой войны каждый уважающий себя солдат как-нибудь апгрейдил табельные автоматы и пистолеты — примывал скотчем дополнительные обоймы, подливал стволы. Спешим сообщить, что в Airborne весь апгрейд заключается в следующем: у каждого оружия в игре есть своя «шкала опыта», по мере уничтожения врагов она заполняется, а когда автомат достигает следующего уровня, к нему автоматически прикручивается новая возможность. У Томпсона объем магазина с 30 патронов расширяется до 50, «Шмайсер» начинает бить точнее, Штормет режко увеличивает скорость стрельбы. Такая вот RPG-система.

Airborne вообще удивительно несерьезная игра. Апгрейды тут возникают по мановению волшебной палочки прямо на поле боя, характеристики оружия ни на что не влияют, десантирование — односторонний детский ат-

тракцион, здоровье восстанавливается с помощью аптечек. А когда к концу игры появляются железобетонные убер-фашисты, облаченные в противогазы, атмосфера как-то незаметно скатывается в китч — с нетерпением ждешь Ленина в кожаном плаще.

При этом, однако, не стоит думать, что Airborne — это полный провал. Несмотря на то что тут нет ни грамма свежих идей, а заявленные инновации оказались каким-то пустым звоном, это все-таки очень динамичный и к тому же красивый шутер. Плавная анимация персонажей, яркие вспышки трассеров, ослепительные взрывы гранаты — этих простых человеческих радостей хватает, чтобы пробегать Airborne до конца. Тем более что для этого вам понадобится от силы пять часов жизни.



Airborne получилась не самой короткой частью в сериале. Тут, к сожалению, не достает старых идей сериала, проверенных временем приемов. Если **Medal of Honor: Pacific Assault** делал серьезный шаг в сторону развития бренда, то Airborne — это три четких шага назад, возврат на исходную позицию. Новый **Medal of Honor**, словно голливудский фильм о героях комиксов, демонстрирует красивую картинку, способен развлекать несколько часов, но не оставляет ни в голове, ни в сердце ровным счетом никаких эмоций. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Чемого переворота не случилось. Medal of Honor Airborne — это бодрый шутер про Вторую мировую, который морально находится на уровне первой PC-части сериала. Играть можно, но осязчик остался.

ГЕЙМПЛЕЙ

7.0

ГРАФИКА

8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



«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/>





ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



STRANGLEHOLD

Генер Феткулов

Стремительное превращение Джона Ву в одного из апологов жанра экшен началось как раз с гонконгских боевиков. **Stranglehold**, первая компьютерная игра, к которой режиссер приложил руку, вряд ли поможет ему так же быстро обрести соответствующий статус в нашей индустрии. Хотя все компоненты, казалось бы, на месте. Экшен по-прежнему взрывной. **Чоу Юнь-Фат** все так же крут, а над его головой вновь кружат белые голуби.

Китайский театр

Фраза «John Woo presents», вынесенная в заголовки, — это не просто рекламный ход. Впрочем, Ву сам написал сценарий, а во-вторых, **Stranglehold** — это, напомним, интерактивное продолжение его же «**Круто сваренных**» (**Hard Boiled**). Окончание фильма не оставляло никаких надежд на продолжение оригинальной сюжетной линии: среди 230 людей, убитых в финальной перестрелке, были почти все сколько-нибудь значимые персонажи, кроме разве что главного героя, инспектора Йена по прозвищу Текила. Поэтому сюжет **Stranglehold** написан с чи-

стого листа — теперь это настоящая семейная трагедия, случившаяся из-за нервного брака Текилы и дочери главы триады.

Тем не менее тут присутствует масса подмигиваний для знатоков оригинала: бумажные журавлики, джаз-бэнд, играющий в ресторане, короткий эпизод с Джоном Ву, знакомые места, ну и, конечно, сам Чоу Юнь-Фат. Этот, без сомнения, великий киноартист убедительно смотрится как в боевиках, где он укладывает врагов лачками (см. «**Круто сваренных**», «**Убийцы на замену**», «**Пуленепробиваемый монах**»), так и в пронзительных восточных драмах вроде «**Крадущегося тигра, затаившегося дракона**», где его герой использует последний вздох ради признания в любви.

Так вот, в **Stranglehold** Чоу Юнь-Фат присутствует не только в виде качественной трехмерной модели и голоса главерга. К технологичи **Unreal Engine 3.0**, безусловно, можно предъявить ряд обоснованных претензий, но благодаря фантастической лицевой анимации в **Stranglehold** переехала фирменная мимика актера. Знаменитый ироничный взгляд, едва заметная улыбка,

ярость, боль — Чоу Юнь-Фат одним только уголком рта может сказать больше, чем некоторые голливудские актеры за пятиминутный монолог.

Отличными актерскими данными снабжены, кстати, и противники. Проявить свой талант они, правда, могут только в момент гибели, но здесь действительно есть на что посмотреть! Смертельно раненные враги хватаются именно за то место, куда попала пуля (область для смелых экспериментов!), долго ходят по сцене, вскидывают руки к небу и разве что финальный монолог Гамлета не зачитывают.

Во власти хаоса

Джон Ву — талантливый режиссер, но на примере **Stranglehold** хорошо видно, что постановка интерактивного кино — это совсем другая задача. Режиссуры хватило на гениальные ролики, на мимику, на какие-то миксансы, к которым игрок практически не имеет отношения. А вот сами уровни и, собственно, экшен нарисованы лишены какой-либо постановки. Нет скриптов, нет интересных диалогов, нет выитной помисси-

ЖАНР Экшен

- **Краткость**
Midway Games
- **Разработчик**
Midway Studios Chicago
- **Издатель в России/американской**
Mid Games
- **Полнота**
 - Серия Max Payne
 - Серия Dead to Rights
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Количество дисков**
Три DVD
- **Сайт игры**
www.strangleholdgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



онной мотивации, нет исследования. **Stranglehold** — это примерно 8 часов безосновочных перестрелок.

Но и те лишены каких-либо намеков на логику и постановку. В **Max Payne**, на который **Stranglehold** равняется, каждое появление врагов, каждая сцена содержала свою логику: кто-то, например, стоял спиной ко входу — его убить было легко, пара других позже подьеждала на лифте — к ним нужно было подготовиться, а последний враг прыгал на героя откуда-то сверху, заставляя молниеносно реагировать на ситуацию. К тому же противниками руководил пресловутый AI, отчего схватки заставляли игрока проявлять выдумку.



Если присмотреться, можно разглядеть пулю, которая вот-вот попадет герою в голову. Но в такой ракурсной позе Текила до внешних раздражителей нет совершенно никакого дела.



В режиме точного прицеливания можно проследить путь пули от начала и до конца.



Во время замедления времени мир окрашивается в багровые тона. Присей, Макс Райн.

В Stranglehold враги прут без остановки, причем чаще всего из случайно заданных мест. Не обремененные лишним искусственным интеллектом, они просто дают игрока безразудным напором. В результате вместо качественного игрового процесса с правильно расставленными акцентами получается каша из сумасшедшей пальбы во все стороны, истерической бетонки и хаотических прыжков в замедленном действии.

Любой, кто хоть раз запустил Max Payne, наверняка помнит ощущение, когда ты впервые уворачиваешься от пули. Не бездумно отпрыгивая в сторону, а совершая осознанное действие, целенаправленно используя свое преимущество. В Stranglehold прыжки с уклонением имеют куда более слабую привязку к геймплею: бои ведутся в замкнутом пространстве, битком набитом врагами, все они палят без остановки, поэтому поймать момент и уклониться от выстрела получается исключительно по воле случая. Только когда на сцене остается один-два врага, с ними можно поиграть в Макса Райна, но смысла в

этом уже нет — проще добить. По этой же причине «ушли в молоко» и другие возможности. Причем авторам не откажется в изобретательности! Они не просто под копирку переписали идеи Remedy, они дополнили их интересными особенностями. К примеру, замедление во время прыжка включается лишь в том случае, если в поле видимости попадает враг, а на мирные планеты оно не расходуется.

Кроме того, неплохо разнообразили геймплей четыре суперприема: самолечение, прицельный выстрел, шквал и атака с вращением. Обыча врагов, герой получает очки, необходимые для использования этих умений. Название первых двух говорят сами за себя, а вот про два других стоит рассказать подробнее.

Шквал (Barrage) — это мощная фронтальная атака. Сначала Текила исполняет небольшую пантомиму под кодовым названием «Ну все, @#\$, достали...», демонстративно забывает ствол под завязку патронами, а потом обрушивает на врагов максимум огневой мощи. На те несколько секунд, пока длится Barrage, отключаются индикатор здоровья,



Каждому убитому врагу можно смело вручать «Оскар» за артистизм.

счетчик патронов и мозги героя, поэтому можно смело бежать в самую гущу врагов и безнаказанно их истреблять.

Атака с вращением (Spin) — очень красивый, но не очень полезный прием: герой просто крутится на месте, стреляя во все стороны. Тут главное — постановка. Вокруг парят белые голубы, а летящие в slow-mo пули поражают всех находящихся на сцене врагов. Проблема в том, что этим приемом уничтожаются только те неприятеля, что уже выбежали к Текиле, а включив Barrage, можно бегать по уровню, «нажимать» на триггеры и выманывать новых противников.

Очки для спешдений числятся по повышенной ставке, если вести перестрелку красиво, то есть стрелять не с места, а хотя бы в прыжке, а еще лучше — съезжая по перилам или висая на люстре. Идея отличная — таким образом авторы мотивируют воспользоваться временными возможностями, но когда бездумно палит со всех сторон — какая уж тут красота.

Ну и последний, действительно роскошный прием — использование укрытий. Рыбки от одного заслона к другому под шквальным неприятельским огнем — пожалуй, самый продуманный и зрелищный момент Stranglehold. Когда Текила припадает спиной к колонне, а вражеские пули высекают из нее куски мрамора, почти задевая героя, так и хочется воскликнуть: «Совершенно как Ghost in the Shell!» (а потом и в «Матрице»). Эта киноцитата уже давно просилась в игру, но по-настоящему почувствовать, каково это — сидеть за планомерно разрушаемой чу-

жими пулями колонной, стало возможно только благодаря системе Massive D.

С ее помощью уровень разрушаемости Stranglehold можно безо всяких скидок назвать беспрецедентным. Дерево колетса, камень бьется, вода разливается. Колоссальное количество полностью разрушаемых объектов делают Massive D чуть ли не ключевым моментом геймплея. Иногда, забыв про свистящие над головой пули, вы вдруг перестаете обращать внимание на врагов и начнете, совсем как у Ву в кино, любоваться баллистикой: смотреть, как пули отпрыгивают куски от каменного льва в дорогом ресторане, как натурально вываливаются потроха из акулий туши в рыбацкой деревеньке.



Ясно, чем должен был стать Stranglehold. Термодерные перестрелки в разрушаемых до основания уровнях могли задать новый стандарт жанра. Но акшуну не хватает продуманности, выверенности, режиссуры, наконец. Стоеросовый AI сам по себе не в состоянии разгрести интересную сцену, а без качественной постановки все часто идет не так, как рассчитывали разработчики. Здоровенный череп тиранозавра в музее может так и не упасть на врагов, а стоящий возле бочки с бензином бандит только в одном случае из сотни долетит до окна и проберет стекло своей головой. То есть Джону Ву и Чоу Юнь-Фату — «отлично», а вот Midway Studios Chicago — «удовлетворительно». Итого — «хорошо». ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Как ни странно предвещать такие претензии к игре Джона Ву, но интерактивной версии гокинского боевика не хватило режиссуры. Это бесценный, но непродуманный эдак — стрелять по дэстрациям интересней, чем по врагам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Назвать**
Playlogic Entertainment
- **Разработчик**
Hydravision
- **Платформа**
■ Xbox Silent Hill
■ PC Silent Hill
■ PS2 Resident Evil
- **Мультиплеер**
Врагам за спиной компьютер
- **Сайт игры**
www.obscure2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
700 МГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

OBSCURE 2

Кирилл Володин

В кино и играх пугают, как известно, по-разному. Некоторые (**Джордж Ромеро** и **Клайв Баркер**) десять минут краду крупным планом демонстрируют гниющую плоть или изъятый кол в голове пятирукого чудовища, размазывающего собственным кишечником, словно лассо. У нас на эту тему тоже имеются достойные выступления — любой **Resident Evil** или вот грядущий **Jericho**.

А можно с не меньшим удовольствием натягивать нервы зрителей на колесо, накачивая спелен, моргая лампой дневного света и нагоняя какой-то метафизический сверхжас перед пустым коридором. Это вот, пожалуй, к аллопам и к аллопомужу и гроисериалу **Silent Hill**, который в идеальных пропорциях смешивает оба подхода — и физиологический, и психологический.

Саспенс против вазелина

Obscure, неожиданный французский хоррор двухгодичной

давности, принялся с удивительным мастерством разрабатывать прикладное направление в индустрии ужасного. **Hydravision** первыми перенесли на мониторы так называемый teen-хоррор. Отличительные черты всем нам хорошо известны: пубертатные проблемы и юморок школьной разведки тут аккуратно разбавлены расчлененкой, монстрами, кровью и прочими хоррор-атрибутами. Типичные представители жанра на слуху — это сериал **Уэйса Крайвена «Кошмар на улице Вязов»**, его же «**Крик**» и «**Факультет**» **Роберта Родригеса**.

Так вот, **Obscure** как раз был посвящен типичной американской школе и некоторым ее ученикам, которые знали все о сексе и баскетболе, но понятия не имели о том, что творится в мрачных подвалах их учебного заведения. Пугало все это, если честно, не очень, скорее забавляло: авторы позволяли заглядывать девушкам под юбку, а кровь и смерть мешали с легкой иронией над ге-

роями и происходящим. Одним словом, типичный «Факультет».

Сиквела, по правде сказать, никто не ожидал, а он без лишнего шума взял и случился. Если продолжить сравнения, то вторая часть — это уже скорее «Кошмар на улице Вязов», который, собственно, считается родоначальником подросткового хоррора. Атмосфера в **Obscure 2** более насыщенная, тонко выстроенная. Напряженная музыка, в которой солируют старательно гугающие скрипки и церковный хор; инфернальные, бросающие в холодный пот звуки, которые может издавать даже безобидная с виду игорьда; изощренный дизайн новых монстров (ит сезона — летающая помысь суккуба и Медузы Горгоны); отличная работа режиссера роликов и кат-сцен. Про ролики хочется сказать отдельно, потому что здесь **Obscure 2** местами поражает. Вот, например, абсолютно темный коридор, где моргающая лампа периодически освещает разделенную надвое



окрававленной стеной девушку, пока та настойчиво ползет в сторону ошарашенных героев.

Но при всей своей атмосфере **Obscure 2** — это все еще подростковый хоррор, со всеми его необходимыми атрибутами. За те два года, что прошли с момента окончания кровавых событий в школе Leafmore High, герои, казалось, должны были повзрослеть. Однако факт посещения в университет Falloreek не очень заметен: все те же разговоры про секс, туалетный юмор (частое посещение уборной прилагается), перманентные вечеринки и гра-



Hydravision очень четко понимают свою субкультуру — девушки, у которых из-под джинсов чудовищно торчат трусы, тут тоже присутствуют.



Слаженная работа — залог успеха! Особенно если вам помогают единый инвентарь, более демократичная камера и удобная система авторегулирования.



В движении Obscure 2 выглядит получше, но, вообще, такая картинка — это несерьезно.



Совместное прохождение превращает экшен в мини-игру «Попади по монстру, а не по напарнику».

ничность интересов постелью, всевозможными стимуляторами и тачками. Авторы все так же иронизируют над образами. Объявления на стенах в стиле «Мировому лидеру по производству вазелина требуются стресс-тестеры!» и огромные галлюциногенные цветы (странно, что не грибы) в качестве источника мирового зла добавляют происходящему здоровую долю идиотизма.

История о запрещенных экспериментах над мистической флорой (это у Hydravision какая-то навязчивая тема), ставшей причиной новых ужасов в жизни наших героев, открыто не дотягивает ни до Silent Hill со всеми его потайными смыслами, ни до Resident Evil, где главное все-таки — это японское визионерство. В итоге сценарий слишком хорошо читается на несколько ходов вперед: то, что неминуемый запретный плод сам превратится в поросшую мхом обманку, очевидно задумо до соответствующего ролика.

В общем, Obscure 2 балансирует (иногда удачно, иногда — нет) между хоррором и идиотизмом. Так что часть непонятно, рассказывают ли французы свою историю всерьез или это у них чувство юмора такое. Есть также подозрение, что все происходящее — плод воображения наших героев, охотно пробуящих на вкус новые психоделические препараты. Тем более что ученый-биолог, неотступно следующий за персонажами, предупреждает: странные цветочки — природный шкеток.

Вместе весело ходить...

Тем не менее умирают тут вполне реально. И, в отличие от первой части, смерть напарника фатальна: она ведет к окончанию игры. В остальном основа геймплея осталась прежней. Это все тот же «Resident Evil на двоих»: мы ходим парой (желательно мальчик с девочкой), ищем пароли и кодовые слова, подбираем ключи и магнитные карточки доступа, отстреливаемся или отбиваемся от монстров и боремся с кривым управлением. Последнее, благодаря более свободной камере, ведет себя прилично, чем в первой части, но все же здесь не всегда получается с первого раза разминуться с напарником в горячке схватки, аккуратно вписаться в дверь или в активную точку на экране.

Нигуда не делось и еще одно достоинство Obscure: в игре множество персонажей, и все они обладают разными способностями, которые нужно использовать в разных местах. Это позволило расширить спектр задач на уровне. Все в нашем распоряжении восемь молодых людей: Май может взламывать электронные замки, Кори — прыгать по балконам, Кенни и Свен — двигать тяжелые ящики. Другое дело, что на решение всех puzzles, вместе взятых, вы затратите меньше времени, чем на 2-3 головоломки в Silent Hill.

Все решения лежат на поверхности, а в особых случаях многозначительно визируют на

вас со стен и прочих носителей. Где-то нас попросит быстро стучать по одной и той же клавише, чтобы персонаж подтянулся на рублик (привет, Fahrenheit!), где-то — вспомнить в качестве пароля имя всемирного известного художника или ученого, да сложить обратно нехитрый рисунок из разорванных клочков бумаги. И лишь когда дизайнеры включают таймер, дусая по следу разъяренных монстров, некоторые паззлы начинают натурально действовать на нервы.

Слаженная командная работа по-прежнему нигуда не делается. В любой момент вы можете переключаться между персонажами: отстреливаются они самостоятельно, а вот применять свои уникальные навыки соглашаются только под личным контролем и руководством игрока. Поэтому тут как нельзя кстати пришла фирменная возможность кооперативного прохождения с живьем напарником за одним компьютером. Радует, что обмениваться оружием и предметами между членами «великолепной восьмерки» теперь на порядок удобнее: сведенный воедино инвентарь приобрел универсальность и уют. Это особенно важно, учитывая, что в сиккле стало больше экшена и интерфейс ему больше не мешает. Число орудий смертоубийства достигло гротескнейшей для приличного шутера отметки — 15. Все персонажи одинаково ловко (что нелегко!) орудуят битками, клочками, пистолетами

и дробовиками. Есть здесь и бензопила, и фонарь: монстры все так же боятся света, на чем построено решение многих проблем. Придется кстати и помощь ученого-биолога, который занимается алгебром арсенала: например, он может увеличить запас энергетической батареи.

Периодически на помощь приходит и физическая модель: мы можем сломать о монстра подвешенную под руку мебель или ящик. Но действует физика очень избирательно: рядом с переносимыми предметами красуются неподъемные стулья, урны и прочие неинтерактивные декорации.

Двойное впечатление оставляет и графика: картинка в целом стала лучше, прибавила в детализации и запаслась достойными спецэффектами. Но это по-прежнему порт с PlayStation 2, чего никак не скроешь.



На каждое «за» здесь в итоге находится свое «против». Ощутимая атмосфера прямо соответствует с туалетным юмором, фантазиям дизайнеров — с легкой сценаристкой, увлекательный экшен — с неизобретательными паззлами. Как и в случае с первой частью, результат получился, что называется, специфический. Obscure 2 — качественный и далеко не безыскусный проект, который способен увлечь и напугать. Главное, чтобы вы сами этого захотели. ■

РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Позрелый, но все еще подчеркнута подростковый хоррор «про уверенность». Умилкая, но по-прежнему мало кому интересная игра. Хотя казалось бы...

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- **Издатель**
 Vivendi Games
- **Разработчик**
 Massive Entertainment
- **Издатель в России/пакетизатор**
 Софт Клаб
- **Платформа**
 ■ Series Grand Control
 ■ Series Battlefield
- **Мультиплеер**
 ■ Интернет
 ■ Локальная сеть
- **Коллекция дисков**
 Диск DVD
- **Сайт игры**
 www.worldinconflict.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1.5 ГГц, 512 Мб видео



заказав на выбор ковровую бомбардировку, оздоравливающий душ из напала, точечный ракетный удар, воздушную поддержку или — внимание! — атомную бомбу (всего — около десяти экземпляров на выбор).

Итого — три составляющих: рефинансирование, территориальный контроль и тактические удары. И еще крайне ограниченный выбор юнитов. Вот и весь World in Conflict. Больше ничего не нужно. Алгоритмы, строительство, ресурсная война — все это пустое, отвлекающие факторы, лишний микромедиамент, который мешает самому главному — войне.

И еще один немаловажный факт — управление. О том, что Massive впервые перенесли в

только его убьют. Рефинансирование, однако, происходит не сразу, а в течение нескольких минут. Это, в общем, все ресурсная основа игры, а заодно и ее баланс.

Следом идут так называемые стратегические точки — их Massive придумали еще в **Ground Control 2**, после чего идея разлетелась по всем популярным RTS последних трех лет. Чтобы занять позицию, необходимо контролировать не одну точку, а небольшой их комплекс (от двух до четырех). Как только территория закрепится за вами, вы сможете менять пункт отгрузки новых юнитов, заказывая их и сюда тоже. Плюс, продолжительное удержание позиции приводит к ее укреплению — вокруг автоматически возводятся пулеметные дзоты и ракетные установки. На этом с территориями все.

И самое главное — так называемые tactical aids, то есть тактическая поддержка. За убийство вражеских юнитов, выполнение заданий и захват территории вам начисляются специальные tactical points, которые можно потратить,

принципу шведского дизайна. То есть ничего лишнего. В то время как все прочие стратегические производители заняты придумыванием 130 юнитов, 200 алгретов и 5 игральных рас, Massive с хирургической точностью отрезают от жары все лишнее. Здесь нет ресурсов, нет строительства, нет алгретов — нет вообще никаких отвлекающих маневров. В World in Conflict они избавились от всего, чего только можно, низведя количество юнитов до десяти, кажется, единиц. Все, что осталось, это оголенный провод под напряжением, органическая, свежесжатаемая тактика, игра высшей пробы.

Итак, механика следующая. Перед началом каждой миссии вам на руки выдается фиксированная сумма денег, которую тут же можно и нужно потратить на приобретение необходимых юнитов. Как правило, выделенного бюджета хватает на 10-12 единиц, не больше. Простейшая и гениальнейшая шведская идея состоит в том, что стоимость каждого юнита возвращается к вам на счет как

Рецензия на каждый новый проект Massive Entertainment (а это уже третье их RTS-высказывание, не считая аддона к собственной **Ground Control**) традиционно начинается у нас словами, что вот он, венец жанра, что дальше уже некуда, что так красиво просто не бывает и что именно такими должны стать все стратегии в реальном времени начиная с сегодняшнего дня. Так вот, с **World in Conflict** все то же самое. Венец жанра, дальше некуда.

Приглашение в письменном виде

О том, как устроена World in Conflict и почему в нее обязательно надлежит играть всем, кто практикует активное использование своего головного мозга, мы обстоятельно разъяснили два месяца назад (см. «Игроманию» №8 2007). Для тех, кто вдруг пропустил наш доклад по результатам двухнедельного общения с закрытой бета-версией игры, напоминаем. World in Conflict — это RTS, собранная по главному



Это, если что, скриншот из первой миссии игры. World in Conflict разминается.



Особенно удобно было подбирать иллюстрации к этой статье: там, где нет гигантского взрыва, — плохая.

WORLD IN CONFLICT

Олег Стывальский

RTS динамику онлайн-командных шутеров, мы говорили еще два месяца назад, но их система управления на самом деле чудно работает и в сюжетной кампании. Смысл в следующем: перемещение камеры контролируется с помощью традиционной шутерной WASD-раскладки, колесо мыши регулирует высоту обзора, а мышь с зажатым колесиком — его угол. Результат — феноменальный. Вы не влезите носом по карте, не ищите, откуда на вас напали, и вообще — никогда не испытываете неуютного чувства дезориентации. Даже люди, наделенные при рождении топографическим критизмамом (к ним относится и автор данного текста), ориентируются в World in Conflict молниеносно. Игра позволяет моментально оказаться в нужном месте и взглянуть на события под необычным углом. У вас в принципе не возникнет вопросов типа «куда?», «откуда?» и «кто?».

Союз социалистических штатов Америки

За вычетом нового управления и идеи с рефинансированием так было и раньше. Диплоия Grand Control заигрывала со зданиями, которые надо было захватывать, и кое-какие аггрейды там тоже имелись, но по динамике, простоте и общей легковесности происходящего она всегда обгоняла всех прочих представителей жанра на несколько световых лет. Это, правда, слабо сказалось на народной любви — Massive вот уже много лет ходят в интеллектуалах от RTS, но ни о каком громком успехе речи не идет.

World in Conflict, возможно, исправит эту ситуацию благодаря собственному сеттингу, да еще обстановке. Massive выпали в сценаристы Ларри Бонде, давнего друга Тома Клэнси,

который сочинил чудесную историю про то, как в 1989 году Союз Советских Социалистических Республик без визы и приглашения вторгся на территорию США, разгромил «Макдональдс» и нарисовал на Статуе Свободы серп и молот. Рекламная кампания игры — отдельный повод для восторга — демонстрировала прекрасные картины вроде надписи «Госфильм» на том месте, где прежде красовалась надпись «Hollywood», или звезды Ленина на Голливуд-бульваре. Все это предвещало такой причисанный и политически обоснованный вариант **Red Alert**, но в реальности вышло совсем по-другому.

Сюжетная кампания World in Conflict — это аккуратная, эмоционально выверенная пьеса, разбитая на 12 актов (миссий). Ларри Бонд сделал то, чего от него, если честно, никто и не ждал: рассказал историю о нападении СССР на США на полном серьезе. Но что действительно удивительно — в это до сих пор верится с трудом! — прием сработал. Рассказ о том, как советские солдаты громили Burger King, — взравадашая, эмоциональная драма. С идеально прописанными персонажами, ловкой завязкой, кульминацией и развязкой.

Кажется, что такого не бывает, что тут может быть место только Ленину с проводами в голове и гамбургерам с кашековой капюшкой, но нет — в кадр изящно влипают второстепенные персонажи, двое солдат трогательно демонстрируют друг другу первый портативный CD-плеер, кто-то звонит маме, про которую (зачем, казалось бы?) сообщается, что она второй раз замужем за военным, а он периодический выливает лишнего и поколачивает ее.

Фокус вот в чем: World in Conflict — это законченная, витная история (прочитанная к тому же **Алексом Болдуином** — самым

На полку



В природе существует две коллекционных редакции World in Conflict. Одна — с американским флагом, а вто-

рая — как на иллюстрации. Комплект чудесный: аутентичный кусок берлинской стены (!), документальный фильм Modern Marvels: The Berlin Wall («Современные чудеса: Берлинская стена») за авторством The History Channel и отдельный DVD со всеми закадровыми курьезами. С удовольствием, к сожалению, не позволили, а зря: специально для игры было лицензировано около десятка чудесных восьмидесятнических композиций, которые, правда, звучат в основном на фоне или из радиоприемников.

упитаным и самым талантливым из всего семейства Болдуинов) безо всяких претензий на эпическую sci-fi историю. Вспомнить, о чем там бубнил Grand Control со своей сложной космооперой, сейчас без помощи «Википедии» категорически невозможно. А с World in Conflict как раз все понятно — Пентагон, Мурманск, «мистер президент», опять же.

Одиночество стали

Ну и, наконец, фирменное техно-визионерство Massive тут достигло своего логического завершения. На протяжении всей карьеры они как никто другой упивались сценами разгрузки транспортного корабля или тем, как солнце бликует сквозь танковые гусеницы. Но в World in Conflict их технологичество приобрело почти зрелищный размах. Когда флотилия вертолетов, разгоняя воду, летит защищать Статую Свободы, спина как-то невольно вытягивается в струну. Двухядерные процессоры и видеокарты позволили шведам реали-

зовать все свои фантазии. Вот огромный башенный кран валится в воду согласно всем мыслимым законам физики. Вот артиллерийский удар раскалывает жилой дом в Мурманске (с гигантским серпом и молотом) напополам. Вот коверная бомбардировка поднимает в воздух идилическую французскую деревню.

World in Conflict — визуальная ода военной технике, напалу и пороку. Причем здесь, в отличие от, скажем, **Company of Heroes**, графическое пиршество не раздражает. Это происходит по двум причинам. Во-первых, совершенно необязательно выкручивать камеру под неиграбельным углом — игра демонстрирует в среднем по пять суперзрелищных кадров в минуту и для этого не надо предпринимать ровным счетом ничего, оно само так выходит. Во-вторых, технологии тут в действительности служат геймплее. То есть гигантский лесной массив можно выжечь напалом или коверной бомбардировкой и через него смогут проехать танки. То же са-



Статуя Свободы, к сожалению, взорвать не дают.



Артиллерия всегда была главным техно-фетишем Massive.

**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 – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.

ул. Мальчишва 20
Тел. (495) 105-0700

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

ул. Донская 32
Тел. (495) 967-1555

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

- **Категория** Бюдж.
- **Разработчик** Lesta Studio
- **Платформа**
 - Series Civilization
 - Series Total War
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Коллекция дисков** Две DVD
- **Сайт игры** www.aggression.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 768 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



ными способностями. Так, шпion будет строить мелкие пакости противнику, министр займется развитием технологии, а генерал — проведением репрессий.

Для формирования армии тоже нужно иметь такого героя. Покой внутренней политике доставляет больше хлопот, чем проблемы на мировой арене, но возиться со всем этим настолько интересно, что о дипломатии на первых порах можно попросту забыть, занимаясь перестановкой министров и следя за настроениями в стране.

Министр на посылках

Увы, доев внутриполитическую ложку меда, в размаху врязаешь в деготь. Стратегический режим остается интересным ровно до тех пор, пока не понимаешь, как он работает. А работает он просто — непрерывная война со всеми до по-

АГРЕССИЯ

Дмитрий Карасев

Тихо, спокойно, без шумного пиара и громкой рекламы добралась до релиза «Агрессия» — игра, которая, с одной стороны, могла стать новым «Периметром» (по самобытности и уровню амбиций), а с другой — нашим ответом серии Total War. Первая мировая война, в отличие от Второй мировой, как-то не пользуется у разработчиков особым вниманием (отечественная «Антанта» да несколько варгеймов, названия которых знают только самые ортодоксальные поклонники жанра). Lesta не только решила на разработку непопулярной темы, она также попыталась в одном проекте совместить глобальную стратегию и тактический режим. И вот что из этого вышло.

В своем отечестве

Первым встречает стратегический режим — сразу после того, как мы выберем кампанию (или одиночный сценарий) и определились, на чьей стороне сражаться. Доступны лишь основные участники военных действий (впрочем, со Швейцарией или

Монако в эпоху тотальных войн ловить все равно нечего). Выбрав Германию, Англию, Францию или Россию, мы оказываемся перед картой Европы накануне Первой мировой. На ум сразу приходят знакомые слова — Civilization, Europa Universalis, Total War.

Заниматься тут предстоит примерно тем же, чем и в «Цивилизации» — развивать инфраструктуру, строить в городах различные здания, дающие бонусы, собирать войска и пускать их в дело. Самые ценные ресурсы, генерируемые в городах, — это очки промышленности (нужны для производства) и науки (позволяют удвоять темпы динать вперед прогресс). Собственно, все «Агрессия» завязана на труде ученых — конечной целью игры является создание атомной бомбы. Поиграть в Fallout, правда, не получится — после появления мирного атома у ваших соседей игра заканчивается. Впрочем, можно дать «царя горы» и просто уничтожить остальных оппонентов.

История мира на тот раз вернется строго в реальное время. Да, паузу можно включать

хоть каждые пять секунд, но все же соображать приходится не в пример энергичней. Огромное внимание нужно уделять внутреннему положению в стране. Подробно Civilization 4, у каждого государства в «Агрессии» есть своя религия, то есть идеология. Более того, идеология есть у каждого города. И если при монархическом строе в одной отдельно взятой Москве вдруг обладает анархизм — жди беды. Мировоззрение сказывается и на внешней политике — российская монархия вряд ли договорится с английскими коммунистами (бывает в игре и такое).

Самое главное, что от государственной идеологии зависит то, каких исторических личностей вы можете призвать в кабинет министров и на роль правителя страны. Их в игре более 200, от Николая II до Буденного, однако сами понимаете — Ленина по главе монархической России не поставишь, для этого придется организовывать Октябрьскую революцию. Каждый персонаж может осваивать различные профессии, наделяющие его вполне очевид-



Потенциал стран: как видите, Россия, Британия и Германия — явные фавориты.



Атомная бомба — это хорошо, но для сохранения баланса ее применение сильно ограничено. Так что большую часть времени приходится воевать обычными методами.

ИСХОД С ЗЕМЛИ



В относительно недалеком 2016 году Солнце взбесилось и зажарило в несколько раз сильнее обычного. Через пару-тройку лет, пообещали ученые, оно окончательно приблизится к Земле, после чего случится натуральный ад: все живое погибнет и наша с вами планета превратится в бассейн, заполненный раскаленной лавой.

Чтобы выжить в таких непростых условиях, люди должны в срочном порядке эмигрировать куда-нибудь подальше. Проблема только в том, что пригодных для жизни планет нет, и чтобы человечество не перешло к гденибуду на Марсе, корпорация под таинственным названием «А.Х.» изобрела чудодейственную вакцину. Она вызывает в организме человека хитрые мутации, после чего тот может спокойно жить в условиях Марса. Беда только в том, что вакцина действует определенное время, после чего нужно снова вводить спасательную дозу мутагена. Упомянутая корпорация сменяла, какие огромные деньги мож-

но заработать на такой драматической ситуации. Теперь «А.Х.» грозитесь взять за жабры весь мир, ради чего даже устранила пилота, который, по слухам, нашел вторую Землю, где люди могли бы жить безо всяких инъекций. В этот самый момент в дело вступает главный герой — Франк. Ему поручено вломиться в офис «А.Х.» и наколоть акулам империализма. Добро пожаловать домой.

Для Parallax Arts Studio (на боевом счету которых жутковатый во всех смыслах «Ликвидатор 2» и посредственная «Утопия-Сити») «Исход с Земли» — настоящий прорыв. Это, пожалуй, второй после «Восточного фронта» российский шутер, в котором все необходимые жанровые атрибуты действительно работают.

Игровые ситуации тут стандартны, а геймплей — древнее египетское пирамид. Всею игру вы мчитесь по жестким рельсам сюжета, урочной и скриптов. Никакой интерактивности и свободы действий, конечно, нет. Враги гурьбой высыпают, когда срабаты-

ет триггер, вражеские вертолеты возникают в строго определенном месте, а мешающую проехать плиту нельзя разнести метким выстрелом из ракетницы — будьте любезны отыскать хитро запрятанную кнопку, чтобы с помощью крана сдвинуть конструкцию.

Сегодня, разумеется, все это выглядит жутким анахронизмом, однако играется «Исход с Земли» неожиданно бодро. Под незатейливые техномелодии мы несемся по прямой, сея огонь и смерть. Враги вываливаются по пять-шесть штук за раз, так что получается задрочен шоу: двоим скашиваем меткими выстрелами из автомата, остальных добиваем метко лущенной гранатой, с улопачканьем влетаем в следующую комнату, где ситуация повторяется. Иногда по воле скриптов игра демонстрирует драматическую сцену из жизни Франка или чего-нибудь взрывается.

Обстановка сделана из железобетона, так что разбить даже заваливающий телевизор не получится. Зато в «Исходе с Земли» много крови, расчлененки, а



Подобно всем шутерам подобного рода, «Исход с Земли» маскирует отсутствие новых идей красной и расчлененкой. Также в общем-то метод.



На машине дают ездить не так много. И зря — делать это довольно весело.

- Издатель: TC
- Разработчик: Parallax Arts Studio
- Платформы:
 - Red Faction 2
 - Quake 4
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.asxodas-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

взрыв гранаты вызывает приступ натурального счастья. Плюс к середине приключений в ваше распоряжение поступит мощный БТР.

Секрет успешности кроется лишь в непрерывном действии. Как только игра немного сбавляет темп, наступает беспросветная скука. Неумелая дизайнерская работа привела к тому, что на многих уровнях можно запросто заблудиться, а потом биться полчаса искать выход. Далеко не всегда очевидно, что нужно делать, чтобы пройти дальше: создатели поспешили на подсказки, так что приходится тыкаться в каждую попадающую дверь и нажимать все кнопки подряд в надежде, что какая-нибудь из декораций все-таки сработает. Финальные аккорды игры вообще заставляют рыдать: когда приходится долго бродить по бесконечному тусклому лабиринту в надежде отыскать путь, нервы просто не выдерживают.

■ ■ ■

Несмотря на то что «Исход с Земли» функционирует на позавчерашней механике, игра все-таки умудряется увлечь. Перестрелки, если не задумываться, довольно ладно поставлены: чужие конечности регулярно отлетают в разные стороны, машина легко управляется. По меркам российских шутеров «Исход с Земли» — это все-таки ощутимый шаг вперед. О какой-то серьезной конкуренции с западными коллегами речи не идет, но обязательная программа трешелной давности наконец отработана. ■

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Российские шутеры медленно, но верно эволюционируют. «Исход с Земли» совсем не напоминает оверную пародию на критиче западные экшены трешелной давности. Он как раз находится на их уровне.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ГРАФИКА**
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Продолжение лучшего
тактического экшена
2006 года!

ВНИМАНИЕ!
Выиграй
PSP
и всегда будь
на передовой!
КОНКУРС!

Подробности участия в конкурсе - внутри коробки
с лицензионными версиями игры для всех платформ



PLAYSTATION 3

PSP



UBISOFT

Tom Clancy's

**GHOST
RECON**

ADVANCED WARFIGHTER

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier logo, Ubisoft, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 «PSP» and «PLAYSTATION» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «GFI» logo is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. Оригинал продаж: (495) 811-10-11, 807-15-81; office@russobit.m.ru; телефонная линия поддержки осуществляется по тел.: (495) 811-62-85, e-mail: support@russobit.m.ru, а также на форуме сайта «Убисофт М». www.russobit-m.ru/forum/



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

KINGDOMS



Как вы уже, должно быть, знаете (см. нынешнюю рубрику «В разработку»), в этот самый момент **Creative Assembly** сооружают пятую часть своего стратегического сериала — **Empire: Total War**. Ну а в качестве отвлекающего маневра, чтобы публика не скукала в ожидании, англичане также выпустили **Kingdoms** — дополнение к **Medieval 2: Total War**.

Kingdoms держится в первую очередь на тысячах новых мелочей и нюансов. Для начала тут целые новые кампании. Предлагается принять участие в кровопролитной битве за Британские острова, вступить в борьбу за Святую землю, сыграть роль в тевтонских завоеваниях и, наконец, отправиться в Новый Свет разогнать индейцев.

Все кампании сделаны, как принято у **Creative Assembly**, с маниакальным вниманием к историческим деталям, так что если вы пропустили школьный курс истории, с помощью **Kingdoms** можно наверстать упущенное. Кроме того, каждый исторический экскурс отщипнуто отличается от всех про-

чих. Например, в битве за Британию дебатировали новые стороны конфликта — Уэльс и Альянс баронов. Так что если вы возглавите Англию, придется постоянно этих самых баронов держать в узде, ибо смутные, стремясь свергнуть английского монарха, все время переключают на свою сторону ваши войска и города.

В партии за тевтонцев интереснее всего играть, но поверите, за тевтонцев. Могучий рыцарский орден делает ставку исключительно на сильное войско, предпочитая возводить мощные замки. А вот обычные поселения тевтонцы могут развить всего лишь до второго уровня. Этот нехитрый баланс навязывает экспансивный стиль игры — замки дают очень мало денег, поэтому необходимо постоянно захватывать вражеские города, пополняя казну.

Самой оригинальной получилась американская кампания. События разворачиваются в 1521 году, когда Испания отправилась за богатствами Нового Света. Если вы примете сторону индейцев, го-

товаться строить ритуальные ксты (увеличивают счастье народа), приносить кровавые человеческие жертвы богам и руководить многотысячной армией — войска туземцев хлипкие, зато их очень много. Играть за испанцев чуть проще. Их армия вооружена ружьями и пушками, что дает возможность успешно расстреливать краснокожких с почитаемого расстояния. С другой стороны, у чужаков из Старого Света поначалу практически нет городов, поэтому необходимо сразу начинать кровопролитную войну за поселения.

Ну и, разумеется, новые герои. В процессе завоевания в игру вступают разные исторические личности. У англичан появится Эдуард с армией тамплеров, за свободу Шотландии борется Уильям Уоллес, в крестовых походах принимает участие Ричард Львиное Сердце, с крестоносцами сражается Саладин. Явление легендарных личностей может в корне изменить ход войны — главные персонажи не только обладают отменными характеристиками, но и наделены уникальными способностями. Тот же Саладин может использовать умение «Светоч веры», поднимая боевой дух войск, а навык «Львиное Сердце» Ричарда помогает вернуть на поле битвы дезертиров.

- Издатель: GIGAWATT
- Издатель в России: Софт Клаб
- Разработчик: The Creative Assembly
- Платформа: ПК
- Серия: Total War
- Мультиплеер: Да
- Интернет: Да
- Локальная сеть: Да
- Качество диска: 3
- Цена DVD: 1990 руб.
- Сайт игры: www.totalwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Эти небольшие примеры ясно показывают, что каждая фракция и каждая кампания в **Kingdoms** уникальны. **Creative Assembly** вот уже в который раз исполняют свой любимый трюк — продают нам одну и ту же механику, снабдив ее незначительными, казалось бы, мелочами, которые на самом деле меняют все.



Если детально расписывать все нюансы **Kingdoms**, на это с легкостью уйдет три-четыре журнальных странички. Секрет успеха аддона — в безумном количестве исторических мелочей, уникальных особенностей каждой фракции, благодаря чему каждая из четырех кампаний обретает свою индивидуальность. Прибавьте к этому десяток новых роликков, пару часов свежей музыки, до блеска отточенный баланс, и вы получите идеальное дополнение к лучшей исторической стратегии.

P.S. «Софт Клаб» оперативно справился с локализацией, и русская версия **Kingdoms** появилась практически одновременно с мировым релизом. Перевод и озвучка роликков по-прежнему описывается исчерпывающим прилагательным «красотнейший». Не забудьте, что для установки версии от «Софт Клаба» необходима лицензионная русская версия **Medieval 2: Total War**.



Индейцы предпочитают драться огромной толпой, только вот умирают быстро.



Когда у шотландцев появляется Уильям Уоллес, побеждать в сражениях становится значительно проще.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Челере кампании, масса исторических событий, новые фракции с уникальными возможностями и десяток легендарных личностей. Если зловеще раскрыть весь потенциал **Medieval 2: Total War — Kingdoms**, придется потратить на игру десятки часов.

ГЕИМПЛЕЙ 9.0

ГРАФИКА 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



КОРСАРЫ 3

СУНДУК МЕРТВЕЦА



Как было сказано на официальном форуме «Акеллы», «после «Корсаров 3» аддону предстоит изрядно попотеть, чтобы исправить ситуацию». Действительно, выход третьей части закончился таким грандиозным кораблекрушением, которое можно поставить в один ряд с гибелью «Титаника». Начиная с попадания на прилавки версии 0.99 с преступным количеством ошибок и заканчивая успешными действиями геймплея. Но, что самое интересное, в серию продолжают верить: фанатское творчество («Возвращение легенды») и сам «Сундук мертвеца» не могут пожаловаться на отсутствие внимания.

При этом у «Акеллы» был большой выбор. Тщательно исправить все недостатки или переделать игру с нуля? В итоге получилось нечто среднее: есть и исправления, и изменения, и — местами — старые проблемы.

Идеология игры не изменилась, все-таки это аддон, а не самостоятельный проект. Мы по-прежнему начинаем в роли капитана незваной шхуны, а к финалу должны приплыть во главе собственной флотилии. Для до-

стижения этой цели можно грабить, топить, торговать, выполнять задания и вообще — развлекаться всеми доступными пирату способами. Над головой необязательно должен постоянно развеваться «Веселый Роджер». В любой момент можно по сходной цене поступить на службу одной из существующих в игре держав.

Собственно, именно процесс восхождения на пиратский трон (точнее, его угнетающая скучность) стали главным источником нареканий в «Корсарах 3». «Сундук мертвеца» призван был исправить данное обстоятельство, то есть принести оригинальнее, более интересную кампанию. В центре сюжета находится новый персонаж, представленный как «злодей, у которого нет положительных качеств, кроме хитроумия и изящных манер». Такая вот смесь Бармалея с Казановой. Пересказывать его приключения нет смысла — в целом это те же перипетии, что и в истории Блейза и Беатрис. Правда, открывать свежую историю все-таки интересней, надо отдать «Акелле» должное. Сюжетные линии старых героев были дополнены и обновлены. Ин-

тереснее стали и квесты, с которыми сталкиваешься при прохождении новой кампании.

Следующим раскритикованным элементом третьей части являются рукопашные поединки — если помните, в «Корсарах 3» они сводились к беготне вокруг противника и накаливанию энергии. Так вот, энергию теперь приходится копить только для проведения особых приемов.

Экономическая сфера претерпела куда меньшие реформы, чем ролевая. Торговля осталась прежней. А это автоматически означает, что пиратствовать все еще выгодней. С новыми кораблями негусто — «Акелла» предлагает сосредоточиться на развитии собственной шхуны, а не на поиске других. Функции городов по-прежнему сводятся к торговле краденным, получению заданий и благоустройству корабля. В город, кстати, теперь можно зайти в прямом смысле — разработчики добавили (вернее, вернули) пригородные локации.

Ай, судя по всему, корректировке критиковать не подвергся. Если в рукопашном бою враги стали ориентироваться хоть немного лучше, то в остальных об-



Смена дня и ночи остается одним из главных визуальных стимулов к знакомству с «Корсарами».



Экшен, несмотря на некоторые доработки, все еще бесконечно далек от идеального.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Работа над ошибками, она же багзам на душу фанатам и надежда на светлое будущее. «Сундук мертвеца» исправляет многие недостатки третьих «Корсаров» и уже поэтому заслуживает внимания.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
 ГРАФИКА
 ★★★★★ 7.0
 ЗВУК И МУЗЫКА
 ★★★★★ 7.0
 ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
 ★★★★★ 7.0

- Издатель: Акелла
- Разработчик: Акелла
- Платформы:
 - Серия «Корсары»
 - Sid Meier's Pirates!
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Коллекционные диски
- Ориг. DVD
- Сайт игры: www.akella.com/ru/games/corsairs3add

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

ластях их успехи по-прежнему далеки от выдающихся.

Картинка также осталась практически прежней. Впрочем, свежие локации выглядят весьма прилично, старые тоже подверглись обновлению, а смена дня и ночи, что ни говори, добавляет нужной атмосферы.

Ну и, конечно, программный брак. «Сундук мертвеца» далеко от оригинала, но и он иногда может порадовать нестабильной работой.

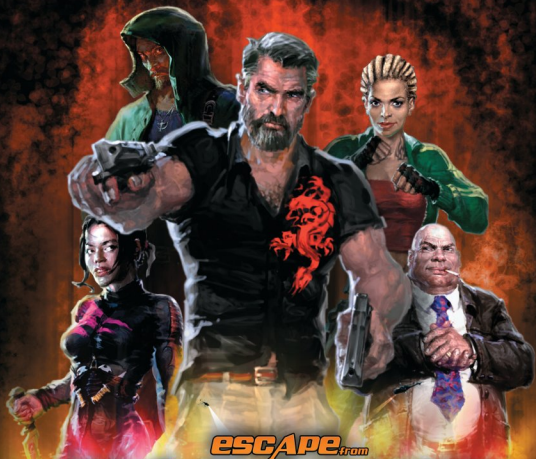


Новый аддон — это не рождение былой славы, но уже что-то. Он дает понять, что «Акелла» не намерена заканчивать историю «Корсаров», слышно собирая последнюю дань с поклонников. А значит, серия продолжится. Вопрос только — в каком направлении. ■

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



escape from **PARADISE CITY**



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

Взрывной коктейль из Action RPG и стратегии в реальном времени – Escape from Paradise City – откроет перед вами город, переполненный преступностью. Расчистите себе путь наверх через трупы уличных отбросов, окружите себя армией головорезов, захватите контроль над ключевыми территориями, расширьте ваш бизнес и покорите Paradise City!

Загляни на

WWW.PARADISECITY-THEGAME.COM

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC
DVD

POWERED BY
game spy

SIRIUSGAMES
HOME INTERACTIVE

FOCUS
HOME INTERACTIVE

© 2007 SIRIUSGAMES. All right reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Штат" (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®
BACK ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



MADDEN NFL 08

В США, как известно, есть огромная культура своего собственного, американского футбола. Молодые люди тренируются в школе, затем в колледже, потом играют за университетскую команду и только лучшие из лучших попадают в один из клубов NFL (National Football League). В отличие от европейских стран, фанаты не вешаются на трибунах. На стадион ходят всей семьей, причем билеты скупают в первый день продаж. Все, кто не попал на матч, спокойно смотрят телевизионные трансляции. И таких людей по всей стране миллионы. Многие из них с нетерпением ждут выхода очередной части **Madden NFL**.

С последней частью сериала, **Madden NFL 08**, вышла та же самая история, что происходит со всеми спортивными симуляторами EA. На Xbox 360 и PS3 вышла красивая, умная игра с интересной механикой. На PC же перешла версия с PS2, которая от прошлогоднего Madden NFL 07 отличается разве что обновленным составом

клубов. Но это тоже, в общем, мелочь.

Перед тем как начать товарищескую игру или чемпионат, будет полезно познакомиться с тремя обучающими режимами. В Mini Camp необходимо посетить несколько тренировочных лагерей. В каждом совершенствуют какое-то определенное действие: отдавать и принимать пасы, бегать, финтить, исполнять силовые приемы, точно бить по углам во время подачи мяча и так далее. В зависимости от показанных результатов выдаются золотые, серебряные и бронзовые награды. В Skill Drills приходится соревноваться с ожившими манекенами футболистов — в случае победы вы улучшаете свои характеристики. В Practice отработаются атакующие и командные действия команды.

После прохождения курса молодого футболиста можно замахнуться на другие режимы. С товарищеским матчем все понятно, а вот с Franchise дела обстоят намного сложнее. Здесь вы не только управляете своими подопечными на поле, но и веде-



те клубные дела. 32 команды разделены на две конференции — американскую и национальную, а каждая конференция, в свою очередь, разбита на четыре дивизиона. В начале команда проходит предсезонную подготовку, после чего стартует чемпионат. В зависимости от амбиций совета директоров перед вами ставится задача на сезон. В одном клубе просят попасть в плей-офф, а в другом — как минимумой дойти до финала. Выполнили все пожелания — честь вам и хвала, оплошали — будьте готовы к отставке, хотя довольно часто тренеру-неудачнику дают второй шанс.

Для тех, кто не желает делить славу на 11 человек, предусмотрена режим NFL Superstar Hall of Fame. На протяжении всей игры вы управляете одиединственным футболистом: участвуете в тренировках, сидите на скамейке запасных, выходите на замену. Если добьетесь хороших результатов, то скоро закрепите в основном составе. Но этого мало. Чуть ли не каждую минуту на поле необходимо показывать маленькое чудо, при этом четко следя тактической расстановке. Если вы играете за защитника, то не ваше дело раздвигать пасы — этим пасом занимается тот, кому по стратегии положено. Просто сде-



Экран наверху благодарному транслирует только эту, тренерскую троицу болельщиков.

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Tiburon
- Платформа: Серия Madden NFL
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.easports.com/madden08

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

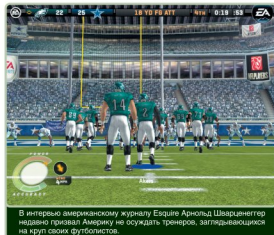
лайте так, чтобы соперник не продвинулся ни на один ярд. Со временем вы достигнете до уровня суперзвезды и попадете в легендарный зал славы.

Чуть менее интересны два остальных режима. В Two Minutes Drill мы получаем контроль над своей любимой командой за две минуты до окончания матча. При этом мяч находится у вас. Необходимо заработать очки и не дать отличиться сопернику. В Situation можно самому смоделировать ситуацию: выбрать клуб, установить время, текущий счет и количество использованных таймпаутов.

Играет действительно очень интересно — сказывается динамика самого вида спорта. Если вы любите спортивные симуляторы, но не знакомы с правилами американского футбола — это не повод пропускать Madden NFL 08. Обучающие режимы быстро ликвидируют пробелы в знаниях.



Тут место для нашего традиционного уже высказывания. Как только Electronic Arts прекратит кормить PC прокисшими портами с PS2 и позарисованной графикой, мы тут же поднимем оценки ее спортивной линейки. Но все сливки в очередной раз достались владельцам Xbox 360 и PS3, нам же вновь приходится иметь дело с однообразными лицами футболистов, примитивной анимацией движений и фанерными зрителями. Остается набраться терпения и наслаждаться геймплеем. Он, к счастью, не пострадал. ■



В интервью американскому журналу Esquire Арнольд Шварценеггер недавно призвал Америку не осуждать тренеров, заглядывающих на круп своих футболистов.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пока на Xbox 360 и PS3 отмечают чуть ли не лучшую игру серии, у нас опять оказался PS2-порт. Но это не смертельно — играть, несмотря на изначально скучное телевизионное, все еще интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ACTION

Акелла

Знакомьтесь, Лорен Баллон.
 Жестокий и кровавый от природы, этот пират опасен как михрада:
 украдено его главное сокровище – любимая женщина.
 Отрубите каждую руку, что посмела её коснуться, и пусть все Карибы узнают цену Вашей мести!
 Масштабное дополнение к игре «Корсары 3» – всегда кровь в мире знакомых приключений!

Корсары III

Сундук Мертвеца

Третий не лишний – новый герой и новая история
 Свежая порция приключений для знакомых персонажей
 Физически сложные миссии за торговцев и пиратов
 Ещё более опасные и жестокие противники
 Набор побочных квестов



10 новых локаций в Карибском архипелаге
 Реалистичный суночный цикл
 Правдоподобные погодные эффекты
 Переработанная боевая система

1C
 ФИРМА «1С»

© 2007 ООО "Акелла" Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
 © 2007 ЗАО "1С" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.



АКЕЛЛА



STAR ASSAULT



Поразительно, сколько уже было сделано неудачных попыток повторить успех *Elite* и *Wing Commander*. Причем преимущественно немецкими разработчиками. И если в случае с *DarkStar One* благодарных зрителей еще можно найти, то *Star Assault* рискует зависнуть в полном вакууме, бесмысленно летая от одного недоуменного игрока к другому. Много ли найдется желающих десять раз подряд пытаться выполнить одну и ту же миссию, которая подается только после того, как вы отправите на тот свет толпу клонированных врагов, зарабатываете нужное количество очков для получения нового звания, улучшите характеристики корабля и установите на борт боевую мощную пушку? Смутные надежды, что это только начало, а дальше начнется что-то действительно интересное, возможно, продлят ваше свидание с продукцией *GamesArk*, но на второй миссии все повторяется сначала. С той лишь разницей, что врагов стало больше.

Star Assault больше походит на завуалированный тренажер для отработки навыков стрельбы по движущимся мишеням. Подотчетный вам корабль ведет себя как раз вполне по-шутерному: игнорирует любые физические законы, неприлично резко перемещается вокруг своей оси и даже не обладает обязательной, казалось бы, возможностью перераспределения энергии с оружия на щит и наоборот.

Можно попытаться сбегать от рутинных обязательных миссий в объятиях свободного космоса, но там делать решительно нечего: здесь нет странствующих торговцев, пассажирских лайнеров, патрулей и одуревших от скуки наемников, с которыми можно было бы переборщить парой фраз, поторгавать или взять простенькую миссию. Гиперпространственные ворота открываются только по приказу геймдизайнера, а до других станций и планет в текущей системе нужно лететь часа и часы реального времени. Автопилот в данном случае не спешит

на помощь: он запрограммирован только на определенные точки обязательных для выполнения заданий. Но даже если вы повторите подвиг Христофора Колумба и доберетесь до чего-то нового, неизведанного, то рискуете лишь заработать истерику: оказывается, состояться можно только со своей родной станцией. А там вас ждет до боли знакомый командир, который положит потную руку на плечо и произнесет радостно: «Я знал, что тебе понравится!»

Нервный смех тонет в нескончаемом стрекоте бортовых орудий: уничтожить 10 вражеских кораблей, потом 15, затем полететь просканировать спутник и попутно отправить к праотцам 20 противников, а после отремонтировать этот же спутник, параллельно разнеся в щепки уже 25 надоедливых врагов. В качестве индугуляции мог бы выступить захватывающий сюжет, наполненный страстями, интригами и шкандарными роликками, но в *GamesArk* либо никогда в глаза не видели нормальных сценаристов, либо используют их не по назначению. Нет здесь, одним словом, сколько-нибудь интересной истории, равно как и обязательного даже для самого плохонького *Elite*-клона новостного канала.



Кроме редких планет и станций, в местном космосе практически ничего нет.



Повреждения можно устранить прямо в полете, подбирая выпадения из врагов бонусы мгновенного лечения или ремонта.

- Издатель: Kalypso Media
- Разработчик: GamesArk
- Платформа:
 - DarkStar One
 - SpaceForce: Rogue Universe
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.star-assault.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Отсутствует как класс и торговля с контрабандой. Бонусные миссии и задания от некой тайной спецслужбы едва ли спасают: первые представляют ультимативные варианты обычных поручений, а вторые открываются лишь в самом финале.

Очевидно, авторы делали ставку на возможность карьерного роста и лужую систему апгрейда единственного корабля, которое напрямую связано с другим. Теоретически получать новые звания, вкладывать полученные очки развития в характеристики своей посудины, снаряжать ее продвинутой версией оружия, брони, реакторов и двигателей, подбирать все, что выпадает из врагов, набирать бонусные очки и полезные в хозяйстве артефакты (они тоже участвуют в апгрейде) должно быть занимательно. Но хватит ли у вас интереса во всему этому, учитывая изобретательность местных дизайнеров и абсолютно мертвый космос?



Чтобы *Star Assault* надолго захватил наше внимание, немцам нужно провести космическую (по масштабу) работу над нормками: ввести в игру нормальный автопилот, разрешить стываться с любимым станцией по собственному хотению, хоть как-то оживить космос, выступить из подвала сценаристов и исправить критические для выполнения некоторых миссий ошибки (есть и такие). Пока же игру можно посоветовать только самым отчаянным пилотам, скучающим по открытому космосу. ■

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Симулятор бессмысленной карьеры в безжизненном космическом пространстве.

- ГЕЙМПЛЕЙ
- ★ ★ ★ ★ ★ 5.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 5.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

**ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ
 УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!**



РАЗЛОМЬ ЖАЛОУЮ АРМИЮ ЛОДЯЩИК!

БОИНА ИРОС НУСГАА ЕЩЕ НЕ ВЛАДАЮТ КИНОБОЙ!

ЗАЩИТИ ЗЕМЛЮ ОТ ИНОПЛАНЕТНОГО ЗАХВАТЧИКА!



OVERLORD

Жанр: симулятор Саура ■ Издатель: Codemasters
 Разработчик: TripTik Studios ■ Издатель в России/локализатор: «Буки»
 Полная рецензия: «Игромания» №08/2007



Overlord — игра, воплотившая большинство наших темных фантазий. При помощи этого крайне простого, но занимательного симулятора темного властелина вы можете на собственной шкуре понять, что чувствует какой-нибудь среднестатистический Саурон.

Осудить, какво это — одним взмахом руки отправлять на смерть полчища мелких прихвостней, жечь города и села, грабить крестьян и жить в Темном Замке.

ПЕРЕВОД: Переводчики «Буки» удивительным образом сумели сохранить неповторимую стесно-пародийную атмосферу оригинала и явно творчески подошли к переводу. Они умудрились даже найти правильные русские аналоги почти непривычным английским словам вроде «titlants» (в «буковской» версии они оказались «прихвостнями»). Повезло локализаторам и с актерами: особенно хочется похвалить голоса седого гоблинского шамана и назойливого гоблина-шута. В целом в официальной русской версии нами был замечен только один серьезный недостаток: если вы наберете имя профиля игрока не английскими, а русскими буквами, то в процессе игры могут возникнуть проблемы с сохранением. — *Панас Сигалаев*


**КРОВАВАЯ БЕЗДНА
(RED OCEAN)**

Жанр: шутер ■ Издатель: digital fragment root ■ Разработчик: Cobble Studio
 Издатель в России/локализатор: «Новый диск»
 Полная рецензия: «Игромания» №08/2007



Red Ocean должен был стать шутером о разнообразном использовании агрегатных состояний воды, но вместо этого вышло низкобюджетное недоразумение, провальное по всем параметрам. Сюжет — банальный, графика — жутковатая, геймплей — примитивный и при этом ничтожно лишенный драйва.

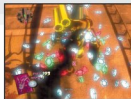
ПЕРЕВОД: Самая интересная часть локализации располагается на коробке с диском. Во-первых, в «Новом диске» не стали дословно переводить название игры («Красный океан»), а заменили его устрашающим словосочетанием «Кровавая бездна». Суть, впрочем, от этого не изменилась.

Во-вторых, в качестве одной из особенностей игры значится «мощные финальные боссы». На самом деле финальный босс тут только один, и он ничем не отличается от остальных врагов. Просто кроме него на последнем уровне никого больше нет.

Ну а собственно перевод получился отличный. Озвучку полностью заменили, что особенно важно, потому как в оригинальной версии разговоры ведутся на немецком. Актеры не переигрывают, диалоги слушать приятно. Вот только пользы от этого немного — такую игру, как **Red Ocean**, не спасет даже самая качественная локализация. — *Линар Феткулов*


**MONSTER MADNESS: СВЯЩЕННАЯ МЕРТВЕЧИНА
(MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA)**

Жанр: top-down шутер ■ Издатель: SouthPeak Interactive
 Разработчик: Artificial Studios ■ Издатель в России/локализатор: «Аналпа»
 Полная рецензия: «Игромания» №08/2007



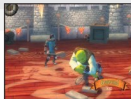
Собранный на движке **Unreal 3** и приправленный физикой **AGEIA**, изометрический шутер **Monster Madness** мог бы стать отличным продолжателем дела **Crimsonland** и **Alien Shooter**. Но управление вышло слишком неудобным, да и программного брака оказалось немало, поэтому от приятной неадекватности, присутствующей в предам, не осталось и следа. Тем не менее играть в **Monster Madness** все-таки очень забавно.

ПЕРЕВОД: Львиная доля юмора в игре приходится на комментарии героев и комикс-заставки, поэтому локализаторам было над чем поработать. Озвучка осталась оригинальной, что не слишком страшно, потому как все фразы героев сопровождаются субтитрами, которые высвечиваются возле их аватаров. Но чтобы читать субтитры, необходимо все время отвлекаться, а когда вокруг сотни монстров, это сильно раздражает.

Важные факты биографии героев, увеселяющие игрока во время загрузки уровня, переведены неплохо, суть большинства шуток сохранена. Но что совершенно точно «Акелле» простить нельзя, так это непереведенные комиксы. Они также остались на английском, зато... снабжены субтитрами. Читать комикс с субтитрами — удовольствие, мягко говоря, сомнительное. — *Линар Феткулов*


**ШРЭК ТРЕТИЙ
(SHREK THE THIRD)**

Жанр: анимация ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: 7 Studios/Bohemia Studios
 Издатель в России/локализатор: «Новый диск»
 Полная рецензия: «Игромания» №7/2007



Shrek the Third получилась на редкость унылой игрой. Во-первых, стиль мультипликация категорически не соблюден: тусклая палитра, низкополигональные модели, лишенный намека на детализацию интерьер. Во-вторых, придуманная **7 Studios** механика получилась нелепой — незамысловатый мордобой на трех кнопках да сбор ненужных в общем-то монеток.

ПЕРЕВОД: Локализация, выполненная силами «Нового диска», оказала какое-то живительное воздействие на всю игру. Все персонажи тут озвучены теми же актерами, что участвовали в записи русского дубляжа полнометражного третьего «Шрэка». И это, как ни странно, создало необходимую атмосферу, которой не было в оригинальной английской версии (там героев озвучивали вовсе не **Камерон Диас** и **Эдди Мерфи**).

К тому же локализаторы очень ловко перевели местные диалоги — особенно удались переделки между Ослом и Шрэком. К шрифтам и тексту, которого в целом немного, — никаких претензий. Все читается легко, досадных ошибок или опечаток нет в принципе. Благодаря «Новому диску» на **Shrek the Third** теперь есть смысл взглянуть. Хотя бы смешно и атмосфера на месте. — *Степан Чечулин*



Реальные Автомобили - Реальные Трассы - Реальные Гонки

RACE

ЧЕМПИОНАТ WTCC 07

СИМУЛЯТОР

РЕКЛАМА

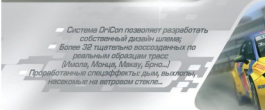


Гоночный сезон 2007 получился напряженным и насыщенным: новые имена, новые машины, новые рекорды...

RACE 87 - The WTCC Series BMW, F3000 & Formula 3000 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM © 2007 Акелла. RACE 87 - The WTCC Series is a trademark of SIMBIN DEVELOPMENT TEAM. All other trademarks are the property of their respective owners and licensors.



- Более 300 автомобилей в разных классах: GT, Formula BMW, Formula 3, Radical...
- 3 официально лицензированных чемпионата
- Грандиозные сетевые гонки Online World Championship
- Натуралистичная анимация водителей



- Система Dr-Cam позволяет разработать собственный дизайн шлема;
- Более 32 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Малайя, Монца, Мекко, Брно...)
- Прорисованные спидбрекеры, дыны, выхлопы, навесы на ветроморосте...



- Продолжение главной RACE - The WTCC Game
- Уникальный автосимулятор по лицензии FIA WTCC (World Touring Car Championship)
- Невероятно реалистичная игровая физика с учетом всех параметров машины и трассы
- Подробная модель повреждений, которые отражаются на внешнем виде и ходовых качествах болида



М.видео

Настройка

XIT-ZONA

Российские продавцы в магазинах фирмы "СОЮЗ", "Игровые", "Лидеи" и "Истории"

www.akella.com



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконные копирования преследуются. Тех. поддержка: +7(800)3634612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой или доставкой. Сетевая продажа: Москва +7(495)3634614, neta@ostaninformatika.ru; Санкт-Петербург +7(812)2524945, akella@mybox.ru; Ростов-на-Дону: +7(863)2527842, akellarostov@yandex.ru; Новосибирск: +7(383)2277464, akellanov@akella.com; Екатеринбург: +7(343)2273442, akellayek@yandex.ru; Поддержка на территории: "Мир игр" - www.mirigrov.com.ua; Фемалы OOO "Техно Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"); Санкт-Петербург: ул. Маршала Голосова, д.37, телефон(812) 252-49-65.



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ИНОСТРАННЫЙ ЛЕГИОН (CODE OF HONOR: THE FOREIGN FRENCH LEGION)

Жанр: шутер. Издатель/разработчик: CITY Interactive
Издатель в России/локализатор: «Аэлита»
Полная рецензия: «Игромания» №07/2007



The Foreign French Legion — еще одна игра в бесчисленной череде унылых шутеров на кислотном движке **Chrome Engine**. Шаблонная история про усмирение повстанцев в Африке, одна-единственная дорога, по которой предстоит бежать всю игру, — знакомо, правда? Приваба к этому тотальное засилье скриптов и совершенно невинные противники: они умудряются кидать гранаты себе под ноги, а неожиданное появление игрока из-за угла вводит их в ступор секунд на десять. Интересно? Вряд ли. **Code of Honor** может пригнать только поклонникам ретро: по всем параметрам эта игра застряла где-то в прошлой пятiletке.

ПЕРЕВОД: Озвучка, как водится, оставлена нетронутой. С текстами тоже не все гладко: за застывшими штампами мы уже привыкли, но вот ошибки раздражают куда больше. Так, в первом же брифинге слово «меженики» повторится три раза — переводчики от чего-то не потрудились вспомнить ни одного синонима. Или вот вам еще пример: в одной из миссий начальство зачехло и требует собрать варьичатку, тогда как в действительности ее требовалось всего лишь подобрать с земли. Все это заставляет задуматься: а видели ли локализаторы саму игру или переводили вслепую? — **Георгий Курган**



ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ВЬЕТНАМСКИЙ АД (THE HELL IN VIETNAM)

Жанр: шутер
Издатель/Разработчик: CITY Interactive
Издатель в России/локализатор: «Аэлита»



Конвейер **CITY Interactive** по производству бюджетных экшенов работает как часы. Теперь мы отстреливаем партизан во Вьетнаме (до этого уже били террористов в Южной Америке и повстанцев в Африке). Впрочем, **The Hell in Vietnam** смотрятся куда более своими предшественниками. Разработчики логично рассудили, что общую обиходящуюся можно замаскировать только светом, и насытили игру непрерывным действием. Перестрелки тут не прекращаются ни на минуту. Противники, хоть и не отличаются умом, прут изо всех щелей и порой буквально не дают американским солдатам (да, теперь главный герой нередко путешествует с напарником) поднять головы. В остальном все по-старому: всеобъемлющая линейность, джентльменский набор оружия и доклевный **Chrome Engine**.

ПЕРЕВОД: Во время миссий персонажи изъясняются в основном протоколными армейскими фразами, поэтому интереса в таких диалогах — ноль. Зато предмиссионные брифинги, представленные в виде дневника, написаны куда живее и даже шеголют попорядочными шутками. Так вот, переведено все это вполне качественно; правда, на экране регулярно — то тут, то там — проскакивают останки от оригинала предложения на английском. — **Георгий Курган**



PANZER COMMAND: OPERATION WINTER STORM (PANZER COMMAND: ОПЕРАЦИЯ «СНЕЖНЫЙ ШТОРМ»)

Жанр: пошаговый каргал
Издатель/разработчик: Matrix Games/Kolos Works
Издатель в России/локализатор: «Аэлита»



Panzer Command: Operation Winter Storm смахивает на неудачный клон свежей **Combat Mission: Shock Force**, хотя игра вышла почти на год раньше этого так называемого «оригинала». Геймплей построен сходным образом: нам выдают отряд боевой техники, которой и предстоит выполнять стратегические задачи. Каждые сорок секунд вы отдаете приказы, а в остальное время бойцы их выполняют.

Но если авторы **Shock Force** отошли от постылых штампов, взяв выдуманный конфликт в Сирии, то **Kolos Works** не стали напрягаться и обратились к славной, но затерянной до дыр странице истории (битва за Сталинград). Как результат — набор абсолютно одинаковых миссий, в которых жутковатые танки катаются по однообразным снежным просторам.

ПЕРЕВОД: «Аэлита» сильно опоздала с выходом игры — год назад «Операция «Снежный шторм» (которая после установки почему-то именуется себя «Операция «Буря») могла бы добиться определенного признания. Но на фоне **Shock Force** она смотрится неумелой подделкой.

Соответствует ей и локализация — переведен лишь необходимый минимум, а периодически все русские надписи просто-напросто исчезают, вынуждая к переустановке игры. — **Дмитрий Карасев**



ROLLERCOASTER TYCOON 3: МАГНАТ ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ (ROLLERCOASTER TYCOON 3)

Жанр: экономический симулятор
Издатель/разработчик: Atari/Frontier Developments
Издатель в России/локализатор: «Аэлита»
Полная рецензия: «Игромания» №01/2005



Rollercoaster Tycoon 3 — породистый экономический симулятор с богатой родословной. В отличие от бездарных выскочек вроде **Ride! Carnival Tycoon**, здесь нас встречает богатство возможностей для создания развлекательного парка своей мечты. Мы расставляем аттракционы, прокладываем дорожки, развешиваем фонари и самолично размещаем патрульные клоуны — все для того, чтобы угодить капризным посетителям. Но главная забава в игре — строительство собственных «американских горок». Настолько безумными, насколько вы этого пожелаете. Ах да, еще впервые за историю серии все это выполнено в полном 3D. В 2005 году таким подходом еще можно было кого-то удивить.

ПЕРЕВОД: Российское издание игры включает в себя оба официальных дополнения — **Soaked!** (где дозволяется строить водные аттракционы) и **Wild!** (с возможностью открытия сафари-парка). Поднятая до последней версии, игра работает куда более стабильно. Такой комплект, бесспорно, настоящий подарок для всякого поклонника серии. Что до перевода, то ругать его, равно как и хвалить, особенно не за что — адекватный перенос текстов игры на русский язык (разве что имена посетителей оставлены английскими). Однако общие впечатления от локализации — сугубо положительные. — **Георгий Курган**






Он знает, где у нее
КН  лка

 **xcube**
Sealed with music

www.xcubedigital.ru

 Музыка объединяет





НЭНСИ ДРЮ: ЗАКОЛДОВАННАЯ КАРУСЕЛЬ (NANCY DREW: THE HAUNTED CAROUSEL)

Жанр: квест
Издатель: Her Interactive • Разработчик: Her Interactive
Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



«Заколдованная карусель» — восьмой эпизод квестовой мильной оперы Nancy Drew. На этот раз неладное творится в парке развлечений, а юная сыщица, как всегда, всех спасает.

Помимо сюжета, изменения в основном косметические. Вместо традиционного ноутбука нам служит мобильный телефон и ноутбук со списком дел. Не обошлось без мини-игр и «опасных» элементов: теперь, кроме собственной смерти, нам грозит увольнение за любую провинность перед администрацией парка. Головоломки в целом стали проще, да и сама игра стала короче по сравнению с другими частями. Ну и, конечно, дырявый графический джокер образца 2003 года сегодня выглядит совсем уж чуждо.

ПЕРЕВОД. Игры серии Nancy Drew переводит, похоже, специальная машина. Вы когда-нибудь общались с человеком, который как будто говорит абзацами из официальных документов? Именно такое ощущение будет преследовать вас во время игры в локализацию. Если в предложении несколько раз встречается слово «this», будьте уверены, его упрямю будут переводить как «это» (как будто других вариантов перевода, помимо дословного, не существует). Кроме того, текст прерван скучными канцелярскими оборотами. Словом, очередающийся шедевр подстрочного перевода. — Сергей Звездов



НЭНСИ ДРЮ: ТУМАНЫ ОСТРОВА ЛЖИ (NANCY DREW: DANGER ON DECEPTION ISLAND)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Her Interactive
Издатель в России/локализатор: «Новый диск»



Всем известно, что Нэнси Дрю приносит несчастья в любую точку земного шара. Остров Лжи, куда она приехала по приглашению подруги, не стал исключением. Там происходит нечто зловещее, и теперь юной сыщице предстоит... В общем, вы поняли. Из так называемых нововведений (**Danger on Deception Island** — девятая из шестнадцати серий): переключаться по игре, собирая улики и общаясь с подозреваемыми, можно теперь двумя способами — на велосипеде или на байдарке. Причем байдаркой надо управлять по-настоящему, что сильно разнообразит игру.

Как всегда, не обошлось без моментов смертельной опасности, головоломок лобных мастей и встроивших мини-игр. Авторы умело чередуют пазлы, представленные во всем их великолепии: от лабиринтов до слуховых головоломок.

ПЕРЕВОД. Как и предыдущие российские издания «Нэнси Дрю», «Туманы острова Лжи» переведены вяло. Иногда создается впечатление, что переводчики не заботит литературное качество текста: например, они могут дюжину раз повторить слово «кадробозар» в двух предложениях. Такие понятия, как «стиль» и «речевой портрет» по-прежнему здесь неприменимы. Есть и другие мелочи (к примеру, что делает «превнерусский» шрифт на переведенных вывесках?), но перевод настолько кислый, что на них не обращать внимания. — Сергей Звездов



СЕМЕЙКА БОУН. ГЛАВА 1: ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ (BONE: OUT FROM BONEVILLE)

Жанр: экшн/квест
Издатель/разработчик: Telltale Games
Издатель в России/локализатор: «Бука»



Вундеркинд из Telltale Games известны прежде всего по возрожденной серии **Sam & Max**. Но мало кто знает, что за ними числятся и другие отличные квесты. Например, серия **Bone**. В ее основе лежит творчество художника **Джеффа Смита** и приключенные его персонажи — Смайлзи, Фона и Фойни. Они совершенно разные, но кровное родство и плохая карма неизбежно сводят их вместе. Так произошло и сейчас: по вине жадного Фойни всех троих выгоняют из Бонувилля.

Сходство с **Sam & Max** угадывается почти сразу: узнаваемый геймплей, интерфейс и крохотный размер каждой серии (всего их две, третья на подходе). Но есть пара серьезных отличий. Во-первых, здесь намного больше мини-игр и аркадных элементов. Во-вторых, игра рассчитана на юную аудиторию, что не замедлило сказаться на уровне сложности и злободневности шуток (хотя и тут, поверьте, есть над чем посмеяться), поэтому ждуть каких-то особых откровений от Bone не стоит.

ПЕРЕВОД. В целом локализация «Буки» вполне попадает под определение «добротной», хотя и без откровений. Текст переведен корректно, но несколько суавато. Можно, конечно, встретить предложения, звучащие для русского уха ненатурально, но в целом все на уровне. — Сергей Звездов



СЕМЕЙКА БОУН. ГЛАВА 2: БОЛЬШИЕ КОРОВЫ БЕГА (BONE: THE GREAT COW RACE)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Telltale Games
Издатель в России/локализатор: «Бука»



Bone: The Great Cow Race — продолжение интерактивных приключений персонажей Джеффа Смита. Как следует из названия, сюжет второй части вращается вокруг коровьих тележек. Это соревнование уже который год происходит в селении, где очутились наша тройка, и там регулярно побеждает корова Бабушки Бен. Но алчный Фойни Боун решает на соревновании и привлекает к авантюре своих братьев. Серил продолжает развлекать интересных головоломками и мини-играми. Доработали и квестовую составляющую (в первой части было слишком много аркадных вставок): чтобы добиться цели, предстоит управлять сразу тремя братьями Боун и координировать их шаги. Удобная система подсказок и знаковый (подозрею та же схема была применена в трехмерном **Sam & Max**) интерфейс делают процесс крайне необременительным. В целом вторая часть вышла намного интереснее предыдущей. Приятная графика и филигранная работа над каждой деталью, начиная от дизайна локаций и заканчивая репликами персонажей, выдают фирменный почерк Telltale Games.

ПЕРЕВОД. Компания «Бука» выступила обе части серии этой. Перевод второй части, как и первой, вызывает только положительные эмоции. Локализация очень ровная, серьезных ошибок мы не нашли. Оригинальный смысл и юмор, насколько это вообще возможно, сохранены. — Сергей Звездов



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делится на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информация о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **7.62**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Amerston
- **Агрессия**
Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios
- **Исход из Земли**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Paralex Art Studio
- **Компьютерные рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Elemental Games и Kaitaru Interactive

В разработке

- **2025: Битва за Родину**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Primal Software
- **9-я рота**
Дата: зима 2007-2008 гг. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Идеа
- **Alien Shooter 2. Золотое издание**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team
- **Black Ocean**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Ghost Software
- **Death TracK: Возрождение**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Skyline Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: 15 октября 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/dat
- **Heavy Duty**
Дата: 20 октября 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
Дата: начало 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/3 Games
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Katana Interactive
- **Lock On. Ka-50**
«Черная акула»
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
Дата: осень 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Running with Scissors and Aelita

Поступили в продажу

- **Anstoss 2007: Управляй футболом**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Flight Simulator X**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Guild Wars: Eye of the North**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Juiced 2: Hot Import Nights**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **L.A. Street Racer**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М
- **Loki**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Medal of Honor Airborne**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Medieval 2: Total War - Kingdoms**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **MotoGP 07**
Рос. издатель/локализатор: Бука

- **Pro-Race: Запредельная скорость**
Дата: сентябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/AP Games
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**
Дата: начало 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
- **Sledgehammer**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Target Games
- **The Swarm**
Дата: 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Target Games
- **The Wall**
Дата: зима 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Sibant Interactive
- **Warfare**
Дата: ноябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI
- **Xenix 2: Белое золото**
Дата: зима 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **XIII век: Слава или смерть**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Lincom Games
- **AGPA: Битва за хлебницу**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: —N/A/Ga
- **Анибис: Сон разума**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на фюрера**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/SPLINE Games
- **Атлантида**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **В тылу врага 2: Братья по оружию**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Герои Малгинри 2: Нашествие некромантов**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Алсиб/Солос
- **Глюк'Оз: Зубастая ферма**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA
- **Дальновостки 3: Покорение Аляски**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

- **Playboy: The Mansion. Золотое Издание**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **The Sims 2: Пешеходия**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Wildlife Park 2. Веселый зоопарк**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **World in Conflict**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **World Rally**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Атака на Перл-Харбор**
Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Машины. Экстремальные ралли**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Морпех против терроризма 5. Из Багдада с любовью**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М

- **День выборов**
Дата: 18 октября 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-мос
- **ДЖАЗ: Работа по найму**
Дата: сентябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI Russia
- **Золотая Орда**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Play Ten Interactive/World Forge
- **Император иллюзии**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: —Deep Games
- **Империя превыше всего**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Soft-Hit
- **Капитан Вrungель**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Коллэпс**
Дата: начало 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Createam
- **Корпорация Э.Л.И.Т.А.**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Pycho Craft Studio
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: 15 сентября 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Seaward/Ru Team and Aelita
- **Корсары: Город потерянных кораблей**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Seaward/Ru Team and Aelita
- **Красный космос**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Seaworld Games
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiOsoft
- **Маршрутчик**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/AP Games
- **Месть Садама**
Дата: 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: —Gétoes Media
- **Морской охотник**
Дата: конец 2008 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Aelita
- **Московский волида**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/ArtSoft
- **Не время для драконов**
Дата: 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

- **Нанси Дрю. Призрак в гостинице**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Новые анонсы**
- **4x4: Дорожный беспредел**
Дата: 9 октября 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М
- **Age of Conan: Nyborian Adventures**
Дата: март 2008 г. ■ Рос. издатель/локализатор: 1C
- **F.E.A.R.: Perseus Mandate**
Дата: октябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Kane & Lynch: Смертники**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Settlers 6. Расцвет империи**
Дата: ноябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Star Creative Group
- **Обитаемый остров: Чужой среди чужих**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Orion
- **Онблэйд**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Петрович и все, все, все**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Tickstar Games
- **Петья 8: Покорение Рима**
Дата: ноябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-мос
- **Пираты XXI века**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiOsoft
- **Пожождения бравого солдата Шейка**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Lazy Games
- **Правда о девятой роте**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Extreme Developers и KranX Productions
- **Предтечи**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Приключения капитана Блада**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/PlayGo. Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть шпионаж: Момент истины**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Территория тьмы**
Дата: 11 октября 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion
- **Тургор**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Rock Lodge
- **Трудно быть богом**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Bul Creative Team
- **Хроники Гарр: Стражи Пограничья**
Дата: осень 2007 г. ■ Рос. издатель/разработчик: Аелита/Quasar Studio

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

- **Spiderwick Chronicles**
Дата: 2008 год ■ Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **SunAge**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **WorldShift: Апокалипсис завтра**
Дата: начало 2008 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Ангели смерти 2: Секретные операции Второй мировой**
Дата: конец 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Аелита
- **Гражданская война в Америке: Цена свободы**
Дата: октябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М
- **Харлей-Дэвидсон: Повелитель дорог**
Дата: октябрь 2007 г. ■ Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М

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 в 8.28

*moh.ea.com
electronicarts.ru*



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.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с октября 2006 по июль 2007

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	▲	S.T.A.L.K.E.R.	11455	18,6%
2	■	Gothic 3	3554	5,7%
3	▲2	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	2657	4,3%
4	▲2	Dark Messiah of Might & Magic	2372	3,8%
5	▲16	Overlord	2289	3,7%
6	▼4	Tomb Raider: Anniversary	2222	3,6%
7	▲5	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	1925	3,1%
8	▲5	Colin McRae DIRT	1875	3%
9	▼1	Resident Evil 4	1671	2,7%
10	▼1	Lost Planet: Extreme Condition	1612	2,6%
11	▼4	Test Drive Unlimited	1593	2,5%
12	▼2	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера.	1480	2,4%
13	▼2	Medieval 2: Total War	1341	2,1%
14	▲9	Корсары: Возвращение легенды	1316	2,1%
15	▲11	F.E.A.R.: Extraction Point	1304	2,1%
16	▲2	Need for Speed: Carbon	1258	2%
17	▲5	Battlefield 2142	1223	1,9%
18	▼1	Rayman Raving Rabbids	1100	1,7%
19	■	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1074	1,7%
20	■	Halo 2	916	1,4%
21	▼6	Neverwinter Nights 2	896	1,4%
22	▼8	Pro Evolution Soccer 6	754	1,2%
23	▲2	Driver: Parallel Lines	681	1,1%
24	▲6	Harry Potter and the Order of the Phoenix	668	1%
25	▲7	Jade Empire: Special Edition	657	1%
26	▲5	Titan Quest: Immortal Throne	656	1%
27	▲1	Supreme Commander	589	0,9%
28	▲13	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	476	0,7%
29	▲6	Armed Assault	471	0,7%
30	▲9	Санитары подземелий	446	0,7%

По состоянию на 7 сентября в голосовании приняло участие 15 314 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

Подведение итогов текущего хит-парада вполне можно уложить в краткий радио-рефрен «*лгльч и г смлргн*». Плачьте, фанаты, — из хит-парада уходит целый отряд великолепных игр, выпущенных зимой прошлого года. Заканчивается одна из интереснейших схваток — десятимесячное противостояние **Gothic 3** и **Dark Messiah of Might and Magic**. По результатам всех поединков независимое жюри присуждает победу третьей «Готике». А заодно сочувственно хлопает проект по плечу: что говорит с четвертой частью новая студия **Spellbound** — неизвестно.

После ухода двух положительных героев первая пятерка (за исключением недостижимого первого места) явно станет основным прибежищем мужчин с тираническими наклонностями. И если за Кейном мы уже замечали тягу к мировому господству, то теперь вместе с ним соседствует **Overlord**: 16 позиций вверх — вот



S.T.A.L.K.E.R. 18,6%



Gothic 3 5,7%



C&C 3: Tiberium Wars 4,3%



Overlord 3,7%



Dark Messiah of Might & Magic 3,8%

он, результат умного и расчетливого использования дешевой гоблинской силы. Строчкой ниже — Лара Крофт, скатилась сразу на 4

позиции. Больше в текущем хит-параде смотреть абсолютно не на что — ситуация как будто замерла на секунду перед большим взры-

вом. А он, конечно, случится, потому что в следующем месяце произойдет настоящий переворот. Очень уж интересно — кто кого!

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с **ОКТАБРЯ 2006** по **ИЮЛЬ 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).

7 СЕНТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **НОЯБРЕ 2006** — **АВГУСТЕ 2007**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

КАК ПОСТАТЬ СОСЕДАМ НА ОТАРЫХЕ



Гарантированно
испорченный отпуск!
Лучше было остаться дома...



© 2007 «VZ Lab». All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved.
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка
осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

PERCHALMA

«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 «Массы»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромированный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Создана «Electronic Arts» EA Los Angeles

Top Spin 2



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Первый в новейшей истории игротроения плейбел-симулятор тенниса. Знаменит не только впечатлительной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марию Шарпловую под юбку

Созданы имена «Jaiel Ball» Power and Magic Development, «Asger Media» Ego

Halo 2



Рейтинг «Массы»
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 / IG

Colin McRae: DiRT



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2007

Заметно упрощенная и местами даже прикитная версия Colin McRae Rally, в которую, однако, необходимо играть по двум причинам: уши при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автомобиль «Codemasters» Codemasters Studios / Ego

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



Рейтинг «Массы»
9,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идём к вам!

Action «GSC Game World» THQ / GSC Game World / IG

Hitman: Blood Money



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Доброе пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изощреннее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action «IO Interactive» Eidos Interactive / Visual Dock

Battlestations: Midway



Рейтинг «Массы»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, даёт возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолёте, а в третью — дать залп из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/симулятор «Eidos Studios Hungary» Eidos Interactive / IG

Overlord



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2005

Политкорректное, но оттого не менее смешное издевательство над всеми фэнтези-штампами сразу. Переказ гениальной Dilpreet Keener от третьего лица. Возможность нарезать азу из хоббитских ушей, наконец!

Action/платформер «Codemasters» Triumph Studios / Ego

Gothic 3



Рейтинг «Массы»
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Студенческая, но работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». На играть никак нельзя.

Роман «Piranha Bytes» InWood Productions / GIG / Psycofan-M

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов фееричной нарезки нарезки орочьих ушей.

Action/ролевой «Arkane Studios» Ubisoft Studios / Ego

Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Массы»
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Колоссальных размеров ролевой приключении, с легкостью заменяющего личную и общественную жизнь. Плюс — впечатлительный конструктор своих собственных историй.

Роман «Obsidian Entertainment» Atari / Авандо

Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Массы»
8,0-8,5

Полные рецензии
в «Игромании»
№1, 3, 4, 5, 6, 7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времени эпохи авантюризма Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Восстание «Telltale Games» Telltale Games / GameTap / GIG/Psycofan-M

«...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





Ведущий рубрики:
Игорь Варшавский

ГОРЯЧАЯ ИГРОВАЯ 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.

Как переводится название игры Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude? Словарь адекватного ответа не дает.



Вот эти костюмы и называли leisure suit.

Первая часть названия намекает на одяние Ларри: leisure suit — так назывались костюмы, популярные в 70-х годах, узнать их можно с первого взгляда. А подзаголовок Magna Cum Laude представляет собой причудливую игру слов. Сама эта фраза переводится «с отличием» (действие игры происходит в университете), а слово «suit» имеет еще один смысл, сексуальный. Какой именно смысл, можно понять из названия официальной русской версии от «Софт Клуба» — «Leisure Suit Larry: Кончить с отличием!»

Почему сиквелы к Star Wars: Knights of the Old Republic и Neverwinter Nights создавала Obsidian Entertainment? Они с BioWare друзья или так совпало?



Obsidian для BioWare — это, не в обиду будет сказано, такие негры-подмастерья: делают то, что BioWare делать лень или некогда. Neverwinter Nights 2, например.

Все сразу и по еще нескольким причинам, которые в этом вопросе обозначены не были. Во-первых, BioWare неинтересно делать продолжения собственных игр. Даже при разработке проекта с уникальной вселенной сотрудники от него изрядно устают, а если жевать то же самое ради второй, третьей, четвертой частей... в общем, на пользу это не пойдет. К тому же добиться чего-то большего можно только тогда, когда ты сосредотачиваешься на главном (для BioWare главное — создание новых брендов), а все, что можно, делегируешь ниже-

топшим сотрудникам (в данном случае — студии-подмастерью).

Во-вторых, Obsidian имеет в своем составе отличных специалистов по ролевым играм. Там осели многие выходцы из Black Isle, в частности Фергус Уквуарт (отец Fallout) и Крис Авеллон (отец Planescape: Torment).

Ну и в-третьих — да, они просто друзья. У BioWare и Obsidian очень теплые отношения на почве общей любви к RPG.

Что случилось с серией «Герои уничтоженных империй»? Ведь обещали выпустить в этом году продолжение...



GSC Game World сейчас по уши в серии «Сталкер», «Героями» им заниматься попросту некогда. Да, изначально планировалась трилогия, по одной игре каждый год. Но серия «Сталкер» все-таки приоритетнее, а распылять силы им как-то не хочется.

В июльском номере вы писали, что у нового «Сталкера» будет подзаголовок The Prequel, а на сайте игры пишут, что «Чистое небо»! Какое же все-таки название будет?



Фраза «чистое небо» применительно к Земле отражает скорее желаемое, чем действительное.

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» — вот такое. Дело в том, что информацию об игре мы получили раньше всех, а на тот момент GSC еще сами не определились, как ее назвать. Вариант с «Чистым небом» обсуждался (среди присланных нам скриншотов были файлы типа Clear_Sky.jpg, Clear_Sky_n1.jpg), но он был еще не окончательный. Поэтому нам пришлось написать просто «дриквел». А буквально через два дня после сдачи номера GSC приняли решение в пользу «Чистого неба». Издержки печатной прессы, ничего не поделяешь.

А имеют ли телеканалы право использовать звуки из игр? К примеру, на НТВ я часто слышу звуки из Half-Life.



Звуки Half-Life врезаются в память на всю жизнь. Вертолеты там ГРОХОТАЛИ так, что казалось, будто они кружат не за стеклом монитора, а где-то над твоим домом.

Не исключено, что эти звуки взяты из одних и тех же библиотек — тогда, конечно, у телеканалов есть право на их использование. Но, вообще, в Half-Life звуки достаточно уникальные — скорее всего, Valve сама их записывала. В этом случае возможно такое, что телеканалы пользуются музыкой без разрешения.

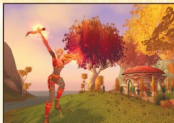
Подумываю о покупке Xbox 360, но вдруг услышал одним ухом о некой премиум-версии, она еще черная такая. Чем она отличается от других версий?



Существует три основных версии Xbox 360. Core — сама приставка с проводным геймпадом, но без жесткого диска. Premium — Xbox 360 с HDD на 20 Гб, беспроводным геймпадом, херстом, месячной подпиской на Xbox Live Gold и еще кое-чем по мелочи. Весной этого года появились еще Elite-версия — черного цвета, с винчестером на 120 Гб, HDMI-разъемом (впрочем, он теперь есть и в Premium). Именно про Elite вы и слышали. В Европе и у нас Xbox 360 в «элитной» комплектации продается с августа.

Сколько стоит разработка MMORPG уровня World of Warcraft?

Издатели неохотно раскрывают бюджеты, но разработка крупномасштабной MMORPG сегодня — это десятки миллионов



World of Warcraft — он весь в цифрах: 70 игроков, 50 млн евро бюджета, без малого 10 млн человек на игле...

долларов. Конкретно World of Warcraft стоит 50 млн евро. С нынешней модой на онлайн через пару-тройку лет бюджетные, скорее всего, достигнут до \$100 млн.

В одном из трейлеров Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots фигурирует коробка, на которой с одной стороны написано «No Place to Hide» (это понятно), а с другой — «No Place for Hideo». А вот это что значит?



Как и в предыдущем вопросе, это игра слов. «Hide» рифмуется с «Hideo» — это имя Хидео Кодзима, продюсера, режиссера и сценариста MGS 4. После выхода каждой новой части MGS Хидео говорит «Я устал, я устал», но неизменно остается — то ли он таким образом привлекает внимание (что уже стало поводом для шуток), то ли ему жалко бросать любимую серию.

В ролике MGS 4 с Е3 2007 был показан бой между двумя мужчинами. Кто они?



Белорыбый тип с катаной — это Raiden, один из главных героев Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Во второй части он был высококлассным агентом, но все-таки человеком. Что с ним случилось и почему он теперь безо всяких последствий протыкает свое пузо катаной, неизвестно. Видимо, из него сделали подобие Грея Фокса. Узнаем (узнаем?) в MGS 4.

Второй дядка — это Vamp, один из боссов MGS 2, входивший в группу Dead Cell. Его живучесть вопросов как раз не вызывает: он вампир, лишённый всех вампирских слабостей. В MGS 2 ему однажды засадили пулю в лоб и он это спокойно пережил.

Вы действительно публикуете вопросы читателей, а не свои собственные? Я вот отправил вам около 30 вопросов, но вы ни на один из них не дали ответа. А знать-то как хотелось, так и хочется! Или вопросы читателей настолько сложные, что вы не в силах дать на них ответы?



Действительно сложные вопросы попадают очень редко. Проблема в другом: 99% приходящих нам вопросов (а в рубрику «Горячая линия: игры» их приходит около 5 тыс. в месяц) не заслуживают того, чтобы попасть на страницы журнала. Люди спрашивают либо очевидные вещи, на которые мы много раз отвечали, либо что-то неинтересное, либо вообще такое, что хоть стой, хоть падай. Например, не меньше десяти раз за месяц нас спрашивают, сколько было сделано игр за всю историю. Ну что можно на такое сказать? Ответить на этот вопрос невозможно в принципе. Во-первых, непонятно, по какому критерию отбирать игры. Учитывать только крупные коммерческие проекты? А как быть с бесплатными, казуальными играми, модами, отменными проектами? А флэш-игры? Их же миллионы! Во-вторых, не ясно, как вообще можно посчитать все игры. Можно десятилетиями составлять базу данных, и все равно она будет неполной, потому что огромное количество игр никому не известно. Вот написали вы что-то простенькое, показали своим друзьям и знакомым — и все, больше никто об игре не узнал.

Почему на некоторых сайтах в интернете пишут «Two Worlds (2007)»? Что значит «2007»?



Это значит, что речь идет об игре Two Worlds 2007 года выпуска. Она ведь не единственная с названием Two Worlds: лет 7-8 назад однокименная игра разрабатывалась Metropolis Software, и это тоже была RPG. Правда, до конца ее не довели и 2000 году закрыли. Обе эти игры разрабатывались в Польше.

Или вот Fable. Большинство игроков при

А джедаи не знают



Это не совсем про игры, но все же: сражаясь друг с другом, джедаи могут в любой момент выключить меч на долю секунды, преодолеть таким образом блок и включить его уже в теле противника. Наверное, даже Джордж Лукас не догадался о такой возможности (bloodher@mail.ru).



В августовском номере «Игромани» за 2007 год есть статья «Автостопом по галактике», посвященная игре «Предтечи». Там была врезка с описанием оружия. Так вот, возникает ощущение, что разработчики «Предтечи» были, а-э, не понаслышке знакомы с романом Гарри Гаррисона «Возвращение в Эдем». На эти мысли меня навели следующие совпадения:

- 1) Сам факт живого оружия. У Гаррисона была раса разумных динозавров, которые все предметы не создавая технически, как мы, а вывелили с помощью гениальной инженерии.
- 2) Сильная схожесть названий: в игре есть хестасак — в книге хестоган (тоже оружие); в игре сиенду — в книге сиенду (местный микроскоп); в игре тенисек — в книге ненитек (что-то типа местной коровы, только с рогами).

(VIC Conung, conung_vic@mail.ru)

упоминания этого названия сразу вспомнят ролевою игру 2005 года от Питера Молинью. А в действительности игра с таким названием выходила еще в 1996-м, и это была не RPG, а самый натуральный квест.

Кроме того, есть еще римейки. Например, The Bard's Tale существует в двух версиях — 1987 и 2005 годов.

Почему названия Spider-Man 3 и PlayStation 3 пишутся одинаковым шрифтом? Какое было новшество при этом или это лишь-то скрытое совпадение?

Потому что так решил Кен Кутараги, до недавнего времени руководивший Sony Computer Entertainment. Фильм-то сыграл



Sony Pictures, так что шрифты SCE могла позаимствовать без проблем. Только не очень понятно, зачем это сделали — шрифты-то не очень удачные. Хотя у PS2 он тоже рубленый был, но ничего ведь — привыкли.

Почему MMOG надо ПОКУПАТЬ? Все равно же потом придется ежемесячно платить по тысяче рублей (в среднем). Вопрос задавал 10-летний мальчик, которому очень нравятся MMORPG, но у которого меньше 100 рублей.



Вероятно, со временем все MMOG станут бесплатными. В Korea такие игры выходят уже давно, см. хотя бы DANCE! Online.

Крупные MMOG — очень комплексные и сложные в разработке игры, их производство стоит больших денег. А после выпуска их надо еще и поддерживать — держать большой парк серверов, обслуживающий персонал, службу техподдержки и пр. Вот за это и берется абонентская плата. Правда, сейчас эта модель уходит в прошлое, а на ее место приходит новая: сами игры становятся бесплатными, абонентскую плату вносить тоже не надо, а деньги разработчики зарабатывают на рекламе, продаже вещей и т. п.

Говорят, Crytek покидает Германию. Это правда? Если да, то куда именно она переезжает?



Какое-то время назад Crytek (разработчики Far Cry и Crysis) говорили, что покинут Германию, если там начнут закручивать гайки в плане цензуры. В Германии и сейчас с этим не все в порядке (игры с рейтингом Mature изрядно красуются ножицами, иногда вообще запрещают), но не до такой степени, чтобы все бросать и срочно уезжать оттуда — в любом случае основные продажи Crytek делает за рубежом. Так что это заявление было адресовано скорее немецким чиновникам. Мол, если вы примете такое решение, страна лишится одной из своих самых высокотехнологичных компаний.

В пределах Германии Crytek уже однажды переезжали — из Кобурга (Бавария) в но Франкфурт-на-Майне (Гессен). Но за рубеж они пока не собираются.

Вы в основном пишете об игровой индустрии Северной Америки, Европы и Азии. А как дела в Африке, Австралии и Южной Америке?



Из всех австралийских разработчиков более всего известны студии с жаргонистым названием Pandemic («Пандемия»).

Для PS2 и Wii, Viva Pinata: Party Animals (для NDS), Infinite Interactive (Warlords 4, Warlords Battlecry), Team Bondi (L.A. Noire), Torus Games (Le Mans 24 Hour, Carmageddon TDR 2000), iRGurus (Heroes of the Pacific). Из крупных международных разработчиков свои офисы в Австралии имеют Creative Assembly (серия Total War), Pandemic (Battlezone, Destroy All Humans!, Full Spectrum Warrior, Mercenaries), 2K (2K Australia, до недавнего времени известная как подразделение Irrational Games) и другие. У тамошних разработчиков есть даже собственная ассоциация — Game Developers Association of Australia.

В Южной Америке и Африке разработчики есть, но они пока себя слабо проявляют. Из сколько-нибудь известных южноамериканских студий можно привести в пример аргентинскую студию Nucleosys, авторов квеста Scratches.

Вы все время пишете об игровых и технологических выставках для профессионалов (разработчиков, производителей железа, журналистов). А простому игроку куда податься?

Если говорить о России, то прежде всего, конечно, стоит посетить «ИгроМир» (но-



Новый скандал Sony «This Is Living!» как нельзя лучше подошел к ее стенду на последней Games Convention.

ябрь). Это первая в нашей стране полноценная выставка для игроков, появилась она лишь в прошлом году. Еще есть Киевский «Игроград» (сентябрь)... и на этом все. Остальные выставки проводятся нерегулярно и в меньшем масштабе. Например, в 2005 году с большой помпой прошла PlayStation Experience — но с тех пор ее почему-то больше не проводят.

А так игры, в принципе, много где показывают, только это все непрофильные выставки: на Связь-Экспокомм (май), авиаэкспо МАКС и т. д. Проходят все эти мероприятия преимущественно в Москве.

Что касается зарубежных выставок, то в Европе это Games Convention (август), в США — E for All Expo (октябрь), в Японии — Tokyo Game Show (сентябрь), в Китае — China Joy (июль). Бывают профильные мероприятия от конкретных компаний вроде QuakeCon и BlizzCon (ежегодно проходит в США в августе). Кроме того, как и у нас, игры выставляются на мероприятиях широкого профиля — Midwest Gaming Classic (США, июнь), которая охватывает все формы электронных развлечений; технологической выставке CES (США, январь) и др.

Правила написания писем в

«Горячую линию: игры»

- 1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:
 - По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
 - По SMS на номер 1121 с префиксом **games** (т. е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, ввести 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.
 - 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 игре 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.



- Не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз.
- Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку 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 игре 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.

Играть в старые игры на NES (Dendy), я понял, что большая часть ноу-хау в современных играх вторична. Взять хотя бы Prey. Бег по гравитационным дорожкам кажется новинкой, но на самом деле то же самое можно встретить в игре Mega Man 5. В другой игре серии Mega Man можно увидеть оружие, останавливающее время (TimeShift). В Format Z главным героем является робот, который может превращаться в самолет (Gun Metal). Почему все это не считается плагиатом? Не пойман — не вор?

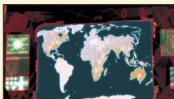


Удачные наводки имеют свойства быстро теряться. Популярнейшая «Сталкер» — Препель теперь есть и в Call of Duty 4.

На этот счет есть универсальный ответ: все придумано до нас. В буквальном смысле эту фразу понимать не надо, но в целом она верна. Многие вещи и явления вокруг нас являются повторением пройденного, но на более высоком уровне, только это не всегда очевидно. С играми это может быть не очевидно потому, что есть не так много людей, которые играют десятилетиями и имеют достаточный игровой опыт, чтобы соотносить игры из разных эпох.

Если же говорить о плагиате, то даже вневное копирование не всегда является постыдным. Дело в том, что копирование является первой ступенькой в процессе обучения. Понаблюдайте за маленькими детьми. Они ведь только и делают, что старательно копируют поведение взрослых. Придумать же что-то новое можно только после того, как накоплен определенный багаж скопированных «оттисков».

Почему в одном из роликов Command & Conquer 3: Tiberium Wars территория России на карте не закрашена?



Не нужно здесь искать никакой скрытый смысл, его нет. Все дело в том, что эта карта фигурирует на экране относительно недолго и внимания к ней особо не привлекают, поэтому в EA сочли, что достаточно будет сделать ее как-нибудь — все равно огрести мало кто заметит. Если присмотреться, можно обнаружить, что с карты куда-то испарились Средиземное, Черное, Красное, Балтийское и Каспийское моря (они закрашены так, как будто это суша), а на месте Швейцарии фигурирует какое-то темное пятно. В общем, не заморачивайтесь вы на эту тему.

Кто писал музыку для Command & Conquer 3: Tiberium Wars?



Стив Яблонски

Американские композиторы Стив Яблонски и Тревор Моррис. На счету Яблонски — саундтреки к «Техасской резне беззопилкой» (2003), «Острову» (2005), «Техасской резне беззопилкой: Начало» (2006), ремейку «Получчика» (2007), «Трансформерам» (и фильму, и игре). Вообще портфолио у него большое, в нем можно найти даже Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) — Стив там какую-то дополнительную музыку писал.

У Морриса послушный список покороче будет. Need for Speed: Carbon (2006), «У холмов есть глаза 2» (2007) и еще куча фильмов, где он был занят в роли аранжировщика, ассистента или композитора дополнительной музыки.

Недavno узнал, что существует игра под названием Half-Life: Decay, причем официальная, только вышла она на PS2. О чем она и выйдет ли этот проект на PC?



PC-версию Half-Life: Decay делают украинцы, релиз обещают в следующем месяце.

Это аддон, который разработали в Gearbox Software (авторы всех дополнений для Half-Life) и включили в PS2-версию Half-Life (2001). В главных ролях там были две женщины — доктор Джина Кросс и доктор Колеет Грин. Именно они отвечали за доставку того образца оранжевого цвета, который использовался во время печально известного эксперимента в самом начале Half-Life. Как вы, может быть, помните, когда Фримен наделвал энергокустом, там было еще два пустых контейнера. Так вот, костюмы из этих контейнеров были как раз на Джине и Колеет.

Decay был ориентирован на кооперативную игру (посредством split-screen), но можно было играть в одиночку — в этом случае напарницей управлял AI. В отличие от компьютерной версии, где мир был бесшовным, Decay был разбит на отдельные миссии.

После выхода игры на PS2 Gearbox сделала порт для PC, но его так и не выпустили по каким-то причинам, не зависящим от Gearbox. Сейчас группа украинских фанатов готовит собственный порт, выпустить его обещают в сентябре. Последние новости об этом проекте можно узнать на сайте <http://decay.half-lifecreations.com>.

Вы спрашиваете — мы награждаем



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 6/Half-Life 4?» мы приз точно не дадим, так что не ленивайтесь. В этом номере авторам всех вопросов, попавших на окрестные страницы, достаются диски с игрой Overlord, изданной на территории СНГ компанией «Бука».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону +7 (495) 231-23-85 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 договоритесь о доставке призов.

В стратегии Tom Clancy's EndWar используется голосовое управление. А как быть людям, которые не владеют английским в совершенстве? Или мы зря беспокоимся, все сделает компания-локализатор?



Голосовое управление в EndWar будет устроено по модульной схеме. То есть будет готовый набор команд, комбинируемых друг с другом.

Изданием и локализацией Tom Clancy's EndWar на территории СНГ занимается GFI и «Руссобит-М». Саму игру они переводят, но голосовое управление останется на английском. Это и понятно: чтобы переделать голосовое управление под русский язык, придется всю игру переинженерить, а это намного больший объем работы, чем обычная локализация. Да и не факт, что Ubisoft (западный издатель) такое вообще разрешила бы.

Но вы не переживайте. В Ubisoft ведь прекрасно понимают, что для очень многих игроков EndWar английский не является родным и они наверняка сделают все так, чтобы освоить голосовое управление мог даже человек, который знает язык на минимальном уровне.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 2000-х вирус искусственного происхождения сделал с человечеством то, для чего, собственно, и выводится вирус: начал косить людей, как спелые колоски. В первые дни чумы еще шла бом-

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Первая GTA — это совсем как Micro Machines, она не ворез. Это история, придуманная паренком-фантазером на крыше многоквартирного дома: он видит сверху кро-

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Китайские и американские мультики, которые в 90-х приняли астафту у советского Чебурашки, нравились далеко не всем. Известный кинокритик Горелов, посмотрев программу «Час Диняча», разразился филиппикой «Позор Винни-Пуху, лягушке и ледярасту!» Зато школьники такие мультишки смотрели во

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Полтер Роджер Вилко — это перепрокат комедийного квеста, жанра, годом раньше открытого Sierra On-Line. — тогда компания продала 100 тыс. коробок первого Space Quest. Непутевый космический чернорабочий, который вечно попадает не туда, сталкивается не

Soldiers of Anarchy

бардировка столиц, но потом бомбить стало некого, да и некому. Несколько везучников, пересидев лихолетье в сибирском военном буирике и выйдя наконец из-за бронированной двери, с удивлением отмечают, что в провинции жизнь сохранилась. Но эта такая жизнь, что при встрече с ней надо крепко держаться за автомат.

Soldiers of Anarchy — это волк в овечьей шкуре, стратегия-подкидьк, которая прикупила RTS. В ней можно выделит вертолет, пару

танков, пехоту и бросить в атаку. Но снайпер с достаточным запасом патронов к СВД все-таки эффективнее. Бывало, патронов не хватало, приходилось как-то выкручиваться. Мирновать дороги, прятать в кустах парня с противотанковым гранатометом...

Но в целом, игра больше напоминала Commandos, а не C&C. Длинные, по два-три часа, миссии складывались в жесткий сюжет. Поскитавшись по мертвым городам, поддержав огнем новую ре-

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	последняя война
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	JoWood/Silver Style Entertainment

лигию или невест как сохранившийся НИИ, можно было прийти к неожиданному, как проверка документов, геймповер. Скриптованная сценка объясняла, что новые союзники тебе предали, и все мизантропические везучики были расстреляны в спину. Переигрывать SoA заново уже не хотелось. Отставала мораль: если вдруг Третья мировая, то из Москвы — ни ногой! Все равно умирать. Но под бомбами хотя бы не обидно.

Grand Theft Auto

щечные машинки, семенящих по улице людей — и ну давай сочинять, как он... на крутой тачке... от погони... в бардаке листочек... Криминальные авторитеты пиццат в телефонных трубках тонкими голосами, слено гелия надыхались. Патрульный, пытаясь вытасщить нас из машины и позав год колесо, образу на тротуаре симпатичную кляксу. Озвучка из «Томы и Джерри»: «БЭЭЭЭ ШЛЕП! ШЛЕП! ЧМОК!»

Миссии, конечно, недетские. Подстрахуй, угони, отними, убей,

убей, убей. Но сюжет GTA привит для порядка. Вообще-то, игра сводится к логоне за длинным долларом: сделай больше! еще! еще! Как за часом мы пригоняем чудесные спорткары в один и тот же джк и сдаем скучпщку по \$8-12 тыс. за машину. Потом перебираемся в другой город. Находим местного скучпщика — и по новой. Сказать, что это страшно захватывает, значит, сильно приуменьшить действительность.

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	типичная криминал
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	GMS Interactive/DMA Design

Сегодня GTA любима разве что приметами времени: в ней есть телефонная будка — просто анхронизм, и есть педжэр, который для поколения SMS загодка даже более заморозчатая, чем иглетские пирамидки. Винтний сценарий и достоверная жизнь улиц поются только в GTA 3. Гапа — типа города по типу-городу. Вроде как закон нарушаем, а улыбка до ушей. Но есть плюс: выйти после игры на улицу с настоящей винтовкой не хочется.

Teenage Mutant Ninja Turtles 4: Turtles in Time

все глаза; по крайней мере, имена «Рафаэль» и «Леонардо» у них ассоциировались не с живописью.

Черепашки-ниндзя наступили на малолетнего зрителя по трем фронтам. Во-первых, мультсериал шел в тяжелой (с повторами) в 16 часов, чтобы успеть после школы) ротации канала «2x2». Во-вторых, из Китая оперативно пришла игра иррушечная Черепах, и в витринах московских ларьков, рядом с водкой, жвачкой и усами презер-

вативами, появились пластмассовые зверушки с откидными панцирями. В-третьих, на каждой консоли был файтинг о Черепашках. Были они — игры, не черепахи... а, впрочем, похожи. Черепашки, как фирменный поезд, неслись по уровню, сметая разноцветных врагов. Стоило сбавить ход, как тележурналистка О'Нил — ноги на ширине плеч, личико злое — завывалась: «Вле-е-е! Давеш горячие новости!» Сюжеты — по-мультишному дерз-

ДАТА ВЫХОДА:	1992 год
ЖАНР:	зверье вою
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Konami

кие: в Turtles in Time черепахи проширились по прошлому, от динозавров до пиратов Карибских морей. Конечная станция — Шредер.

С возрастом замечаешь, что игры были, конечно, изрядной глупости, черепашки морда похожа на кукиш, и вообще мы Черепашек не полюли: по задумке они сатирические персонажи. Но что теперь гвореть. Шуты или герои, а четыре пластмассовых Черепашки по-прежнему занимают мою антресоль.

Space Quest 2: Vohaul's Revenge

с теми и мрет по десять раз на дно под ехидные комментарии авторов серии (в Сети есть сайт, целиком посвященный таким «похоронкам»). Русскоговорящему игроку, с одной стороны, повезло: забавна уже фамилия героя. С другой стороны, не повезло вовсе: остальные то шутки на английском.

Популярный движок AGI (кроме SQ, был, к примеру, в Police Quest) использовал 16 цветов и PC Speaker; о разрешениях умолчим.

Потому вплоть до четвертой части SQ Вилко даже нельзя было назвать симпатичным — ведь вам не приходит в голову говорить комплименты сличному корбу? По уровню Роджер считался так, словно тащил по большому коридору стойку с капелницей: ковыляя, жалко прихрамывая. А главную радость доставлял, когда куда-нибудь ухался. На экране всплывали пятьшек строк черного юмора, потом прощание: «Have a nice day!»

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	гравапулкт
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line

Удивительно, что, несмотря на печальную судьбу, Вилко оставил след полюбившим многих. После SQ та же Sierra запустила любово-бильного Ларри. На SQ ссылались создатели телесериала LEXX. Space Quest 7 уже несколько лет разрабатывается силами поклонников. Словом, Вилко живее всех живых — и это несмотря на ... (перечень из 174 непялых смертей вырезан по рейтинговому соображению! — Прим. Злого Цензора).



МЕСЯЦ ОКТЯБРЬ В ИСТОРИИ

1 октября 1979 года

Четыре программиста, которые бежали из Atari в поисках лучшей жизни, и один музыкальный продюсер (Джим Леви, на фото) создают Activision — первую независимую компанио-разработчика и издателя игр.



2 октября 2005 года

Ватикан резко критикует рекламу PS2, размещенную в итальянских журналах. Вот эту самую, с парнем в терновом венке из крестиков, кружков и квадратов в подлинно «10 лет страсти». Sony обещает картинку больше не публиковать. Но мы-то ее, ага, напечатываем.



5 октября 2000 года

Шведская студия Termit Games прекращает работу над шутером-долгожителем Decay. Вместо него шведы наскел делают New World Order — столь позорный клон Counter-Strike, что установить его стыдно.



6 октября 1990 года

В продаже появляется SEGA Game Gear, карманная консоль с цветным (7) экраном. Слева экран кажется чудом японской мысли, потом — конструктивным недостатком. Он разряжает батареи за четыре часа, в то время как Nintendo Game Boy работает намно-о-ого дольше.



7 октября 2003 года

В рамках акции «OK to Play?» ролевичный комитет ESRB проводит разъяснительную работу с женщинами в возрасте 35-45 лет, призывая их читать игровые журналы, сканивать девчонкам, консультироваться с опытными игроками — короче, любой ценой оберегать детей от жестокости игр. Прочел свежую «Игроманию»? Отдай номер маме!

9 октября 2002 года

Знаменитая 3DO Company, издавшая Heroes of Might and Magic, Army Men и еще десяток отличных игр, берет \$3 млн взаймы у своего директора Трипа Хоккинса. На эти деньги 3DO продержится еще полгода, а к весне обанкротится.



The 3DO Company



12 октября 2004 года

Выходит FIFA Soccer 2005 — последний в истории крупный релиз для перелой PlayStation.



17 октября 2003 года

Скандал на WCG 2003 в Сеуле: российские спортсмены, сардитые и пыльные после проигрыша, дубаст французоз с помощью гостиничной фурнитуры. Отные слова «решетка от радиатора» пугают лгушатников наравне с «русским морозом», «Иваном Суздальем» и «Бородино».



18 октября 2005 года

С премьерой Quake 4 становится ясно, что id Software окончательно потеряла хватку: шутер технологически совершенен, но особой радости не доставляет.



20 октября 2003 года

После того как водители Ларона Хэммела (45 лет) и Кимели на трассе два воевые американские танкиджера, семья жертв подает в суд на Rockstar, Take-Two, торговую сеть Wal-Mart и Sony — в общем, на всех, кто связан с серией GTA. Общая сумма исков — \$246 млн.

21 октября 2003 года

Южнокорейские геймеры за 10 минут раскупают все онлайн-наборы Xbox Live в стране. Microsoft репатрирует о рекордных продажах, хотя, вообще-то, им надо было извиниться: в Корее отправили всего-навсего 500 Live-комплектов.



24 октября 2002 года

Магазины Wal-Mart в Вашингтоне убирают с полок экшн-фильмы Sniper: The Path of Vengeance, топикоманты снимают с эфироз рекламу Hitman 2: Silent Assassin — так ослепительные американцы борются с «вашингтонскими снайперами», серийными убийцами, которых путили в людей из винтовок. Убийства действительно прекращаются. Джем преступника арестуют.



26 октября 1997 года

День памяти Civilization. Помним, скорбим. Но переходим на Age of Empires. Прости нас, если дажешли! Верные тебе стратеги.



31 октября 1997 года

Выходит The Curse of Monkey Island — один из лучших качеством десятилетия, ради которого, без сомнения, стоит выучить английский язык. Главный редактор «Игромания» именно так и поступил.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Быстрее не бывает

Foxconn выпускает

первую материнскую плату из новой линейки Quantum Force для любителей



лей игр и оверклокеров.

Foxconn MARS основана на базе чипсета Intel P35 и поддерживает процессоры Core 2 Duo с частотой системной шины до 1333 МГц, а также память DDR2-1066. Особое внимание заслуживает функционально развитый BIOS, который получил собственное имя — **Gladiator BIOS**. В распоряжении пользователя широкий диапазон значений напряжений для процессора, чипсета и памяти, плюс продвинутые конфигурации таймингов памяти.

Помимо прочего, отметим наличие восьмиканального аудиокодека, гигабитного сетевого адаптера, двенадцати портов USB 2.0, одного FireWire, PATA, шести SATA II и eSATA для горячего подключения накопителей.

Если есть желание выжать максимум из своей системы и свободные 6200 руб. — смело идите в компьютерный магазин.

Последний из могокан

До официального выхода 65-мм процессоров семейства K10 AMD решила выжать последние соки из устаревшего ядра Windsor.

Процессор Athlon 64 X2 6400+

Black Edition работает на рекордно высокой для AMD частоте 3,2 ГГц. Греется чип достаточно, до 125 Вт рассеиваемой мощности, так что о правильном охлаждении корпуса и процессора в частности придется задуматься. Но разве это остановит настоящих энтузиастов?

Винчестер с кэш-памятью 1 Гб

Обычно жесткие диски оснащают 8 или 16 Мб кэш-памяти. У терабайтного винчестера от компании Hitachi 32 Мб. Не так давно подобного объема оперативки было достаточно для нормального запуска Windows 95. Что тогда сказать о винчестере DTS MCell Drive Platinum с целым гигабайтом кэша? В такой кэш-памяти свободно поместится однодисковый фильм в MPEG-4!

Внешне винчестер выглядит как обычный 3,5-дюймовый накопитель, но это не совсем так. Внутри корпуса помещается любой серийный винчестер форм-фактора 2,5 дюйма и специальный контроллер с 1 Гб памяти SDRAM. Впрочем, для покупателя все эти тонкости не важны. Новинка на 100% совместима с портом Serial ATA — и это главное. Нам уже не терпится добраться до тестов этого чуда.



SideWinder, на вылет!



Компания Microsoft выкатила на взлетную полосу новейшее поколение игровых мышек под легендарным именем SideWinder. Двадцатипятилетний юбилей этой марки отмечен крайне интересной новинкой — лазерной проводной мышкой SideWinder Mouse. Максимальное оптическое разрешение у нее 2000 точек на дюйм, дизайн корпуса и возможности достойны восхищения.

Список плюсов включает регулируемый сменные грузами вес, съемные ножки с разным коэффициентом скольжения, небольшой и многофункциональный информационный дисплей, возможность переключения чувствительности прямо во время игры, а также необычное вертикальное расположение боковых кнопок. Осенью мышь появится в продаже по цене около 2300 руб. Не так уж и много.

Батарейка на сахаре

Sony создала биобатарею, для которой топливом может служить любой содержащий сахар или глюкозу напиток. Например, виноградный сок. Внутрь источника питания природные ферменты раз-



лагают сахар на водород с получением свободных электронов и связывают его с кислородом. На выходе — электрический ток и обычная вода. Четырех последовательно соединенных биобатареек достаточно для питания цифрового MP3-плеера Walkman с пассивными колонками на выходе. К сожалению, срок коммерческого внедрения разработки не уточняется.

Китайцы покупают Seagate?

Многие годы первым номером на рынке жестких дисков идет американская компания Seagate. Качество ее винчестеров не вызывает нареканий, живем и радуемся новинкам. И вот, на фоне планового развития Seagate всплывает неосциданная информация о попытках некой китайской компании приобрести большую часть акций производителя винчестеров.

Руководство компании отвергло предложение, цена сделки по которому могла бы составить порядка \$17 млрд. Предложили китайцы больше, и Seagate могла бы не устоять. Другое дело, что сразу всполошилось правительство США — руководство страны просто обязано передать выпуск жестких дисков, особенно со средствами шифрования, в руки Китая.

Seagate



Нутбуки с ускорителем?



Единственный на рынке поставщик дискретных ускорителей расчетов физики в играх, компания

AGEIA, объявила о готовности выпустить мобильную версию PhysX.

Карта акселератора потребляет всего 10 Вт, но в мощности не уступает своей настольной модификации. Любителям поиграть в дороге можно значительную сумму денег: мощный ноутбук и так удовольствие не из дешевых, а с установленной картой PhysX 100M он подорожает не менее чем на 6000 руб. Стоит ли невиданные красоты таких денег — другой вопрос...

Рекордный объем

TOSHIBA

За последний год переход на магнитные пластины с «перпендикулярной» записью произвел настоящий переворот на рынке винчестеров для ноутбуков. Если недавно жесткий диск объемом 60-80 Гб считался роскошью, то теперь любой желающий может получить мо-

даль емкостью 160 Гб. Новый рекорд, кстати говоря, недавно установила Toshiba — отныне 2.5-дюймовые винчестеры могут похвастаться максимальным объемом равным 320 Гб.

От видеокарт к материнским платам

Если вам знакомы имена компаний Palit и Gainward, то наверняка вы видели видеокарты. Однако вскоре под этими именами на рынок



ке появятся материнские платы. Рискованный эксперимент в наше время!

Тем не менее обе компании уверяют нас в своей способности с успехом вклиниться в новый для себя рынок за счет грамотной ценовой политики — стоимость плат для процессоров Intel и AMD порадует экономных покупателей. В ассортименте Palit уже представлено три модели под Intel (две на базе Intel 945GC, одна на Intel P35) и парочка под AMD (NVIDIA MCP68S и MCP61S).

Технологичная урна



Франко Кагина из итальянской дизайнерской студии Intelch разработал внешний накопитель TEMPO в виде мусорного ведра. Устройство подключается к компьютеру или ноутбуку через Bluetooth и собирает на своем 250-гигабайтном диске все файлы, которые пользователь отправляет в корзину. Так вероятность навсегда потерять реферат, курсовую работу или просто любимую фотографию сводится к минимуму. Синие светодиоды подсвечивают накопитель снизу вверх по мере заполнения. Пока, к сожалению, это только концепт.

Wi-Fi протянет недолго?

Wi-Fi

ZONE

За последние года три многие вкусили прелесть Wi-Fi. Беспроводная технология по-

зволяет выйти в интернет из любой точки большого города и легко организовать домашнюю сеть из компьютера, ноутбука и смартфона.

Больше 100 млн человек по всему миру используют Wireless Fidelity, но скоро на смену придет технология Ultra-Wideband (UWB). Уже в 2011 году оборудование UWB выйдет на первое место по объему поставок. Такой прогноз дали аналитики компании In-Stat. При скоростях до 2 Гб/с и относительно слабом сигнале UWB

будет работать на малых расстояниях, но идеально подойдет для обмена массивными объемами информации (в том числе HD-видео).

Мелкая живность

A4Tech взяла все лучшее из компьютерных мышек серии X7 и поместила это в компактный корпус. Так, свет увидела



пара миниатюрных манипуляторов

близнецов: A4-Tech X-710MF и X-750MF.

Друг от друга новинки отличаются только техническими характеристиками: у X-750MF лазерный сенсор с разрешением 2500 dpi, у X-710MF — оптический 1000 dpi. Благодаря удобной форме корпуса с прорезиненными вставками по бокам мышь удобно лежит в руке и не выскальзывает во время работы. Специальная кнопка позволяет переключать разрешение мыши без установки дополнительных драйверов, прямо во время игры. На корпусе каждой мыши всего шесть кнопок и скролл с подсветкой (цвет меняется в зависимости от выбранного разрешения сенсора). Цена — 420 и 600 руб. для X-710MF и X-750MF соответственно.

Как там данные?

Абсолютную гарантию дает только Гострах («абсолютную» в его понимании), но Sony тоже сможет поручиться за сохранность данных даже после встречи портативного винчестера с асфальтом. Инженеры японской компании нашли универсальный способ защиты хрупкой электроники от повреждений в результате падений. Суть вот в чем: накопитель помещается в «подушку безопасности», наполненную водой или силиконовым маслом. Для закрепления винчестера и предотвращения перемещения жидкости внутри оболочки используется система модулей смещения и перегородок. Сфера применения — от внешних накопителей до ноутбуков и цифровых камер. ■

Железный софт на DVD

Видеокарты

- ATI Catalyst 7.8 — драйвер для видеокарт Radeon под Windows XP.
- ATI avivo Video Converter Engine 7.8 — универсальный видеоконвертер для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- ATI Tray Tools 1.3.6.1047 — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- NVIDIA ForceWare 162.18 — драйвер для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8 под Windows XP.
- RivaTuner 2.02 — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- ATI HDMI Audio Driver 7.8 — драйвер для звукового кодека на видеокартах Radeon HD 2xxx.
- Realtek AC'97 A4.01 — драйвер для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio R1.75 — драйвер для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Манипуляторы

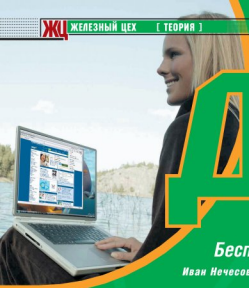
- Thrustmaster Universal Wheel & Gampad Driver Package FFD2066.04 — универсальные драйверы для геймпадов и рулей компании Thrustmaster.

Оптические приводы и жесткие диски

- Active SMART 2.6 USB Edition — производит диагностику любых носителей информации.
- CrystalDiskMark 1.0.4c — оцените скорость своего винчестера в реальных цифрах.
- NERO CD/DVD Speed 4.7.7.3 — измерит скорость вашего дисководов и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- Belarc Advisor 7.2.20.4 — расскажет вам все о вашей системе.
- CPU-Z 1.41 — определит любой процессор, чипсет и память.
- CrystalCPUID 4.13.1.341 — универсальный детектор процессоров.
- CrystalMark 2004R2 0.9.123.338a — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- Fresh Diagnose 7.64 — исследует все отдельные участки вашей системы.
- PassMark PerformanceTest 6.1 Build 1008 — альтернативная программа для диагностики железного друга.
- Sensors View Pro 3.1 Build 8184 — мониторинг основных компонентов системы.
- SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.12.30) — легендарная программа для диагностики железного друга.



ДОЛЖИ ПРОВОДА!

Беспроводные технологии для домашних сетей

Иван Нечесов

О создании локальной сети в квартире или целом подъезде не задумывался только ленивый, но реализовать это удавалось далеко не всем — много препятствий встает на пути энтузиастов. Массовое распространение беспроводных технологий **Bluetooth** и **Wi-Fi** должно изменить ситуацию к лучшему. Преимущества по сравнению с традиционными кабельными LAN налицо: это и простота развертывания, и относительно невысокая цена оборудования, и возможность подключения новых пользователей.

Ликвидируем безграмотность

Bluetooth — один из самых популярных на сегодня сетевых протоколов. Свежая (и «Синий зуб») технология получила в честь датского короля Гарольда Синезубого, который был известен политикой объединения различных княжеств. Существует три версии **Bluetooth**: 1.1, 1.2 и 2.0. Самая современная — **Bluetooth 2.0** — обеспечивает скорость до 2.1 Мбит/с и зону покрытия от 10 до 100 метров в зависимости от класса оборудования.

Радиовязь осуществляется в диапазоне частот от 2,4 до 2,48 ГГц. Для нормальной работы адаптеры должны поддерживать следующие профили: доступ в интернет (DUN, Dial-up Networking Profile), организация PPP (Point-to-Point) соединения (WAPB, Wireless Application Protocol Bearer), передача файлов

(FTP, File Transfer Profile) и трансляция видеоконного видео (VDP, Video Distribution Profile).

Преимущество **Bluetooth** — очень простой процесс объединения компьютеров. Windows XP и Windows Vista мгновенно обнаруживают беспроводное оборудование и автоматически выставляют необходимые настройки. После подключения **Bluetooth**-адаптеров компьютеры переходят в режим поиска и быстро находят друг друга. Остается только ввести пароль.

Проблемы возникают лишь при сравнительно большом количестве машин. Дело в том, что компьютеры в BT-сети разбираются на сегменты из семи штук. В пределах одной «ячейки» может идти полноценный обмен данными, а вот правильно настроить связь между несколькими сегментами под силу только подкованному человеку.

Дальнейности оборудования хватает на маленькую квартиру. Каждый, кто пытается самостоятельно улучшить сигнал, рискует не только сломать технику, но и испортить свое здоровье. Фирменные **Bluetooth**-антенны в России днем с огнем не сыскать, поэтому единственное лекарство от нестабильной связи — адаптеры со встроенной антенной.

Для создания Wi-Fi-сети требуется горстка Wi-Fi-адаптеров или беспроводная точка доступа. В первом случае брелоки подключаются через USB-порты и позволяют компьютерам без посредников взаимодействовать друг с другом. Удобно, но у пользователей нет возможности использовать ресурсы внешних сетей, а мощности дешевых адаптеров редко хватает для обеспечения стабильной связи даже в пределах одной квартиры.

Точка доступа представляет собой беспроводной аналог коммутатора (свитча) традиционной кабельной сети и позволяет объединить множество устройств. Основная задача — обеспечить всем клиентам доступ к среде передачи данных и взять под контроль обмен информацией между узлами.

Для домашней сети радиуса действия Wi-Fi-передатчиков хватает, при желании можно расширить и усилить зону покрытия за счет добавления промежуточных точек доступа.

Дела бумажные

Разработкой стандартов для беспроводных сетей занимается Институт инженеров по электронике и электротехнике (Institute of Electrical and Electronics Engineers, IEEE). Три основных **WLAN**-стандарта — **802.11a**, **802.11b** и **802.11g** — отличаются друг от друга частотным диапазоном, скоростью передачи данных и радиусом охвата.

802.11b обеспечивает скорость передачи данных до 11 Мбит/с, в то время как **802.11a** и **802.11g** поддерживают скорость до 54 Мбит/с. При этом оборудование **802.11b** и **802.11g** работает в частотном диапазоне от 2,4 до 2,4835 ГГц, а **802.11a** использует частоты выше 5 ГГц.

В российской рознице широко представлено оборудование **802.11b** и **802.11g**. Эти два стандарта полностью совместимы, поэтому адаптеры и точки доступа **802.11b/g** корректно работают в g-сетях и наоборот.

Некоторые производители (например, TP-Link) выпускают оборудование **802.11g+** с поддержкой скорости передачи данных 108 и даже 125 Мбит/с. Проблема в том, что спецификации **802.11g+** нигде не описаны, каждый производитель по-своему улучшает его характеристики, и нет гарантии, что устройства различных компаний смогут работать друг с другом в режиме **802.11g+**...

Старший брат



Bluetooth-сигнал плохо проходит через толстые шкафы, стены и потолок. У **Wi-Fi** с этим проблем нет, хотя также используются радиоволны на частоте 2,4 ГГц. В России работа на таких частотах допустима только внутри зданий. Для выхода на улицу требуется лицензия. Специальные органы строго следят за появлением новых сетей на улицах российских городов и серьезно штрафуют нелегалов.

Bluetooth



Большинство **Bluetooth**-адаптеров можно спутать с обычной флэшкой — настолько они компактны.



В недалеком будущем беспроводная сеть WiMAX покроеет целые города. Интернет будет доступен везде и всегда!

Официальный 802.11g хорош, но новый стандарт 802.11n в четыре раза быстрее. Ложка дегтя: Wi-Fi Alliance до сих пор занимается сертификационным, после принятия окончательной версии протокола современные n-продукты могут оказаться просто-напросто негодными.

Еще более перспективная штука — WiMAX. Некий аналог Wi-Fi, но предназначенный для покрытия не одной-двух квартир или подъезда, а целого города. В Москве и Санкт-Петербурге сейчас во всю используются pre-WiMAX передатчики с радиусом действия вплоть до 50 км. Дюжина таких устройств может обеспечить стабильную беспроводную связь в любом уголке мегаполиса, не говоря уже о провинциальных городках. Скорость — до 70 Мбит/с.

Строили, строили и наконец построили

Теперь самое время определиться с задачами. Зачем вам локальная сеть? Для регулярных замесов в Counter-Strike с соседом по лестничной клетке? Для организации беспроводного доступа к интернету, разделяемого между стационарным компьютером, ноутбуком и коммуникатором? Или вообще для печати текстовых документов с КПК на принтере?

В самом простом случае — когда компьютеры в соседних квартирах.



Беспроводной маршрутизатор ZyXEL P-660NTW позволяет играть по сети и делиться интернет-трафиком с соседями.

Реальный drive!

Игровые рули и геймпады Defender



Adrenaline Turbo

игровой руль

Интуитивное управление!

12 функциональных кнопок
Блок переключателя скоростей и ручного тормоза
LED-индикатор, отображающий силу нажатия педали газа
Педали приближены по форме к автомобильным



Game Racer Turbo

геймпад

Абсолютный контроль!

2 аналоговых джойстика
Прорезиненное покрытие
Кнопка "Auto 12" с функцией непрерывного нажатия кнопки 12



defender

Удобство складывается из мелочей

www.defender.ru

рах нужно объединить для многопользовательских игр — требуется один Wi-Fi-адаптер и одна точка доступа. К первому системному блоку подключается USB- или PCI-адаптер, ко второму — точка доступа. Настройка займет не больше минуты — достаточно задать имя сети и выбрать тип шифрования на каждой машине.

Если компьютеры расположены в соседних комнатах и расстояние между ними не превышает 10 м, то оптимальный выбор — Bluetooth.

За небольшие деньги (пара адаптеров TRENDnet TBW-10SUB будет стоить около 900 руб.) можно получить достаточно быструю беспроводную сеть.

А вот если системные блоки стоят рядом, проще всего соединить их проводами. Благо сетевые карты встроены во все современные материнские платы, а витую пару можно купить в любом компьютерном магазине по цене от 5 руб. за метр. И никаких затрат, потерянных пакетов, падения скорости и пр.

При организации общего доступа к интернету выгодно использовать беспроводной маршрутизатор.



Пара Bluetooth-адаптеров TRENDnet TBW-10SUB позволяет объединить компьютеры и сэкономить деньги.

Во-первых, такое устройство позволяет сэкономить на покупке дополнительного сетевого Ethernet-контроллера. Во-вторых, потому, что роутер предоставляет развитые средства защиты сети от несанкционированного доступа. Ну и в-третьих, провайдер видит маршрутизатор как один компьютер, а что творится в квартире и сколько соседей пользуются трафиком — ваше личное администраторское дело.

К отдельному типу устройств относятся маршрутизаторы с поддержкой ADSL-связи, вроде Zyxel P-660HTW. Аппарат оснащен внушительных размеров антенной и литая разъемы: одним WAN и четырьмя LAN. К WAN-гнезду подводится телефонный кабель, а порты RJ-45 используются для подключения компьютеров, принтеров, сетевых винчестеров и т. д.

Утилита NetFriend автоматически настраивает ADSL-соединение, после чего можно выходить в интернет с любого устройства в зоне действия точки доступа. Нотбуки и смартфоны обнаруживают беспроводную сеть за считанные секунды. Скорость — до 54 Мбит/с. Если воздух насыщен волнами Golden Wi-Fi, маршрутизатор может работать как точкой доступа, так и беспроводным клиентом, по сути, имитируя кабель провайдера.

Скорости много не бывает!



Ограниченные возможности Bluetooth и Wi-Fi становятся серьезной болью, когда надо передать большие массивы данных. Проблему должна решить технология UWB (Ultra-Wideband). При скоростях передачи данных до 2 Гб/с и маломощном сигнале она будет работать на расстояниях до 10 метров, но идеально подойдет для обмена тяжелыми файлами и трансляции видео высокой четкости в доме.

Надежная защита

При развертывании WLAN-сети стоит уделить внимание настройке безопасности для предупреждения несанкционированного доступа в сеть. Зачем? Любой злоумышленник без труда может получить доступ к ресурсам и дискам незащищенных пользователей беспроводной сети, не говоря уже о вероюстве интернет-трафика и рассылке спама.

Сети на основе Bluetooth защищены как на программном уровне, так и на аппаратном. Защитный ключ генерируется по стандарту SAFER+, и во время работы сети подобрать его довольно сложно. Сеть уязвима только во время установившейся связи между устройствами, при которой идет обмен ключами в незакодированных каналах. Кроме того, у злоумышленника есть шанс проникнуть в сеть, если вы будете использовать короткий или слишком заурядный пароль.

Для защиты сетей Wi-Fi используют фильтрацию по MAC-адресам. У каждого адаптера

есть уникальный заводской код, который записывается в шестнадцатеричном формате (например, 00-16-6F-70-72-D1). Если в настройках точки доступа указать адреса всех устройств локальной сети, ни один чужак в сеть проникнуть не сможет.

Еще одно средство защиты — шифрование. Сейчас широко используется стандарт WEP (Wired Equivalent Privacy), в котором все пакеты шифруются с помощью 40- или 104-битного ключа, а сам ключ представляет собой слово длиной 5 (для 40-битного) или 13 (для 104-битного) символов.

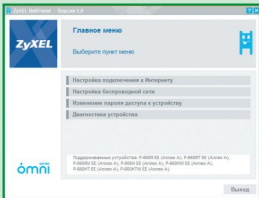
К сожалению, WEP легко взломать. Общедоступные хакерские программы — AirSnort, WEPcrack — позволяют проникнуть в сеть за считанные минуты. WPA (Wi-Fi Protected Access) и WPA2 намного надежнее. В них используется протокол целостности временных ключей TKIP (Temporal Key Integrity Protocol), который подразумевает обновление ключей перед началом каждой сессии шифрования. Взломать такую систему архаично.

Настройка долго времени не займет: откройте страничку управления точкой доступа при помощи веб-браузера и в качестве алгоритма шифрования выберите WPA/WPA2. Введите пароль в поле WPA Shared Key. Все, сеть защищена.

Уголок паранонка

Самый главный миф — беспроводные сети наносят жуткий вред здоровью. В Европе давно идут успешные исследования влияния радиоволн диапазона 2,4 ГГц на организм млекопитающих, а в сентябре прошлого года 30 ученых подписали международную резолюцию, призывающую сделать «полное и независимое обследование научных доказательств опасного воздействия существующего электромагнитного поля по всему миру». Пока работа ученых не дает плодов. Никакой связи между излучением точек доступа Wi-Fi и заболеваниями не прослеживается.





Утилита ZyXEL NetFriend автоматически настраивает ADSL-интернет и сеть Wi-Fi, избавляя от необходимости разбираться в нюансах вроде NAT/VPI/VCI.

Напоследок мы бы хотели дать несколько советов по настройке сети:

- Чтобы развернуть локальную сеть, необходимо присвоить всем компьютерам и точке доступа IP-адреса из одной подсети (например, 192.168.1.x, где x — любое число от 1 до 254).
- Для запуска панели управления точкой доступа достаточно ввести IP в поле адреса веб-браузера. Стандартный IP, как правило, 192.168.1.1, пароль — 1234 или admin.
- У каждой беспроводной сети есть имя — SSID. Для нормальной работы необходимо, чтобы SSID точки доступа и SSID профиля беспроводного соединения на компьютерах сети были одинаковыми. Для безопасности лучше отключить вещание SSID в сеть.
- Чтобы узнать MAC-адрес сетевой карты и беспроводного адаптера, достаточно набрать в командной строке ipconfig /all.

Что же выбрать?

В России представлено беспроводное оборудование многих компаний, включая такие гиганты, как 3Com, ASUS, D-Link, GIGABYTE, US Robotics, ZyXEL и другие. Кому отдать предпочтение? Однозначного ответа на вопрос нет. Вряд ли есть смысл делать ставку на конкретного производителя, лучше ориентироваться по функциональным возможностям устройства.

При создании маленькой домашней сети делайте выбор в пользу простеньких точек доступа с поддержкой основных протоколов связи, шифрования и аутентификации пользователей. Например, ASUS WL-138G (PCI-карта, 600 руб.), ZyXEL USB G-202 EE (USB-брелок, 800 руб.) или D-Link DWL-G700AP (внешний бокс с антенной, 1000 руб.).

Более серьезное оборудование может понадобиться лишь при объединении локальных сетей и организации общего доступа к одному интернет-каналу. Варианты? Маршрутизатор с точкой доступа Wi-Fi и коммутатором TP-Link TL-WR543G (1600 руб.) без проблем свяжет все домашние компьютеры с районной сетью (достаточно иметь один IP в большой сети). А общий доступ к интернету через телефонную розетку обеспечит гибридный ADSL-модем и роутер — 3Com OfficeConnect ADSL Wireless (2400 руб.) или упомянутый выше ZyXEL P-660HTW (2700 руб.). В любом случае при построении сети желательно использовать оборудование от одной компании — для лучшей совместимости.



При построении домашней сети технология Wi-Fi — лучший выбор по соотношению цена/скорость/стабильность. Bluetooth-сети годятся для объединения рядом стоящих компьютеров, и то лишь для обмена музыкой и редких замесов в Starcraft. Для полноценной работы скорости порядка 1 Мбит/с откровенно мало. Лучше переплатить и вместо пары Bluetooth-адаптеров купить точку доступа Wi-Fi. В итоге получится сеть ничуть не хуже проводной, и, заметьте, никаких проводов. ■

Серия игровых мышей и клавиатур X7

Бери в русифицированной упаковке!

Только тогда гарантия на мышь и клавиатуру X7 составляет 24 месяца!

Разрешение
Можно менять во время игры

Совершенная форма
Работают только пальцы

Функция 3xFire

Один клик заменяет три нажатия

Бонус

Дополнительные «ножки» в комплекте



X7

абсолютное оружие

Игровые клавиши

Легко заменить на обычные



4 скоростных режима

Время отклика в режиме «Экстрим» - 792 мсек.

Полная водонепроницаемость

Можно чистить и погружать в воду

Большая устойчивость

Вес увеличен втрое



НА ПОЛНУЮ ГРОМКОСТЬ!

Тестирование акустики класса 2.0

Евгений Блинов

Ни для кого не секрет, что качество звучания акустики постоянно улучшается. Сейчас никого не удивит близким к профессиональному звучанию акустики в ценовом диапазоне порядка десяти тысяч рублей, но в большинстве случаев это слишком большая плата за звук. И за меньшие деньги можно получить массу удовольствия. Мы не будем рассказывать басни о том, что пищалки за 200-500 руб. смогут передать всю полноту звука и эмоций — нет, сегодня речь пойдет об акустике ценой до 3000 руб. Недешево, но и не то чтобы дорого.

Тестирование всех систем проводили на компьютере, оснащенный звуковой картой Creative SB X-Fi Fatal1ty. Оценка каждого комплекта проходила по трем критериям: внешний вид, удобство подключения и использования и, конечно, качество звучания.

Кроме игр и кино, вдумчиво слушали музыкальные композиции: London Chamber Orchestra — The Lark Ascending; Juno Reactor — Pistolero; Chris Rea — The Blue Café; Glen Miller — A String Of Pearls; X-Dream — Frog; Fragile Messy — Adore.

Edifier R1900TIII

Мощность (RMS), Вт: 2x30 Вт • Частотный диапазон: 18-20 000 Гц • Соотношение сигнал/шум: 92 дБ • Магнитное экранирование: есть • Динамики (мм): 131 мм НЧ/СЧ, 25,4 мм ВЧ • Материал корпуса: MDF • Цвет: черный, коричневый • Размер колонок (ВхШхГ, мм): 296x172x215 • Вес: 13 кг • Комплект поставки: колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • Цена: 2500 руб.



Модель	РЕЙТИНГ АКУСТИКИ			Эргономика	Суммарный балл	Цена
	Низкие	Средние	Высокие			
Edifier R1900 TIII	5	3,5	4	3	15,5	2500
Defender Mercury 55	4	5	4	5	18	2100
Dialog Blues AB-33	4	4	4	4	16	2000
Dialog Blues AB-34	5	3,5	4	4	16,5	2800
Genius SP-HF1250K	3	4	3	5	15	2000
Jetbalance JB-362	3,5	4	4	3	14,5	2200
Microlab Pro 2	5	3,5	3	4	15,5	2400
SVEN MA-333	3,5	4	5	3	15,5	1800

Строгий дизайн, боковые вставки с ломаными формами и черный цвет заставляют выглядеть Edifier R1900TIII стильно и визуально уменьшают истинный размер. Качество сборки на пять с плюсом, никаких зазоров, все идеально. На заднюю панель активной колонки вынесен фазоинвертор, выключатель, разъемы для подключения к двум источникам звука, регуляторы громкости и низких частот. Такой подход не самый удобный, но очень популярный, поскольку позволяет сэкономить на размере акустики, не теряя в качестве звука.

Систему соединения нельзя назвать простой: доступ к завынчивающимся зажимам слегка ограничен — они стоят под углом в узком проеме. Но, разделившись с подключением однажды, можно об этом больше не вспоминать.

Наличие фазоинверторов дает надежду на сочный бас. Он и правда есть! В играх и

кино от басов получаешь настоящее удовольствие. Высокие частоты не так хороши, но особых нарушений не вызывают. Картину портят средние частоты, которых не хватает. В играх это не критично, а вот с музыкой все иначе, особенно это заметно в композициях с обилием гитар и вокала.

Edifier R1900TIII качественно собраны, выглядят солидно, подходят для игр и фильмов, но с музыкой не получилось — маловато средних частот.

Defender Mercury 55

Мощность (RMS), Вт: 2x30 Вт • Частотный диапазон: 50-20 000 Гц • Соотношение сигнал/шум: — дБ • Магнитное экранирование: есть • Динамики (мм): 165,1 мм НЧ/СЧ, 25,4 мм ВЧ • Материал корпуса: MDF • Цвет: черный • Размер колонок (ВхШхГ, мм): 505x210x250 • Вес: 16,1 кг • Дополнительно: карточки • Комплект поставки: колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • Цена: 2100 руб.



Velton Maestro TV200B

КРУТАЯ
МЕХАНИКА



Мощность (RMS), Вт: 2x20 Вт • Частотный диапазон: 20-20 000 Гц • Соотношение сигнал/шум: 88 дБ • Магнитное экранирование: есть • Динамики (мг): 135 мм НЧ/СЧ, 28 мм ВЧ • Материал корпуса: MDF • Цвет: черный • Размер колонки (ВхШхГ, мм): 383x217x272 • Вес: 8,0 кг • Комплект поставки: колонки, силовые кабели, комплект соединительных проводов, переходник RCA-to-mini jack, пульт ДУ, инструкция • Цена: 15 500 руб.

В числе прочего в тестовую лабораторию попала система, выходящая за рамки представленной ценовой категории — Velton Maestro TV200B. На ее примере мы выясним, стоит ли переплачивать за звук.

Наши мнения по поводу дизайна Maestro TV200B разделились. Резаные формы выдающейся вперед фронтальной панели, сужающиеся вниз, и прямоугольные формы корпуса выглядят неординарно. На любителя, но равнодушным никто не останется.

Подключаются Maestro TV200B просто, на задней панели есть разъемы для разных видов кабелей — балансный, трехканальный сапал и небалансный RCA. В комплекте есть только RCA-провода, подключение к компьютеру происходит через переходник. Каждая колонка имеет встроенный усилитель, следовательно, каждая подключается в сеть отдельно. Расположение регулятора громкости на задней панели не усложняет жизнь, в наличии пульт ДУ.

Звук реализован по схеме фазоинвертор, его отвертия выведены через двойной канал на заднюю панель. Среднечастотный динамик имеет керамическое покрытие, что обеспечивает великолепное звучание. Высокочастотник дает чистый и неискаженный звук, ну а двойной выход фазоинвертора обеспечивает хороший, ничем не приукрашенный бас. Равных Maestro TV200B в нашем тестировании нет, музыка, игры и фильмы звучат отлично.

С другой стороны, стоимость модели почти в шесть раз выше самого дорогого протестированного нами комплекта, стоит ли переплачивать, решатье сами. От себя добавим, что в этой категории есть свои альтернативы, например M-Audio BX8a, которые звучат и лучше, и громче, правда, нет никакого лака и авангардных изысков...

Дизайн Defender Mercury 55 бросается в глаза, он придется по вкусу любителям 80-х. Удивительно, но колонки по высоте превышают обычный Middle Tower (!), кнопки и ободки динамиков сделаны под алюминий, на самом деле это пластик. Смотрелось бы хорошо, если бы не одно но — где-то встречаются матовые элементы, где-то глянцевые, а еще зачем-то добавили функцию караоке.

Mercury 55 — самые простые колонки в нашем тесте в плане подключения и эксплуатации. Всего-то нужно воткнуть шнур питания в сеть, подсоединить пассивную колонку к активной и доткнуть до звуковой карты. Кнопка включения/выключения находится сзади, там ей и место. Все регуляторы звука вынесены на переднюю часть активной колонки. Можно менять громкость, низкие и высокие частоты, регулировать громкость микрофонов и эффекта эхо. Функцию караоке проверять не стали, споем как-нибудь в следующий раз.

Высокие частоты звучали чисто, середина не подкапана, правда, басов мы ожидали побольше. Их было достаточно, но при таких размерах можно было выжать больше.

Привлекательная цена и достойные характеристики делают Defender Mercury 55 выгодной покупкой. Минусы — незащищенность динамиков, большие размеры и спорный стиль.

Dialog Blues AB-33

Мощность (RMS), Вт: 2x35 Вт • Частотный диапазон: 20-20 000 Гц • Соотношение сигнал/шум: 75 дБ • Магнитное экранирование: есть • Динамики (мг): 165,1 мм НЧ/СЧ, 31,75 мм ВЧ • Материал корпуса: MDF • Цвет: серебристый, вишневый • Размер колонки (ВхШхГ, мм): 367x212x245 • Вес: 14,8 кг • Комплект поставки: колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • Цена: 2000 руб.

Серебристый цвет Dialog Blues AB-33 выглядит скучновато, но, к счастью, в природе существует и другая расцветка — «вишня». Корпус без изысков, передняя часть закрыта

грилем, на задней — выходы фазоинвертора и разъемы для подключения проводов. Блок управления выведен на правую стенку активной колонки — удобно.

Подключение заняло минимум времени, в наличии разъемы для двух источников звука. Еще раз стоит похвалить разработчиков за то, что вывели органы управления на правую сторону. В активе регулятор громкости, басов и высоких частот.

При прослушивании рок-композиций AB-33 выступила отлично, однако электронная музыка звучала достаточно вяло, сказывался недостаток средних частот, ближе к низам. Регулятор высоких частот справлялся со своей задачей, будучи выставлен в среднем положении, обеспечил оптимальный звук. Регулятор низких частот дал сильные искажения. Появились они, как только пераляли за отметку 70%. Пластиковые ножки колонок не обеспечивают должного контакта, при большой громкости AB-33 начинают немного гулять, кстати, при заявленных 35

Beholder

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
- Картинка 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



Вт на канал колонки оказались не столь громкими, как мы ожидали.

Подитожим. Dialog Blues AB-33 — колонки на четверку. Удобные, с неплохим звучанием, разве что громкости бы побольше.

Dialog Blues AB-34

Мощность (RMS), Вт: 2x45 Вт • **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц • **Соотношение сигнал/шум:** 75 дБ • **Магнитное экранирование:** есть • **Динамики (мм):** 203,2 мм НЧ/СЧ, 31,75 мм ВЧ • **Материал корпуса:** MDF • **Цвета:** серебристый, вишневый • **Размер колонок (ВхШхГ, мм):** 415x265x282 • **Вес:** 22,5 кг • **Комплект поставки:** колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • **Цена:** 2800 руб.

Внешне Dialog Blues AB-34 полностью повторяют младшую модель. В наше распоряжение попал вариант с вишневой расцветкой. Смотрится хорошо, по-домашнему. Расположение органов управления и разъемов осталось прежним. Blues AB-34 занимает много места, не каждый стол примет таких гостей.

Восьмидюймовые динамики с выведенными на заднюю панель фазоинверторами обеспечивают отличные басы. Высокие частоты очень неплохи, но прослеживаются те же проблемы, что и в младшей модели. Средние частоты проваливаются на границе с низами, верхний диапазон также зву-



чит вяло, даже похуже, чем у AB-33. К чести колонок стоит сказать, что заметно это лишь при вдумчивом прослушивании музыки, в играх и кино это незаметно. Запас громкости у этого набора море, они очень громкие.

Гигантские размеры Dialog Blues AB-34, сочный, глубокий бас и большой запас громкости делают эту акустику отличным выбором для игр и кино. Впечатление портит лишь провал в среднем диапазоне частот.

Genius SP-HF1250K

Мощность (RMS), Вт: 2x20 Вт • **Частотный диапазон:** 20-20 000 Гц • **Соотношение сигнал/шум:** 80 дБ • **Магнитное экранирование:** есть • **Динамики (мм):** 133,35 мм НЧ/СЧ, 25,4 мм ВЧ • **Материал корпуса:** MDF • **Цвет:** серый • **Размер колонок (ВхШхГ, мм):** 335x190x212 • **Вес:** 4,7 кг • **Дополнительно:** караоке • **Комплект поставки:** колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • **Цена:** 2000 руб.

Дизайн Genius SP-HF1250K классический, максимально нейтральный, набор занимает мало места. Поставил их на стол — и они сразу же влились в интерьер, будто стояли здесь уже вечно.

Подключение к компьютеру не вызывает проблем, блок управления SP-HF1250K вынесен на переднюю панель активной колонки,

даже кнопка включения здесь же. Регуляторов, не считая функции караоке, три: громкость, высокие и низкие частоты. Из бонусов отметим выход на наушники и аудиовход. Это единственная в нашем тесте система с подобными функциями.

Звук у Genius SP-HF1250K не такой хороший и не такой плохой, твердый середнечок. Низких частот маловато, но не катастрофически, средние — побобоже, с высокими похуже, но без криминала. Регуляторы частот не помогают, только добавляют искажений.

Genius SP-HF1250K ничем особенным не выделелись, главная их особенность — разъем для наушников, аудиовход и караоке. Что до звука, то за эти деньги можно найти более заманчивые модели.

Jetbalance JB-362

Мощность (RMS), Вт: 2x30 Вт • **Частотный диапазон:** 45-20 000 Гц • **Соотношение сигнал/шум:** 85 дБ • **Магнитное экранирование:** есть • **Динамики (мм):** — мм НЧ/СЧ, — мм ВЧ • **Материал корпуса:** MDF • **Цвет:** вишня • **Размер колонок (ВхШхГ, мм):** 330x175x255 • **Вес:** 10,5 кг • **Дополнительно:** выход для подключения сабвуфера • **Комплект поставки:** колонки, комплект соединительных проводов, инструкция • **Цена:** 2200 руб.

Внешний вид Jetbalance JB-362 внушает доверие, боквины корпуса сделаны под красное дерево и залакированы. Все разъемы и регуляторы находятся сзади. В наличии регуляторы баса, высоких частот и громкость. Есть разъем для подключения сабвуфера, сами колонки соединяются при помощи двухжильного провода.

Басы нас несколько разочаровали, мы ожидали большего от Jetbalance JB-362. Только выкрутив регулятор на максимум, получилось добиться стоящего результата. Высокие частоты оказались весьма неплохими, но при переводе регулятора с положения «минимум» в положение «максимум» разница едва заметна. Средние тоже на приличном уровне. С громкостью у колонок все в порядке. Классика и рок на JB-362 слушать приятно, но композиции, насыщенные басом, звучат вяло, то же самое и в играх. Спасает только возможность подключения сабвуфера. Возможно, всему виной отсутствие фазоинвертора, да и колонки заключены в сплошной корпус.

Jetbalance JB-362 звучат неплохо, но для игр это явно не лучший вариант, по крайней мере, без саба.





Genius SP-HF1250K

Microlab Pro 2

Мощность (RMS), Вт: 2x35 Вт ● Частотный диапазон: 45-24 000 Гц ● Соотношение сигнал/шум: 65 дБ ● Магнитное экранирование: есть ● Динамика (мм): 165,1 мм НЧ/СЧ, 25,4 мм ВЧ ● Материал корпуса: MDF ● Цвета: черный, белый ● Размер колонок (ВхШхГ, мм): 325x225x45 (колонок), 252x90x315 (усилитель) ● Вес: 18,1 кг ● Комплект поставки: колонки, усилитель, комплект соединительных проводов, пульт ДУ, инструкция ● Цена: 2400 руб.

Microlab Pro 2 — единственная в тесте система, состоящая из пассивных колонок и внешнего усилителя. Две громоздкие колонки выполнены в классическом стиле, усилитель — в виде блока с регулятором громкости, кнопкой включения и режимом выбора источника звука, еще есть дисплей.

Только мы разместили акустику на столе, как нас ждал сюрприз — соединяющие провода оказались двойного экранирования. Хорошо, но вот снят был только первый слой. Ну да ладно, не проблема. Функциональность усилителя оставляет желать

лучшего, изменить уровень басов, высоких частот и всего остального можно только с пульта ДУ.

Акустика порадовала насыщенными низкими частотами, играть — одно удовольствие. В музыке же Microlab Pro 2 потерпела фиаско, средние и высокие частоты были не акти, попытка отрегулировать высокие частоты привела лишь к усилению искажений.

SVEN MA-333

Мощность (RMS), Вт: 2x30 Вт ● Частотный диапазон: 30-20 000 Гц ● Соотношение сигнал/шум: 75 дБ ● Магнитное экранирование: есть ● Динамика (мм): 133 мм НЧ/СЧ, 25 мм ВЧ ● Материал корпуса: MDF ● Цвета: вишня, светлое дерево, серебро ● Размер колонок (ВхШхГ, мм): 350x180x230 ● Вес: 10,6 кг ● Дополнительно: выход для подключения сабвуфера ● Комплект поставки: колонки, комплект соединительных проводов, инструкция ● Цена: 1800 руб.

Дизайн SVEN MA-333 стандартный, цвет «вишня». Размеры колонок невелики, выглядят они просто. Лучше снять защитный гриль, так набор будет смотреться ин-

тереснее — кроме динамиков, на лицевую панель выведен фазоинвертор.

Подключение не вызвало проблем, даже винтовые зажимы сделаны удобно. Блок управления вынесен на заднюю стенку. Не слишком удобно, к тому же сводит на нет выгоду от расположенных на лицевой панели фазоинверторов — к стенке колонки не поставишь.

SVEN MA-333 приятно нас удивили, весь частотный диапазон акустика отыграла стабильно, правда, низких частот малоовато, но это поправимо, на активной колонке есть разъем для подключения сабвуфера. Чистые верхние частоты позволяют получить удовольствие от музыки, причем это относится к любому стилю.

SVEN MA-333 — самый недорогой комплект в нашем тесте. Несмотря на скромную цену, модель обладает достойными частотными показателями и при этом небольшими размерами. Некоторую нехватку басов можно компенсировать установкой сабвуфера.

Заключение

Неожиданным лидером нашего тестирования оказались колонки Defender Mercury 55. Эта темная лошадка показала себя с лучшей стороны в играх, кино и музыке. Но есть и к чему придраться: дизайн неоднозначен, размеры монструозные.

Отдельного внимания заслуживает недорогой набор SVEN MA-333 — акустика прилично звучит, стоит немного и весьма компактна. Настоящая находка и просто лучшая покупка.

Для игр отлично подойдут такие модели, как Edifier R1900 TIII, Dialog Blues AB-34 или Microlab Pro 2 — с басами у них все отлично, но они не универсальны. Со средними и высокими частотами справляются с переменным успехом. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

2L-PR — Verion Maxima T1250B

Edifier (www.edifier.ru) — Edifier R1900TIII

Defender (www.defender.ru) — Defender Mercury 55

Dialog (www.dialoginvest.com) — Dialog Blues AB-33,

Dialog Blues AB-34,

Melton (www.melton.ru) — JetBalance JB-362

SVEN (www.sven.ru) — SVEN MA-333

«Борократ» (www.buro.ru) — Genius SP-HF1250K

«Невада» (www.nevada.ru) — Microlab Pro 2



SVEN MA-333



ОРУЖИЕ СВОБОДЫ

Что выбрать для отдыха в дороге

Иван Нечесов

Мир спасет активный отдых. Уже сейчас бесцельному времяпрепровождению перед монитором многие предпочитают поездки, путешествия, прогулки с друзьями, свежий воздух и дорожные мультимедийные развлечения.

Пожиратели форматов

Лучшее средство от тоски в дороге — MP3-плеер. Как отличить такой аппарат от полноценного медиапроигрывателя? Ответ прост: на гордое звание медиаплеера могут рассчитывать только модели с диагональю экрана от 3 дюймов и выше. Просмотр фильмов на экране размером со спичечный коробок средним подглядыванию в замочную скважину. Впрочем, поддержка видео нужна далеко не всем, что подтверждается популярностью компактных моделей без наворотов — Apple Shuffle, Creative Zen Stone и другие.

При выборе своего первого плеера имейте в виду, что за последние время MP3-плееры шагнули далеко вперед. Почти все модели обзавелись диктофоном и радиотunerом с нормальным приемом в городе. Если плеер хорошо звучит, производитель использует его возможность полностью, обеспечивая поддержку качественного OGG и даже FLAC (без потери качества).

На что еще обратить внимание? Материал корпуса должен быть устойчив к царапинам, а управление — простым и удобным. Весьма полезной обычно оказывается функция USB-

хоста: разъем на корпусе плеера позволяет обмениваться музыкой и фотографиями с друзьями прямо в дороге.

Какому производителю отдать предпочтение? Сложный вопрос. Блестящие изобретения Apple — iPod nano и Video — за последний год прочно обосновались на российском рынке, заняв почетное место во многих штанах и сумочках. Обе модели хорошо звучат, но и стоят довольно дорого. В магазинах полно достойных альтернатив от таких грандов, как Creative, Sony, NEXX, iriver и Ritmix.

Видео или жизнь

Creative ZEN Vision W

- Жесткий диск: 30 Гб
- Дисплей: 4,3-дюймовый ЖК, 480x272
- Форматы: AVI (DivX, XviD), MPEG-2, WMV9, JPEG, MP3, WAV, WMA
- Видео: NTSC, PAL
- Тунер: FM, память на 32 станции
- Интерфейсы: USB 2.0
- Карты памяти: Compact Flash
- Время работы: 4,5 часа (видео)
- Размеры: 76x134x22 мм
- Вес: 276 г
- Цена: 12 000 руб.

Один из самых интересных медиаплееров на рынке — Creative ZEN Vision W. Аппарат поддерживает все современные аудио- и видеоформаты, стильно выглядит и позволяет слушать музыку и смотреть слайд-шоу одновременно.

На лицевой стороне расположены только самые нужные кнопки: джойстик, Play,



Самая большая ошибка при выборе медиаплеера — прийти к Creative ZEN Vision W, решить, что цена завышена. Он многое умеет.

Stop, вызов контекстного русскоязычного меню. А вот на торцах много чего интересного: разъем для подключения к телевизору, USB-выход, а также слот для карт памяти Compact Flash (I и II). Экран обеспечивает сочную, гладкую и детальную картинку. Обзор — около 180 градусов: как ни крути плеер в руках, картинка не блекнет и не чернеет.

Объем винчестера — 30 Гб. При переводе в цифровую валюту получается примерно 50 фильмов в формате AVI, сто музыкальных альбомов или десять тысяч фотоснимков. Фирменная программа для загрузки файлов — Creative Media Explorer — стилизована под проводник Windows. Софт автоматически определяет тип контента и отправляет в одну из трех основных папок («Музыка», «Видео», «Фото»). Необходимые видеокабели для подключения к телевизору — в комплекте. Динамик достаточно громкий и качественный, разве что при сильных басах и максимальной громкости чуть хрипит.

Кроме того, для медиаплеера предусмотрено предостаточно аксессуаров, от качественных наушников (например, ZEN Aurvana) до стильного защитного чехла и дополнительного аккумулятора. Есть возможность расширить функциональность плеера, добавив специальный адаптер, который подключается к разъему Compact Flash. Благодаря ему ZEN Vision W научится читать и другие флэш-карты — SD, MMC, TransFlash, Memory Stick и даже xD.



Плееры Apple хорошо звучат, но и стоят дорого, поэтому заикливаться на них необязательно.

Достойную конкуренцию медиалплеерам Creative составляют творения **Archos**. В нынешнем флагмане семейства проигрывателей — **Archos 604** — дизайнеры французской компании расположили все органы управления в правой части передней панели, чтобы высвободить побольше места для экрана. Результат превзошел все ожидания — широкоформатный дисплей размером 4,3 дюйма по диагонали обладает достаточными углами обзора и идеально подходит для просмотра кино. Диапазон регулировок яркости невелик, но это не беда: картинка неплохо смотрится и днем, и ночью.

С фильмами, музыкой, фотографиями и книжками в формате PDF Archos 604 справляется без проблем. На винчестере помещается огромное количество информации. В основании корпуса — USB-порт и разъем для продающейся отдельно док-станции, чтобы записывать прямо с телевизора.

Игры плюс кино

Sony PlayStation Portable



Sony PSP — максимально универсальный медиалплеер за свои деньги: видео, фото, музыка, игры.

Оперативная память: 32 Мб • Дисплей: 4,3-дюймовый ЖК, 480x272
 • Форматы: MP3, AAC, Atrac3, MPEG-4 • Совместная игра: до 16 человек
 • Интерфейс: USB 2.0, Wi-Fi, ИК-порт • Карты памяти: Memory Stick Pro Duo
 • Время работы: до 5 часов игры, 7 часов видео или 10 часов музыки • Размеры: 74x170x23 мм • Вес: 260 г • Цена: 6000 руб.

Любителям игр есть смысл обратить внимание на **Sony PlayStation Portable**. PSP делает гораздо больше, чем игровая приставка: консоль воспроизводит музыку, отображает фотографии и крутит как домашнее MP4-видео, так и лицензионные копии фильмов с носителем формата UMD, который, правда, популярности так и не обрел. Для записи видео UMD используется кодек H.264, который обеспечивает качество почти на уровне DVD, но требуется меньше места.

Экран большой, яркий и красочный. Разрешение далеко не рекордное (480x272), но в целом картинка приличная. Встроенной памяти нет, но на 2-гигабайтную карточку Memory Stick Pro Duo помещается четыре полнометражных фильма или более трехсот песен. USB-порт можно использовать для подключения периферии (Sony обещает выпустить веб-камеру, VoIP-телефон для бесплатных звонков через интернет и ТВ-тюнер).

Музыку и саундтреки к играм/фильмам можно слушать как через наушники, так и через встроенные динамики. Качество на уровне. Wi-Fi-адаптер позволяет соединяться с другими PSP и играть всем вместе или же скачивать из интернета свежие прошивки и софт.



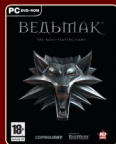
Что ж, карманные развлекательные устройства медленно, но верно завоевывают мир. Современные медиалплееры позволяют играть, смотреть кино и слушать музыку в любой точке земного шара. А еще дают возможность принимать и записывать телепередачи, обмениваться песнями с друзьями и во время длительных путешествий хранить весь отснятый материал на большом винчестере. ■

**Погрузись в мир
великолепной
графики!**

HD2600Pro Sonic



Память:
256МБ/128бит DDR3
Поддержка:
Dual-link DVI и HDMI



Ищите в
продаже игру
«Ведьмак» в
Ноябре –
получите скидку
на видеокарты
Palit



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

ViewSonic VX2435wm

Перед нами не просто большой компьютерный монитор. Обилие разъемов на тыловой стороне позволяет подключить к нему не только компьютер, но и DVD-проигрыватель, игровую консоль и даже старенький видеомагнитофон. Тут и телевизор взорвется от зависти.

Диагональ экрана ViewSonic VX2435wm — 24 дюйма. Качество картинки 1920x1200 (Full HD) оставляет приятное впечатление — отличные углы обзора, хорошая равномерность подсветки, отображение плавных цветовых градиентов без малейших огрехов. Но так как монитор сделан на MVA-матрице, придется смириться с чуть большим временем отклика.

Через меню можно настроить яркость и контрастность, выбрать цветовую температуру (sRGB, 9300K, 6500K, 5400K). Маленькие кнопки управления расположены в ряд прямо над логотипом ViewSonic в нижней части лицевой панели. В подставке есть карманчик для скрепок, флешек и другой мелочевки.

Отдельно отметим систему укладки кабелей: съемная крышка на задней стенке позволяет аккуратно разместить все кабели так, чтобы их не было видно снаружи. «Хвосты» протягиваются через специальные ушки в подставке и идут к системному блоку.

Звук всегда был слабым местом так называемых мультимедийных мониторов. VX2435wm — не исключение. С одной стороны, трехваттные динамики позволяют сэкономить место на рабочем столе, с другой — не годятся для игр, кино и прослушивания музыки. Без внешней акустической системы не обойтись.



Технические характеристики • Тип матрицы: Premium MVA • Диагональ: 24 дюйма • Формат экрана: 16:9 • Оптимальное разрешение: 1920x1200 • Время отклика: 20 мс (8 мс GTG) • Яркость: 500 кд/м² • Контрастность: 1000:1 • Шаг пикселя: 0,269 мм • Углы обзора: 176/178 градусов (по вертикали/горизонтали) • Встроенные динамики: 3 Вт на канал • Основные разъемы: D-Sub, HDMI, S-Video, композитный и компонентный видео • Энергопотребление: 90 Вт в рабочем режиме • Размеры: 510x572x244 мм • Вес: 8 кг

Что? ЖК-монитор
Почему? обилие разъемов и поддержка Full HD
Сколько? 20800 руб.
Где? www.viewsonic.ru

ВМАНУЖ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Cooler Master Cosmos

Вот что бывает, когда талантливые инженеры теряют голову и ни у кого не хватает смелости их остановить. Cooler Master Cosmos — самый тяжелый и стильный на планете корпус для домашнего компьютера. Вес — 16,9 кг без начинки! Внешность — загляденье. При этом он сделан не из консервной жестки: разработчики использовали качественную нержавеющую сталь, алюминий и пластик. За пару минут корпус можно разобрать без помощи отвертки и безо всякого риска пораниться.

За передней дверцей спрятаны четыре посадочных места для 5,25-дюймовых устройств и один 3,5-дюймовый отсек для флоппи-дисквода, кард-ридера или любого другого устройства подходящего размера. Сверху расположены аудиоразъемы, кнопки Power и Reset, а также четыре порта USB 2.0, по одному eSATA и FireWire. Дизайнеры ушли от сложившихся за многие годы стереотипов и выделили место под блок питания не в верхней части корпуса, а прямо на его дне. Такая конструкция заметно улучшает циркуляцию воздуха. Кстати, для охлаждения системного блока используется четыре вентилятора: два на верхней панели и по одному на задней и нижней стенках корпуса.

Все шнуры — от кабелей питания до IDE-шлейфов — можно аккуратно расположить в специальных отсеках. Контейнер для винчестеров построен по модульному принципу: диски устанавливаются в отдельные ячейки, каждую из которых можно легко извлечь. Очень приятный корпус, жаль только, цена кусается.

Технические характеристики • Материал корпуса: сталь, алюминий и пластик (основная часть корпуса стальная) • Система охлаждения: четыре 120-мм вентилятора (два на верхней панели и по одному на задней и нижней стенках корпуса) • Отсеки для накопителей: 4 внешних отсека 5,25 дюйма, 1 внешний и 6 внутренних последних мест для винчестеров и флоппи-дисквода • Материальное плетение: EMI/RFI, ATX, ATX • Слоты расширения: 7 • Блок питания: опционально • Порты: 4 USB 2.0, 1 FireWire, 1 eSATA, микрофон, наушники • Размеры: 266x625x398 мм • Вес: 16,9 кг

Что? компьютерный корпус
Почему? оригинальная конструкция, хорошая продуваемость и бесподобный дизайн
Сколько? 7000 руб.
Где? www.pelit.ru

Edifier S2.1M



Слышали об Edifier S2.1? Акустика с недурственным звучанием, качественными материалами и красивой отделкой покорила сердца сотен меломанов. Стоимость — 4000 руб. Дорогоовато? Попробуйте модель Edifier S2.1m: в ней тот же набор приманок, но по щадящим расценкам.

Двухполосные сателлиты выполнены в лакированных деревянных корпусах. Шелковые твиттеры обеспечивают детальное воспроизведение высококачественного диапазона. Поддержка снизу — от компактного, но увесистого сабвуфера. Суммарных 76 Вт мощности для большого зала вряд ли будет достаточно, а вот для озвучки игр — более чем. Для настройки звучания предусмотрен проводной пульт ДУ в виде вращающегося металлического диска с подсветкой.

Технические характеристики ● Сателлиты: 18 Вт RMS, двухполосные (25,4-мм твиттер и 50,8-мм среднечастотник) ● Сабвуфер: 165-мм динамик, 40 Вт RMS ● Материал: MDF ● Магнитное экранирование: есть ● Диапазон частот: 30-20000 Гц ● Мощность: 76 Вт (пара колонок и 40-ваттный сабвуфер) ● Сигналы/улы: 85 дБ ● Пульт ДУ: проводной ● Входы: RCA, AUX

Что?	акустическая система 2.1
Почему?	приятное звучание, удобный пульт ДУ, отличный дизайн
Сколько?	2700 руб.
Где?	www.eldi.ru

Corsair Flash Padlock

Corsair позаботилась о тех, кто не понаслышке знаком с понятием «конфиденциальная информация». Флэшка **Flash Padlock** оснащена простенькой, но надежной системой аппаратной защиты: доступ к файлам на накопителе блокируется паролем каждый раз после извлечения из USB-порта. Для просмотра и редактирования содержимого памяти необходимо ввести секретный код на специальной цифровой клавиатуре. Хакерам тут не помогут ни шпионские программы, ни опыт по взлому пароля методом перебора — для взлома пароля длиной 10 символов придется перепробовать больше миллиарда комбинаций.

Объем памяти — 1 или 2 Гб. Для работы не требуются ни драйверы, ни специальные программы.



Технические характеристики ● Объем памяти: 2 Гб ● Длина пароля: до 10 цифр ● Поддерживаемые ОС: Windows, Mac OS и Linux

Что?	флэш-накопитель
Почему?	можно не сможет посмотреть содержимое памяти без вашего ввода
Сколько?	1300 руб.
Где?	www.dvesten.ru

Microsoft Reclusa

Оригинальная клавиатура от компании **Билли Гейтса** получила прозвище **Reclusa** — в честь ядовитого североамериканского паука-отшельника, укус которого обещает массу неприятностей. В числе основных достоинств — мягкий ход клавиш, классическая раскладка, прямой доступ к управлению громкостью и яркостью прорезиненная подставка под запястья.

Обособленные кнопки в левой и в правой частях лицевой панели можно программировать для каждой игры. Также для игр предусмотрена возможность записи макросов и внесения задержки между вводами каждой клавиши — 50, 100, 150 или 200 мс. Отдельных кнопок для запуска офисных приложений и калькулятора нет, и это, честно сказать, радует. Зато есть возможность вызова медийшопера, почтового клиента и браузера.

За изменение громкости и навигацию в окне браузера отвечают аналоговые джойстики слева и справа от основной раскладки. Для нормальной работы ночью предусмотрена синяя подсветка, ее отключить нельзя, но радует, что значения всех клавиш также подсвечиваются — печатать в темноте теперь не проблема. Приятное дополнение — пара позолоченных портов стандарта USB 1.1 для подключения флэшек, цифровых камер и других устройств.

Маленькое резюме: Microsoft Reclusa хороша для повседневной работы и игр, это серьезный конкурент моделям от Logitech и Ideazon.



Технические характеристики ● Основная раскладка: классическая, 104 кнопки ● Дополнительно: 10 программируемых клавиш и два джойстика ● Интерфейс: USB ● Подсветка: голубая ● Вес: 2,1 кг (в коробке)

Что?	игровая клавиатура
Почему?	удобная раскладка, мягкий ход клавиш, выдвинувшийся дизайн
Сколько?	2100 руб.
Где?	www.megashop.ru

DrayTek Vigor 2910VG



Хотите снабдить каждого члена семьи отдельным интернет-проводом? Не проблема. Подключите все компьютеры к портам **DrayTek Vigor 2910** или, еще проще, настройте Wi-Fi. Точка доступа обеспечивает возможность беспроводного доступа в сеть с ноутбука, мобильного телефона или КПК из любого уголка квартиры.

Пара портов WAN предназначена для одновременного подключения к районной локалке и интернет-провайдеру по витой паре. Через USB-порт можно подключить модем или сетевой принтер для общего использования.

Настройка маршрутизатора производится с помощью веб-интерфейса. При необходимости можно фильтровать трафик по ключевым словам и URL, а также блокировать пиринговые (Peer-to-Peer) программы и приложения для общения онлайн (от ICQ до Skype). Злоумышленник внутри домашней сети без разрешения администратора не проникнет — на страже антивирус и аппаратный файрвол.

Технические характеристики: ● Ethernet-порты: 6, 10/100 Mbit/s ● Беспроводная сеть: Wi-Fi 802.11b/g, 108 Mbit/s ● Радиус действия беспроводной точки: до 300 м ● Защита сети: контроль доступа по MAC и IP, блокирование DoS- и DDOS-атак, фильтрация трафика по ключевым словам и URL ● Энергопотребление: 10 Вт ● Размеры: 160x220x36 мм ● Вес: 220 г (в упаковке)

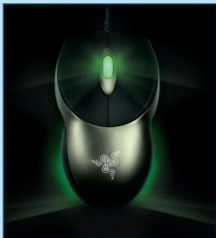
Что?	маршрутизатор со встроенной точкой доступа Wi-Fi
Почему?	предлагает дюжину различных вариантов организации домашней сети
Сколько?	5100 руб.
Где?	www.sotech.ru

Razer Boomslang CE

История любого гаджета делится на три этапа: игрушка для богатых, средний класс и ширпотреб. Но мир электроники развивается по спирали, поэтому отжившие свой век устройства иногда появляются на прилавках в новом исполнении. Так, **Razer Boomslang CE** — это усовершенствованная версия популярной в конце 90-х компьютерной мыши **Boomslang**. Что красива, сразу видно. Что удобна — можно предположить. А вот насколько хороша в играх, даже представить трудно. Новая легенда может похвастаться необычной эргономикой и современным сенсором с инфракрасной подсветкой. Кто-то может сказать, мал есть продвинутые модели с сенсором с лазерной подсветкой, но это ничего не значит, обкатанная технология даст еще бой последним новинкам от **Logitech**, **Microsoft** и даже самой **Razer**.

В распоряжении пользователя — пять больших независимо программируемых кнопок и возможность переключения чувствительности мыши на лету. Флюидные ножки обеспечивают хорошее скольжение, позолоченный USB-штеккер делает связь с компьютером очень надежной. Симметричный дизайн позволяет комфортно работать с мышкой как левой, так и правой рукой.

Razer планирует выпустить всего десять тысяч Boomslang CE. Каждый экземпляр получит индивидуальный номер и будет помещен в оригинальную металлическую упаковку. В коробке с мышкой покупатель найдет краткую инструкцию, диск с драйверами и коллекционную карточку.



Технические характеристики: ● Количество кнопок: 5 ● Сенсор: инфракрасный Razer Precision 3D ● Разрешение: 1800 dpi ● Частота опроса: 1 кгц (время отклика — 1 мс) ● Скорость перемещения: до 1,5 м в секунду ● Встроенная память: 32 Кб
Шина данных: 16 бит ● Длина кабеля: 2 м ● Интерфейсы: USB ● Размеры: 82x139x35 мм ● Вес: 150 г

Что?	оптическая мышь
Почему?	классика снова с нами, Razer Boomslang стал еще лучше
Сколько?	2800 руб.
Где?	www.razerzone.ru

Sapphire Radeon HD 2600 XT Ultimate

Видеокарты на основе **Radeon HD 2600** отличаются невысоким энергопотреблением, поэтому у производителей есть возможность смело экспериментировать с системами охлаждения. Перед нами пассивно охлаждаемый вариант **Radeon HD 2600 XT** без дополнительного разъема питания в исполнении **Sapphire**. На лицевой стороне платы расположен небольшой теплосъемник, от которого идут тепловые трубки к массивному радиатору на оборотной стороне платы. Вентилятора нет, тишина гарантирована.

Видеокарту оснащают 256 или 512 Мб памяти типа GDDR-3, номинальные частоты ядра/памяти — 800/1400 МГц. Производительности достаточно для комфортной игры в игры с поддержкой DirectX 10 при разрешении 1024x768 и 1280x1024.

Впрочем, плата нацелена в первую очередь на тихие домашние медиацентры: ее мощности с лихвой хватит для работы и развлечений.

Технические характеристики: ● Графический процессор: ATI Radeon HD 2600 XT ● Технологический процесс: 65 нм ● Количество транзисторов: 390 млн ● Унифицированные процессоры: 120 ● Текстурирующая блоки: 3 ● Блоки растеризации: 4 ● Частота ядра: 800 МГц ● Память: 256 Мб, GDDR3 ● Частота памяти: 1400 МГц ● Шина памяти: 128-бит ● Версия DirectX: 10.0 ● Версия OpenGL: 2.0 ● Задняя панель: 2 DVI, VIVO ● Интерфейсы: PCIe x16

Что?	видеокарта
Почему?	абсолютно бесшумная система охлаждения, приличная производительность и поддержка DirectX 10
Сколько?	3400 руб.
Где?	www.sapphiretech.com

БУЙСТВО СКОРОСТИ

РЕКЛАМА

Сегодня исключительный день для гонки.
Солнечный свет зальет зеленые тропики,
заснеженные склоны будут искриться и даже
залапанный грязью и пылью с трассы
автомобиль не омрачит радость победы.

SEGA RALLY™

СТАРТ - 28 Сентября



PLAYSTATION 3 P.S.P.



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", "PS3", "PSP" 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.

ИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

HTC Advantage X7500

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА



Гарнитуры удобная, кнопки выключки, клик четкий.

В собранном виде «половинки» коммуникатора плотно примыкают друг к другу за счет магнитных защелок. Под экраном располагаются телефонные кнопки. Стилус полностью прозрачный. ОС — старая добрая Windows Mobile 5.0. Мощности процессора хватает для любых задач: от просмотра интернет-страничек до воспроизведения музыки и видеоклипов. Windows Media Player крутит все привычные для пользователя ПК форматы.

Основная камера Advantage X7500 отличается довольно высоким разрешением (3 Мп), а также наличием вспышки и автофокуса. Для видеотелефонии предусмотрен маленький VGA-глазок над дисплеем. Кстати, о нем. Матрица экрана отличается высокой яркостью и широкими углами обзора. Диагональ — 5 дюймов, разрешение — 640x480.

Наушники можно подключить как по Bluetooth, так и через 3,5 мм гнездо. Гарнитуру придется использовать часто, поскольку звонить без hands-free проблематично — слишком уж массивен коммуникатор.

Есть поддержка всех популярных стандартов беспроводной связи, GPS-приемник на основе чипа SIRF Star III. Карточный разъем рассчитан на флешки miniSD. Это плюс. Любую microSD можно вставить через адаптер, а mini сейчас — за копейки.

Время работы в типовом режиме составляет 3 дня, при экстремальной нагрузке (все включено) — не больше 4 часов, а при чтении книг — 10 часов. В целом аппарат прекрасный, хотя и довольно специфичный.

Технические характеристики

Корпус: раздвижной
Материал корпуса: пластик
Связь: GSM 850/900/1800/1900, HSDPA, EDGE, GPRS, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0
Процессор: Intel XScale 624 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 5 дюймов, 640x480, 262 тыс. цветов
Встроенная память: 384 Мб (128 Мб ОЗУ + 256 Мб ПЗУ)
Флеш-карты: miniSD
Жесткий диск: в 70
Камера: 3 мегапиксельная со вспышкой, VGA-модуль для видеотелефонии
Источник питания: литий-полимерный аккумулятор (2100 мАч)
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 5.0
Рингтоны: AAC, AMR, MP3, WMA
GPS-чип: SIRF Star III
Разъемы: USB, VGA, аудиостерео
Размеры: 98x133x16 мм
Вес: 355 г

Что?	коммуникатор
Почему?	порадует экраном-дисплеем и невиданной функциональностью, главное — подвигать страх перед ценой
Сколько?	37 800 руб.
Где?	www.oldi.ru

Ritmix RF-8600

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОДПИСКА



Новый плеер Ritmix на редкость угловат.

Пластиковый корпус походит на сленчевый коробок и по размерам ему вполне соответствует, правда, значительно тоньше. Несмотря на скромный вес — всего 40 граммов — плеер оснащен диктофоном (с регулируемой чувствительности) и радиоприемником (уверенно ловит сигнал в городе). В активе — бездвойное подключение к компьютеру, возможность зачки файлов без дополнительного ПО и цветной дисплей размером 2 дюйма по диагонали. Можно просматривать текстовые файлы, фото и видеоклипы, даже играть! Среди поддерживаемых видеоформатов MPEG-4, AVI, WMV, ASF, RM, VOB. Главное, чтобы разрешение роликов совпадало с размером экрана. Скорость — 25 кадров в секунду.

Ritmix RF-8600 понимает русские теги, в настройках можно выбирать настройки эквалайзера, отрегулировать яркость экрана, активировать режим энергосбережения, а также указать время, через которое плеер будет автоматически отключаться при простое.

Режим просмотра фотографий реализован средние. Снимки долго загружаются, нет возможности увеличения и поворота картинки. Скорость время можно с помощью одной установленной игры — тетра. Для управления используются клавиши на боковых гранях плеера.

Источник питания — встроенный аккумулятор. Ritmix обещает 13 часов работы, и то, если не форировать громкость. На полную подзарядку от USB-порта компьютера уходит около трех часов. Комплект поставки включает наушники, USB-кабель, руководство пользователя и шнурок для ношения плеера на шее.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Дисплей: 2-дюймовый ЖК, 220x176
Форматы файлов: ASF, AVI, JPEG, MP3, MPEG-4, OGG, WMA, WMV
Объем памяти: 4 Гб
FM-тuner: 76-108 МГц
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Выходная мощность: 10 мВт на канал
Питание: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Время работы: 13 часов
Время зарядки: 4 часа
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 43x70x12 мм
Вес: 40 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	масса функций и все работает
Сколько?	3600 руб.
Где?	www.ritmixrusseta.ru

WowWee Roboreptile

Robosapien и **Roboraptor** — примитивные пластиковые игрушки. До настоящих роботов им далеко. **Roboreptile** — тоже игрушка, но куда более интересная.

Пластиковый динозавр может бегать, прыгать, становиться на задние лапы и забавно крутить головой из стороны в сторону. Частно предупредим: в общении робот не приятнее рассерженного динозавра. В двух основных режимах работы — дикий (хранение) и агрессивный (охотник) — Roboreptile может напугать маленького ребенка.

Режим охоты запускается автоматически через 30 секунд после включения. Суть игры в том, чтобы поймать робота в зону действия пульта и пару раз нажать кнопку Feed («кормить»). Слытя рептилия никакой опасности не представляет. Еще один способ успокоить игрушку — надеть на голову шлем, который блокирует все сенсоры.

Теперь о пульте: нажатие комбинации клавиш может, например, менять дальность прыжка или стиль походки робота. Об искусственным интеллекте речи нет, можно лишь

программировать робота на 20 шагов вперед.

В целом робот хорош. Нам не понравился только чрезмерный аппетит: шести пальчиковых батареек хватает всего на 45 минут работы, придется закупиться аккумуляторами.

Технические характеристики

Демонстрационные режимы: 2
 Программируемые функции: 30
 Количество моторчиков: 5
 Питание: 6 батареек типа AA (6 для робота и 3 для пульта ДУ)
 Размеры: 30x52x85 см
 Вес: 3,63 кг

Что?	робот-игрушка
Почему?	превосходит старичка Roboraptor и по функциональности, и по дизайну
Сколько?	3600 руб.
Где?	www.onlinetrade.ru

Sony Ericsson K850i

У каждого второго фотолюбителя Sony **Ericsson K850i** вызывает бурную радость и неопуемый восторг. Все дело в качественной 5-мегапиксельной камере. Оптика, что надо, глубина резкости высокая, есть даже макрорежим. Снять документ с 30 см легко. Косвенная вспышка с функцией подавления эффекта красных глаз позволяет успешно снимать в условиях недостаточной освещенности. Пользователь может организовать слайд-шоу, отредактировать фото или сразу после съемки сформировать страничку блога и выложить все в сеть.

Телефон выпускают в двух цветовых исполнениях: зеленом и синем. В обоих случаях основной цвет остается черным, меняются лишь окантовка джойстика и цвет боковой вставки. Революционная клавиатура выдержала натиск критиков, навигационная клавиша перенесена внутрь цифровых, стандартных кнопок подтверждения выбора нет, вместо них — три сенсорные площадки на дисплее.

Экран имеет зеркальную подложку, что увеличивает углы обзора и позволяет нормально работать в солнечный день. 2,2-дюймовая матрица в мини-габаритах корпуса смотрится довольно большой. Разрешение высокое (320x240), при повороте корпуса экран автоматически переключается в горизонтальное положение для удобного просмотра фотографий и видео.



Технические характеристики

Форм-фактор: мобильник
 Доступные цвета: зеленый, темно-синий
 Антенна: встроенная
 Связь: GSM, GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA, EDGE, GPRS class 10, Bluetooth 2.0
 Дисплей: цветной ЖК, 2,2 дюйма, 240x320 пикселей, 262 тыс. цветов
 Флэш-карты: Memory Stick Micro, microSD
 Встроенная память: 64 Мб
 Аудиоформаты: AAC, AAC+, MIDI, MP3
 Камера: 5-мегапиксельная со вспышкой, цифровой зум до 16x
 Источник питания: съемный литий-ионный аккумулятор BST-38 (930 мАч)
 Работоспособность: 9 часов / 400 часов
 Время зарядки: 2 часа
 Органайзер: будильник, записная книжка, календарь, напоминания, список дел, секундомер, таймер, часы
 Интернет: USB
 Размеры: 48x110x17 мм
 Вес: 118 г

Что?	мобильный телефон
Почему?	качество исполнения и отличная камера
Сколько?	18600 руб.
Где?	www.sonyericsson.ru

NEXX NDV-9000

Смотреть кино шумной толпой весело, но иногда хочется тишины и спокойствия. Для просмотра кино в тесной компании хорошо подойдет **NEXX NDV-9000**. При раскрытии портативного видеоплеера с массивной под мини-ноутбук показывается два динамика и широкоформатный дисплей с диагональю 9 дюймов. Точные характеристики матрицы, увы, не указываются.

Встроенный привод прочитает как лицензионный диск, так и записанную дома болванку с клипами. В домашних условиях могут пригодиться цифровой порт для вывода Dolby Digital и DTS на пять (шесть, если колонки и видеовыход для подключения к телевизору).



Технические характеристики

Дисплей: ЖК, 9 дюймов
 Диапазон частот: 20-20000 Гц
 Сигналы: RS 232
 Носители: CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW
 Форматы: DVD-Video, MPEG-4, SVCD, Video CD, HCCD, CD-Audio, JPEG, MP3, WMA
 Поддерживаемые битрейты: 8-320 Кбит/с
 Пульт ДУ: есть
 Размеры: композитный, наушники, USB
 Источник питания: съемный аккумулятор
 Время работы: не менее 2 часов
 Размеры: 179x255x32 мм
 Вес: 1095 г

Что?	портативный DVD-плеер
Почему?	дизайн и характеристики радуют, а цена — кул и забав
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.j-on.ru

При работе от автомобильного прикуривателя или от электросети NDV-9000 может крутить фильмы сутки напролет. А вот в автономном режиме плеер работает всего около двух часов. Показатель скромный, но дополнительный аккумулятор исправит ситуацию: батарея съемная, крепится к тыльной стороне корпуса.

Так что запасайтесь покорном, плеер NEXX успешно заменит домашний кинотеатр на даче и в дороге.

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ THERMALTAKE

Иван Нечесов

Если все попытки разогнать процессор, память или видеокарту заканчиваются появлением дыма из системного блока, не отчаивайтесь: Thermaltake выпустила системы охлаждения, способные это исправить.

ОХЛАЖДЕНИЕ СТРОПТИВОГО

Новая линейка включает три модели: Thermaltake TMG HD1 (A2476), DuOrb (CL-G0102) и Big Water 7601 (CL-W0121). Систему TMG HD1 можно использовать для упрочнения пыльного нрава любого жесткого диска для настольных компьютеров. Приятный на вид кулер с подсветкой крепится снизу и обдувает винчестер сразу в нескольких направлениях. Воздушного потока от тихого 80-мм вентилятора с ливхой хватит даже самым «жареным» винчестерам, что в итоге продлит им жизнь.



ВОСЬМЕРКА

Модель DuOrb предназначена для охлаждения современных (и не очень) видеокарт: от GeForce 6800 и Radeon X1800 до различных версий GeForce 8800. Конструкция довольно эlegantна: два сектора радиатора расположены симметрично относительно охлаждаемого



графического процессора и соединены между собой тепловыми трубками. Получается своеобразное подобие цифры 8.

Для отвода тепла от нагреваемых частей кулера используются фирменные 80-мм вентиляторы с лопастями необычной формы и нежной подсветкой. Комплект поставки включает алюминиевые радиаторы для микросем памяти и силовых транзисторов графической платы. Примерная стоимость — 2000 руб.

МОЖЕТ, ВОДИЧКИ?

Thermaltake Big Water 7601 представляет собой одну из самых простых в установке систем жидкостного охлаждения. Она состоит из водного насоса производительностью 500 литров в час, резервуара с охлаждающей жидкостью, 120-мм вентилятора, медного водоблока, а также массивного решетчатого радиатора. При этом вся конструкция занимает два 5,25-дюймовых отсека компьютерного корпуса.

Отдельно отметим конструкцию водоблока: жидкость проходит не по одному большому каналу, а по множеству мелких, которые образуют сеть. Эффективность охлаждения



Технические характеристики	Thermaltake Big Water 7601
Возможности установки	Socket 775, Socket AMD/939
Составные части	основной корпус (149x220x85 мм), резервуар (71x72x69 мм), насос (78x17x70 мм), медный водоблок (58x58x35 мм), алюминиевый радиатор (120x153x28 мм)
Уровень шума	20 дБ
Вентилятор	120-мм, 1800-2400 об/мин

при этом повышается. Комплектные шланги и хомуты оснащены удобными креплениями. Цена — 6200 руб.



Новая линейка кулеров Thermaltake удалась. Каждая модель может бороться за звание лучшей в своем классе: Big Water 7601 позволит смело экспериментировать с частотой процессора, а DuOrb и TMG HD1 справятся с пыльным нравом видеокарты и винчестера соответственно. ■

Технические характеристики	Thermaltake DuOrb	Thermaltake TMG HD1
Возможности установки	видеокарты серии NVIDIA GeForce 8800, 7900, 7800 и 6800, а также AMD Radeon X1950, X1900 и X1800	любые винчестеры форм-фактора 3,5 дюйма
Диаметр тепловых трубок	6 мм	-
Уровень шума	20 дБ	16 дБ
Вентилятор	два 80-мм, 2500 об/мин	80-мм, 2000 об/мин
Воздушный поток	23,8 CFM	20 CFM
Время наработки на отказ	50000 часов	50000 часов
Размеры	99x181x30 мм	102x148x25 мм
Вес	324 г	105 г



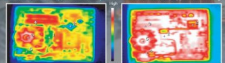
MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style



Купи MSI P35 и Выиграй MSI NB G-Series !!

С системой охлаждения Cicu-Pipe без системы охлаждения Cicu-Pipe



Благодаря уникальному дизайну системы охлаждения «Cicu-Pipe» эффективность отвода тепла увеличена более чем на 20%.

MSI NB G-Series !!

Купите материнскую плату MSI P35 и получите шанс выиграть ноутбук MSI GX600

Полную информацию можно получить на web-сайте MSI

P35 Platinum

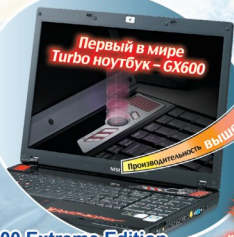


- Поддержка процессоров семейства Intel Core 2, а также новых многоядерных процессоров изготовленных по технологии 45nm, работающих на частоте системной шины 1333/1066/800
- Поддержка двухканальной архитектуры памяти DDR2 1066/800/667, до 8 Гб
- Оригинальная система охлаждения "Cicu-Pipe"

P35 Neo2-FR



- Поддержка процессоров семейства Intel Core 2, а также новых многоядерных процессоров изготовленных по технологии 45nm, работающих на частоте системной шины 1333/1066/800
- Поддержка двухканальной архитектуры памяти DDR2 1066/800/667, до 8 Гб
- Два слота PCI Express x16 с поддержкой CrossFire



GX600 Extreme Edition

- Эксклюзивная технология MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Поддержка E-SATA
- Высокоскоростной металлический корпус и 3D звук
- Эксклюзивный, стильный дизайн и разъемы W, A, S, D кнопки
- HDMI выход

MSI Exclusive
Get more from your technology



www.microstar.ru

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер «Эксилон»
Universal 7232 от компании «Эксилэнд»

Алексей Горбунов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Словосочетание «игровой компьютер» каждый человек воспримет по-своему. Для кого-то это мощная графическая станция за баснословные деньги с 30-дюймовым монитором в придачу. Другие представляют себе систему средней цены, на которой идут все современные игры, пусть и не в максимальном разрешении с запредельными настройками сглаживания. Один из примеров собранного ПК сегодня перед нами — «Эксилон» Universal 7232 от компании «Эксилэнд».

Первые впечатления

Внешне Universal 7232 имеет довольно приятный, но сдержанный вид. Корпус выкрашен в черный цвет, на серебристой передней панели находятся разъемы вроде USB, FireWire и аудио-выходов. Ничего неожиданного, расстроило разве что наличие классического флюповода.

По внутреннему обустройству Universal 7232 соответствует современному ПК среднего класса. Все соответствует двухъядерный процессор Core 2 Duo E6600, вдобав к нему помогают 2 Гб оперативной памяти DDR2 с частотой 800 МГц. Охлаждает ЦП кулер Titan DC-775K925ZR. К качеству охлаждения процессора претензий нет, равно как и к уровню шума ветродуя — все в пределах нормы.

Основа системы — материнская плата ASUS P5B-Plus. Построена на чипсете Intel P965. К плюсам от-

Технические характеристики	
Процессор	Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,4 ГГц, 4096 Кб L2)
Кулер	Titan DC-775K925ZR (2000 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5B-Plus (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCIe, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)
Память	2x1024 Мб Kingston ValueRAM KVR80002N5/1G (800 МГц)
Видеокарта	MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GTS)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	Pioneer DVR-112D (IDE)
Дискковод	Mitsumi Black (1,44 Мб)
Корпус	Ascot 6AR2-B Silent Pro (Middle Tower, USB, FireWire, аудио, 420 Вт)
Цена	26700 руб.

несем достаточное количество внутренних и внешних разъемов, использование полимерных конденсаторов и неплохую разводку. На плате распаян лишь один разъем PCIe x16. Нужен ли второй? Вряд ли, тем более если речь идет об относительно недорогом ПК.

Используемая видеокарта (MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD) выделяется в первую очередь своим бесшумным, но эффективным радиатором с использованием тепловых трубок. Из оставшихся особенностей отметим поддержку DirectX 10, что уже актуально для современных игр, и аппаратное декодирование HD видео.

В Universal 7232 установлен жесткий диск объемом 320 Гб. С помощью пишущего привода можно будет прожечь тысячи болванок, на все сезоны «Южного парка» и «Симпсонов» хватит более чем.

Компьютер собран качественно, все провода стянуты и жестко закреплены на элементах конструкции корпуса. Нет проблем с охлаждением или лишним шумом. За все время тестов температура процессора не поднималась выше 54°C, видеокарта нагрелась только до 63°C, а жесткий диск оставался «холодным» — максимум 32°C. При этом большая часть посторонних звуков (от внутренних вентиляторов) не проникала через стенки корпуса.

Тестовые забеги

Universal 7232 прошел испытания на синтетических тестах Futuremark 3DMark06 и PCMark05. Мы обновили список игр, добавили демоверсии World in Conflict и Lost Planet. Так как тестирование проходило в Windows XP, то все игры запускали в режиме Direct 9, выбора все равно не было. Настройки качества были максимальными.

Итоговые результаты следующие: в 3DMark06 и PCMark05 компьютер набрал 5568 и 6578 очков

Игровые тесты

F.E.A.R. 1.08			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x	113	80	58
Max + FSAA 4x, AF 16x	65	43	30
World in Conflict (Demo)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max + AF 16x	28	21	17
Max + FSAA 4x, AF 16x	23	17	13
Lost Planet (Snow)			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max + AF 16x	28	19	13
Max + FSAA 4x, AF 16x	24	17	12
Lost Planet (Cave)			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max + AF 16x	40	28	19
Max + FSAA 4x, AF 16x	35	24	17

Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0		
SM 2.0	SM 3.0	CPU
2359	2063	2165
3DMark06 1.1.0		
CPU	Memory	HDD
6171	5332	6004

соответственно. В F.E.A.R. высокая частота кадров сохраняется даже в разрешении 1600x1200, при включенном сглаживании приемлемым становится уже 1280x1024. Чтобы без тормозов играть в Lost Planet и World in Conflict, придется убавить разрешение до 1024x768, но даже в этом случае FPS будет меньше 30 кадров/секунду. Выход один — понизить настройки качества.

«Эксилон» Universal 7232 — это крепкий середнячок, который справится с любой из уже вышедших игр. ■

Благодарим компанию «Эксилэнд» (www.exsiland.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



Защити свою игровую систему надежно!

COOLER
MASTER®

Реклама

« система охлаждения процессора (GenIII) 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 разрешениях

« корпус Stackler 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 печальный 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, Зеен — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-90-70, Сеть компьютерных магазинов Нетворг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, РОЙМОЗА — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, МЕРЛОН — 961-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38, НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33, УФА: Сеть магазинов Кламс — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютер: (495) 755-95-57

Товар сертифицирован

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

В этом номере мы несколько изменим рубрику «Разумный компьютер». Поскольку не всем нужно докупать к компьютеру клавиатуру, мышь и другие принадлежности, теперь в таблицах вы найдете только цену системного блока. Дальше, как обычно, предлагаем дополнительные комплектующие, а также опции и замены.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе www.fcenter.ru, www.oldi.ru, pro.sunrise.ru и других. К моменту выхода номера журнала цены на продукцию могут измениться, но тут мы бессильны.

Дешево и сердито (категория - Менше 13 000 руб.-). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Двухядерный процессор, системная плата mATX, гигабайт ОЗУ, винчестер на 160 Гб и ком-

пактный корпус от In-Win — вот система начального уровня. Место GeForce 8500 GT заняла Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic с заводским разгоном. Карта будет пошустрее своего конкурента, хотя стоит столько же. По возможности лучше сразу добавить еще один гигабайт ОЗУ — один хорошо, а два лучше...

Смерть тормозам (категория - Менше 20 000 руб.-). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Современный процессор есть, на выбор Athlon 64 X2 4200+ или Pentium E1460. Два гигабайта памяти от O CZ со стильным радиатором на месте, достояние скорости в играх обеспечит бесшумная GeForce 8600 GTS в версии от GIGABYTE. Все это рекомендуем упаковать в проверенный временем корпус Thermaltake Swing.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование **Цена (руб.)**

ЦП: Intel Core 2 Extreme QX6800 (Socket 775, 2.99 ГГц, FSB 1066 МГц, 2x4 Мб, OEM) 33000
Корпус: Cooler Master Gemini (Socket 775/754/939/940/AM2) + 2x Cooler Master Silent Fan 120 SIF (1200 об/мин) 1450

Системная плата: ASUS P8N32-MAX VLI (Socket 775, NVIDIA GeForce 6800 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, eSATA, Wi-Fi, GbLAN, ATX) 8900
ОЗУ: OCZ DDR2 PC2-4800 Vista Performance Gold Dual Channel 2x2 Гб 10900
Видеокарта: Foxconn FV-4883MAD3-ON 768 Мб (PCI, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out) 17000
Жесткий диск: 2x Hitachi Deskstar 7K1000 HUA721075KLA 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб) 14000

Оптический привод: NEC BD-M100A-08 (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-ROM/R) 17000
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб 200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL) 2900
Корпус: SilverStone Temjin L09 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX) 10070
Блок питания: SilverStone ST1000 (1000 Вт, ATX) 8630

Системный блок: **12250**

Колонки: Logitech Z 550 Digital (4x6.2 Вт сабтвитер, 69 Вт центральная, 188 Вт сабвуфер) 9500
Мышь: Microsoft Halo (2000 dpi, USB) 1800
Корпус для мыши: Nova MicroOptic Killer (320x220x25 мм) 650
Клавиатура: Microsoft Reflex (2.4) 2100
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1500x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB) 29500

Системный блок и периферия: **165800**

Опция 1: Foxconn FV-4883MAD3-ON 768 Мб (PCI, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out) +17000
Опция 2: IBEP IPPON AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI) +2500
Опция 3: IBEP IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт) +4500

Со всеми новаторами: **189800**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

КАТЕГОРИЯ МЕНШЕ 13 000 РУБ.

Наименование **Цена (руб.)**

ЦП: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x512 Кб, BOX) 2100
Системная плата: Biostar TA6900 AM2 (Socket AM2, AMD 6900, DDR2-800, Video, PCI, PCI IDE, SATA, RAID, Sound, USB, S-Video, GbLAN, ATX) 2200

ОЗУ: Kingston KV9667D2N51G ValueRAM 1 Гб 1200
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 Pro, VGA, DVI, HDMI) 1400

Жесткий диск: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб) 2600
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW) 900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб 200

Корпус: In-Win IW-V06 MiniTower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX) 1600

Системный блок: **12200**

Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт) 1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2) 420
Клавиатура: SVEN Multimedia 737 (PS/2) 230
Монитор: BenQ FP73G (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI) 5500

Системный блок и периферия: **19450**

Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 4900+ (Socket AM2, 2.5 ГГц, 2x512 Кб, BOX) +1600
Замена видеокарты: MSI NX9600GT-120256E-OC 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out) +1400
Замена монитора: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI) +1700
Опция 1: Kingston KV9667D2N51G ValueRAM 1024 Мб +1200
Опция 2: TBW-T-повер AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI) +2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5.1 м) +350

Со всеми новаторами: **28200**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

КАТЕГОРИЯ МЕНШЕ 13 000 РУБ.

Наименование **Цена (руб.)**

ЦП: Intel Pentium E2140 (Socket 775, 1.6 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX) 2600
Системная плата: GIGABYTE GA-945GM-S2 (Socket 775, 1181 945G, FSB 1066 МГц, DDR2-667, Video, PCI, PCI IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, mATX) 1900

ОЗУ: Kingston KV9667D2N51G ValueRAM 1 Гб 1200
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 Pro, VGA, DVI, HDMI) 2400

Жесткий диск: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб) 1900
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW) 900
Дисковод: 3.5-дюймовый, 1.44 Мб 200

Корпус: In-Win IW-V06 MiniTower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX) 1600

Системный блок: **12400**

Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт) 1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2) 420
Клавиатура: SVEN Multimedia 737 (PS/2) 230
Монитор: BenQ FP73G (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI) 5500

Системный блок и периферия: **19650**

Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2.0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX) +1400
Замена видеокарты: MSI NX9600GT-120256E-OC 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out) +1400
Замена монитора: Samsung SyncMaster 940N (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI) +1700
Опция 1: Kingston KV9667D2N51G ValueRAM 1024 Мб +1200
Опция 2: TBW-T-повер AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus (PCI) +2500
Опция 3: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (6 розеток, телефон, 5.1 м) +350

Со всеми новаторами: **28200**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2600
Системная плата: MSI K8M1 Ultra-F (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 Ultra, DDR2-867, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GIGLAN, ATX)	1900
ОЗУ: OCZ DDR2 PC2-6400 Gold GX ATX Dual Channel OCZ2GB8010 2x1 Гб	2800
Видеокарта: GIGABYTE GV-NM6256H 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 H021KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±RW/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Sing MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок и периферия	18500
Колонки: MicroLab Audio 8-73 (2x20 Вт)	1200
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	900
Монитор: Acer 1916F6F (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, VGA, DVI)	6900

Системный блок и периферия	28300
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Замена видеокарты: Foxconn FV-N85MCC2-0N 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3900
Замена монитора: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2700
Опция 1: Купер Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: ТВФМ-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: кофр для мыши Nova MicroOptic-Killer (20x20x30x3 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (8 розеток, телефон, 5,1 м)	+350

Со всеми новаторами: **40800**

Любителям разгона лучше позаботиться об охлаждении процессора заранее и запастись кулером вроде Thermaltake BigTurboon VX. Фанатам игр придется по вкусу кофр Nova MicroOptic-Killer — большой, подходящий и для оптических, и для лазерных мышек.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с самыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Вот оно — геймерское счастье. Быстрая видеокарта (GeForce 8800 GTS), производительный процессор от AMD или Intel, системная плата с поддержкой SLI... Отдельно отметить память Corsair — серия XMS2 DHX получила такой же эффективный радиатор, что и супердрогая DOMINATOR.

За звук отвечают карта Creative SB X-Fi Xtreme Audio и акустика Defender Mercury 55. Для игр отлично подойдет мышь Razer Krait — довольно компактная, в меру легкая, не отягощенная бесполезными

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2800
Системная плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-867, PCIe, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, GIGLAN, ATX)	2100
ОЗУ: OCZ DDR2 PC2-6400 Gold GX ATX Dual Channel OCZ2GB8010 2x1 Гб	2800
Видеокарта: GIGABYTE GV-NM6256H 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5300
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 H021KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±RW/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: Thermaltake Sing MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок и периферия	18900
Колонки: MicroLab Audio 8-73 (2x20 Вт)	1200
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	900
Монитор: Acer 1916F6F (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, VGA, DVI)	6900

Системный блок и периферия	28700
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: Foxconn FV-N85MCC2-0N 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3900
Замена монитора: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+2700
Опция 1: Купер Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: ТВФМ-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: кофр для мыши Nova MicroOptic-Killer (20x20x30x3 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр SVEN Platinum Pro (8 розеток, телефон, 5,1 м)	+350

Со всеми новаторами: **41300**

рюшечками. SteelSeries Steelpad 4D станет для нас идеальным полнотонном.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Пришло время перейти на четыре ядра, и сделаем мы это, используя мощный Core 2 Extreme QX6800. Охлаждать это чудо техники будет Cooler Master Gemini с двумя тихими вентиляторами. На системную плату abit IN9 32X-MAX Wi-Fi предлагаем установить 4 Гб памяти от OCZ. Чтобы задействовать весь объем, рекомендуем

использовать 64-битную версию Windows Vista или XP.

Дисковый массив насчитывает объем в 2 Тб, и все благодаря двум винчестерам от Hitachi. Рекомендуем объединить их в RAID1 — для надежности. Включает конфигурицию Bi-Lay привод от NEC, который умеет читать и записывать не только диски нового формата, но и обычные CD и DVD. Кстати, HD-фильмы будут отлично смотреться на экране BenQ FP241VW, акустика класса S.1 от Logitech обеспечит качественный звук. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	3700
Купер: Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce 570 SLI, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GIGLAN, ATX)	3400
ОЗУ: Corsair XMS2 DHX TWRX2048-6400C5DHX 2x1 Гб	4300
Видеокарта: MSI NX8800GTS-T2D320E HD 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	9300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3800
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±RW/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Thermaltake Europa VC84305WAE FullTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	4700

Системный блок и периферия	33000
Колонки: Defender Mercury 55 (2x30 Вт)	2200
Мышь: Razer Krait (1600 dpi, USB)	1300
Корфр для мыши: SteelSeries Steelpad 4D (290x267x2,5 мм)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9200

Системный блок и периферия	47300
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1700
Замена видеокарты: Leadtek WinFast FX8800 GTS 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3000
Замена монитора: Acer AL2423W (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI)	+15800
Опция 1: ТВФМ-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИБП IPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: **74800**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	3800
Купер: Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS P5M-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce 650 SLI, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GIGLAN, ATX, RAIT)	4300
ОЗУ: Corsair XMS2 DHX TWRX2048-6400C5DHX 2x1 Гб	4300
Видеокарта: MSI NX8800GTS-T2D320E HD 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	9300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3800
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±RW/RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1500
Корпус: Thermaltake Europa VC84305WAE FullTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	4700

Системный блок и периферия	33100
Колонки: Defender Mercury 55 (2x30 Вт)	2200
Мышь: Razer Krait (1600 dpi, USB)	1300
Корфр для мыши: SteelSeries Steelpad 4D (290x267x2,5 мм)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9200

Системный блок и периферия	47400
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+2400
Замена видеокарты: Leadtek WinFast FX8800 GTS 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	+3000
Замена монитора: Acer AL2423W (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI)	+15800
Опция 1: ТВФМ-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: ИБП IPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: **75600**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

У меня четыре планки памяти Patriot DDR2-1066 по 1 Гб. Когда я устанавливаю их все, время от времени появляется «экран смерти». Происходит это не только после загрузки операционной системы, но даже при ее установке. Когда же я снимаю одну планку, оставляя только 3 Гб, все работает нормально. Проверил каждую планку и каждый слот на материнской плате отдельно программой MemTest. Ничего необычного не обнаружил. В спецификациях моей платы ASUS Striker Extreme написано, что она поддерживает до 16 Гб...



Источником проблем может быть несколько причин. Первая из них — несовместимость конкретных планок памяти с материнской платой. На официальном сайте ASUS для каждой из системных плат опубликован так называемый список QVL (Qualified Vendors List), где перечислена память, которая прошла проверку и гарантированно будет работать с данной платой. Если вы скачаете этот документ с сайта компании (www.asus.com), то не увидите там ни одной модели от Patriot, так же как и моделей с частотой 1066 МГц. Это вовсе не означает, что память от производителей, которые не вошли в список, не будет работать с Striker Extreme, но и гарантии производитель не дает.



Второй причиной может быть неисправность самих модулей, но раз вы протестировали их и они в порядке, остается последний вариант — BIOS. Рекомендуем обновить его. Например, в списке нововведений версии 1301 значится строка «Enhance memory compatibility under full load (4 DIMM)», что переводится примерно так: «Улучшена совместимость платы с памятью в режиме полной загрузки (4 разъемов)». В еще более новом апдейте 1303 отработали об улучшении совместимости платы с различной памятью.

Налопсудок еще одна рекомендация: когда работаете с 4 Гб памяти, используйте 64-битные версии операционных системы, 32-битные не способны адресовать все 4 Гб.

При запуске Opera появляется сообщение «Opera.dll not found». После переустановки программы или копирования этого файла с другого компьютера приложение работает нормально. Но стоит только перезагрузить компьютер или запустить Internet Explorer, как сообщение появляется снова. Та же проблема и с Firefox, только исчезает файл js3250.dll. IE при этом работает нормально.



Столь странное поведение браузеров вызвано вирусом BZub. После инфицирования компьютера он добавляет зараженную библиотеку в системный каталог, которая при запуске Internet Explorer активирует трояцкий компонент. Вирус удаляет файлы библиотек Firefox и Opera, а затем создает файл в каталоге system32 с именем info.txt, в который помещает информацию о компьютере, данные из Outlook, а также сохраненные в IE пароли.

Чтобы избавиться от вируса, необходимо закрыть все запущенные приложения и удалить файл %SYSTEMDRIVE%\system32\%SYSTEMDRIVE%\info.txt (где %SYSTEMDRIVE% — переменная среды, обычно C:\Windows\system32). После этого необходимо перезагрузить компьютер и переустановить браузеры.



По какой-то причине при включении компьютера появляется надпись «Invalid partition table», на чем процесс загрузки прекращается. Как исправить проблему?

Эта ошибка происходит из-за неисправной главной загрузочной записи (MBR — Master Boot Record). Запись могла быть повреждена в результате перелома напряжения, действия вирусов или неправильной установки ОС.



Сначала необходимо выяснить, помечен ли раздел с установленной ОС как активный. Для этого загрузитесь с установочного диска Windows и выберите режим консоли восстановления. В появившейся командной строке наберите fdisk. Эта утилита предназначена для устранения неполадок, возникающих с жесткими дисками. В предложенном списке действий выберите четвертый пункт («Вывод сведений об имеющихся разделах»). Запомите номер системного раздела, после чего вернитесь в главное меню, выберите пункт «Выбор активного раздела» и укажите номер системной partition. Затем перезагрузите компьютер.

Если описанный выше метод не помог, придется воспользоваться специализированными программами. Для этого подключите винчестер к другому компьютеру и воспользуйтесь одной из этих программ: Acronis Recovery Expert Deluxe, Active@ Partition Recovery, HDD Regenerator или Partition Recovery. Все они работают под операционными системами семейства Windows и имеют интуитивно понятный интерфейс, который поможет вам без труда решить проблему.

Недавно я нашел сведения о некоем DirectX 9.0L. На одном сайте утверждают, что это некая альтернатива DirectX 10 для Windows XP, на других говорят, что он предназначен для каких-то целей в Windows Vista. Поясните, что же это такое.



Действительно, долгое время говорили, что DirectX 9.0L — это тот же DirectX 10, только для Windows Vista. Такая информация была и в нашем журнале. Именно DX10 заставляет многих любителей игр перейти на новую операционную систему, поэтому все с нетерпением ждали выхода обновленного API для Windows XP.



Оказалось, что версия DX9.0L действительно существует, причем появилась довольно давно, но предназначена она отнюдь не для реализации возможностей DX10 на Windows XP, а для поддержки приложений DX9 на Windows Vista! Более того, DirectX 9.0L интегрирован в новую ОС и может функционировать только в ней.

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, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



Quantum Force

Больше производительности? – Легко!

Узнай больше про Quantum Force...



Quantum Force
Performance without compromise

Название серии материнских плат Quantum Force говорит о высокой производительности продуктов, протестированных и одобренных лучшими оверклокерами мира.

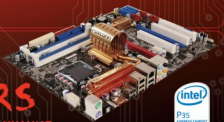
Узнай больше о Quantum Force на сайте

<http://www.quantum-force.net>

MARS

СПЕЦИФИКАЦИЯ

- Поддерживает процессоры Intel Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничения на разгон 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 и системы охлаждения на тепловых трубках
- Реализованы новые функции BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – универсальная утилита для мониторинга системы





У меня проблема с командной строкой. Я запускаю Windows, иду в «Пуск» → «Выполнить...» → cmd, после чего компьютер перезагружается. Что мне с этим делать?



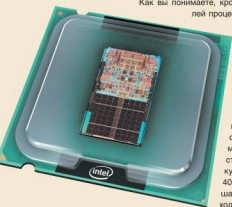
Скорее всего, все дело в вирусе или чье-то злой шутке. Возможно, был создан другой файл **cmd.exe**, а каталог, в котором он находится, был помещен в список переменных сред или же был заменен оригинальный файл. Чтобы проверить это утверждение, зайдите в «Пуск» → «Программы» → «Стандартные» → «Командная строка». Если компьютер перезагрузился, то необходимо скопировать файл **cmd.exe** с другого компьютера на вас. Находится файл в `%SystemRoot%\system32`.

Если же перезагрузки не было, то сделайте поиск файла на всех дисках и удалите все найденные файлы, кроме того, что находится в указанном выше каталоге.



Есть ли ощутимая разница в производительности между процессорами Core 2 Duo E6600 и Core 2 Duo E6700, или «старший по званию» стоит дороже из-за того, что у него множитель не 9x, а 10x? Я, конечно, понимаю, что E6700 можно разогнать до более высоких частот, но делать этого я не собираюсь.

Множитель процессора — коэффициент, связывающий частоту процессора и частоту системной шины. Так как на процессоре Core 2 Duo, не относящихся к серии Extreme, отсутствует возможность увеличения процессорного множителя, то более высокий множитель означает более высокий разгонный потенциал. То есть увеличение частоты системной шины на 1 МГц приведет к увеличению частоты процессоров E6600 и E6700 на 9 и 10 мегагерц соответственно.



Как вы понимаете, кроме разных множителей процессоры обладают разной номинальной частотой. Частота «большого брата» на 260 МГц выше и составляет 2660 МГц. Это около 10%. В синтетических и реальных тестах разница в производительности составляет около 8%, между тем разница в стоимости «братеньку» больше — около 40%. Так что теперь решайте и выбирайте подходящую модель. ■

Горячие советы

Каждый пользователь пытается выжать из своего компьютера все соки и добиться максимальной производительности. Постоянный читатель, скрывающийся под ником DemON, даст нам пару советов по оптимизации Windows XP.

Все советы, которые я сегодня вам дам, потребуют некоторых манипуляций с реестром, поэтому будьте внимательными. Зайти в редактор реестра можно, выполнив следующую последовательность действий: «Пуск» → «Выполнить...» → **regedit**.

Начнем с общего увеличения производительности за счет включения режима использования увеличенного системного кэша.

Системный кэш представляет собой участок оперативной памяти, который отводится системой под хранение недавно использовавшихся программ, документов и библиотек. Информация, хранящаяся в кэше, всегда под рукой у операционной системы, что значительно сокращает время открытия приложений и положительно сказывается на быстродействии. Но, с другой стороны, объем оперативной памяти, доступной пользователю, уменьшается. Поэтому выполняйте описанные ниже действия в случае, если объем оперативной памяти больше **256 Мб**.



Находим в реестре раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management** и устанавливаем для параметра **LargeSystemCache** значение 1.

Теперь перейдем к оптимизации оперативной памяти. Большинство современных приложений в ходе своей работы используют динамические библиотеки. Они загружаются в оперативную память в момент, когда то или иное приложение пытается их задействовать, но после закрытия приложения связанные с ним библиотеки так и остаются висеть в оперативной памяти в расчете на повторный запуск программы. В результате после нескольких часов работы, не говоря уже про работу компьютера сутками без выключения, оперативная память оказывается захламлена библиотеками. Чтобы заставить Windows принудительно выгружать неиспользуемые DLL-ки, необходимо создать в разделе реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer** параметр **AlwaysUnloadDll** типа **REG_SZ** со значением равным 1.

Также существует возможность увеличить скорость работы Windows XP с жесткими дисками. Например, можно повысить производительность файловой системы NTFS, отключив создание таблиц совместности. По умолчанию при работе с NTFS система создает специальные таблицы совместности со старыми приложениями, которые умеют работать только с файловыми именами в DOS-формате (не более 8 символов в имени и не более 3 в расширении). Подобного рода программы давно «вымерли», и ОС работает заря. Чтобы отключить создание таблиц совместности, перейдите в **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\FileSystem** и установите в значении 1 ключ **NtfsDisableDot3NameCreation**.

Ну и напоследок приведу рекомендации по ускорению самого интерфейса Windows XP. При открытии новых окон система намеренно создает задержку, равную 400 мс. Эту задержку можно уменьшить, изменив параметр ключа **MenuShowDelay** на любое значение, включая 0. Этот ключ находится в разделе **HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop**. В этом же разделе находится параметр **WaitToKillAppTimeout**, который отвечает за промежуток времени, который выжидает ОС, прежде чем закрыть приложение. По умолчанию это время составляет 20000 мс, рекомендую уменьшить его до 5000 мс.



По мотивам одноименного фильма
с участием «Квартета И»

ДЕНЬ ВЫБОРОВ



Фарс-мажорная игра



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Карофильм, © 2007 Сатурн-плюс, © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается коллекцией "Бука".
Защиту авторских прав коллекция "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Российский Широтный Институт".
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00; e-mail: buka@buka.ru.
Телескопическая поддержка для зарегистрированных владельцев с подпиской на платину от 10.00 до 17.00 по час. (495) 788-75-01 или по бесплатному номеру 8-800-555-2852; e-mail: help@buka.ru.
Компания "Бука" 115290, Москва, Каширское шоссе, 1 корп. 21.



бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Домашние сторожа

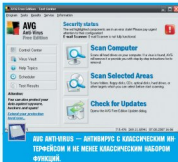
Бесплатные антивирусы и файерволы

Уж сколько раз твердили миру, что вирусы вредны, но все без толку. Да простит нас знаменитый баснописец Крылов за вольное обращение с его строками, но по-другому не скажешь. Вирусы, черви, трояны и прочая всякая нечисть по-прежнему вершат свою грязную работу. И вроде бы компьютерная грамотность постоянно повышается, однако антивирусная защита все еще есть далеко не у всех. А у половины из тех, кто не поленился установить антивирус, база атак поросла мхом и забыла, когда обновлялась в последний раз. Происходит это по разным причинам. Часть пользователей просто-напросто отпугивает плотность защитных пакетов. Если это про вас, то вот вам несколько бесплатных решений на выбор.



Прежде всего хочется рассказать об антивирусе **Avast! Home Edition**. Эта версия программы предназначена для домашнего использования и накладывает одно-единственное ограничение: требуется регистрироваться в течение 60 дней после первого старта (регистрация бесплатная). Если верить сайту разработчика, это сделали уже более 30 млн человек. Avast! Home Edition не тормозит систему и постоянно обновляется. Размер обновлений (при условии, что они загружаются каждый день) составляет считанные десятки килобайт. Немаловажно и то, что антивирус переведен на русский язык.

Безо всяких бюрократических обязательств и регистраций работает **Avira AntiVir PersonalEdition Classic**. На официальном сайте также гордо красуется надпись, что антивирусные продукты от Avira выбрали более 30 млн пользователей (прямо какая-то принципиальная цифра получается). Большое число поклонников объясняется тем, что Avira AntiVir обладает всеми возможностями полноценного платного антивируса. Программа



КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ТИПАМ ВИРУСОВ

Вредоносные программы бывают разных типов. Собственно, классические вирусы — это программы, которые самостоятельно копируются на чужие компьютеры и запускаются после выполнения пользователем определенных действий. Например, при неосмотрительном запуске неизвестного файла. После чего вирус начинает свои черные дела, дальше вырывается в нутро системы и снова ждет от неосторожного пользователя команды «на старт».

Сетевые черви проникают на компьютеры по локальным или глобальным сетям. После запуска все их действия обычно направлены на дальнейшее распространение, то есть компьютер в сети становится источ-

ником заразы. Сетевые черви на зараженном ПК действуют самостоятельно, так как являются автономными программами.

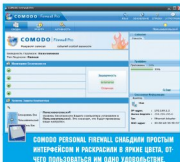
В категорию троянов входят программы, осуществляющие несанкционированные пользовательские действия. Как правило, это сбор информации и передача ее злодеям, разрушение или коварная модификация данных, использование ресурсов компьютера в неблагоприятных целях (в частности, для распространения спама).

Последнюю группу составляют хакерские программы. Они проникают на компьютер с различными задачами. Это могут быть и вполне безобидные шутки, и программы, которые могут нанести ощутимый вред.

работает достаточно быстро (хотя, сугубо субъективно, несколько медленнее Avast! Home Edition). В доверок Avira AntiVir умеет бороться с еще неизвестными типами вирусов. Но, как часто бывает при подобной способности, случаются ложные тревоги.

Весь набор необходимых инструментов для борьбы с вирусами есть и у **AVG Anti-virus Free Edition**. Благодаря лаконичному интерфейсу AVG Anti-virus очень легок в управлении. Этому не мешает даже англоязычные программы. Компьютер данной антивирусной собою не нагружает и в целом антивирусными лабораториями характеризуется с положительной стороны.

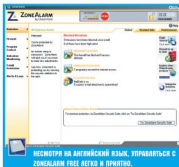
Каким бы отличным ни был антивирус, но без хорошего файервола защита окажется неполноценной. В принципе, встроенный в Windows файервол обеспечивает базовую защиту, но пользоваться им не слишком удобно. Так что предлагаем попробовать что-нибудь из списка ниже.



Относительно недавно широкую известность приобрел **Comodo Personal Firewall**. Причем известность он заслужил своей надежностью, а не рекламой на каждом углу. У этого файервола лаконичный и оттого понятный интерфейс. Чтобы защита заработала, не требуются дополнительные телодвижения, а отдельный ползунок поможет перенести защиту от тотального запрета на все и все до максимальной свободы.

Без лишних наворотов, которые зачастую лишь мешают, обходится **Agnitum Outpost Firewall Free**. Этим и отличается бесплатная версия от коммерческого собрата Agnitum Outpost Firewall Pro с индексом релиза 4.0 (free-комплектация обозначается номером 1.0).

Тем не менее бесплатная версия вполне обеспечивает необходимую базовую защиту. При этом не возникает нужды в громоздких настройках уровней безопасности. Просто разрешаете либо блокируете доступ в интернет приложениям и службам, которые туда рвутся. Большого домашнего компьютеру зачастую и не требуется. Однако не все так безоблачно, как хотелось бы. Компания Agnitum не предоставляет техническую поддержку для Outpost Firewall Free. Такова «плата» за бесплатную версию.



Еще один бесплатный вариант коммерческого файервола — **ZoneAlarm Free**. Сам по себе защита ZoneAlarm Free обеспечивает достойную, и еще вопрос, нужно ли ставить платный аналог ZoneAlarm Pro. Файервол универсален, прост и понятен, а потому с недавних пор прописан в нашем «Игроманском стандарте» на DVD.

Необходимым дополнением к «Алирме» является утилита **VisualZone**. В случае хакерской атаки она покажет на карте место гнездилища злодея. Жаль, что к VisualZone не прилагается межконтинентальная ракета.

Зная свои программы бесплатными, разработчики часто лукавят. Денег не берут, но и некоторые возможности платных версий урезают. Впрочем, интерес к ним возникает только тогда, когда нужно отразить серьезную сетевую атаку (хотя иногда антивирусами и файерволами здесь все равно не обойтись). А домашние компьютеры подобным атакам обычно не подвергаются. ■

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 Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 789-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Казирское шоссе, 1 (корп. 2)

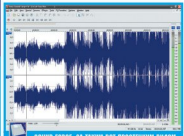
VALVE[®]
Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT

Сергей Куз

E-MAIL: RVBRIKI@GROMANIA.RU

ЗВУК ПОД СКАЛЬПЕЛЕМ ОБЗОР АУДИОРЕДАКТОРОВ

В прошлом номере «Игромания» мы рассказывали о программах для видеомонтажа. Логичным продолжением той статьи будет рассказ о популярных аудиоредакторах. Ведь как инь немислим без янь, так и видео без озвучки кажется неполноценным. Кроме того, звук в отдельности не менее интересен.



ВОЗМОЖНО, ЗА ТАКИХ ВОТ ПРОСТЕЦКИМ ВИДОМ (ОСОБЕННО ПО СРАВНЕНИЮ С АУДИО АУДИТ) СКРЫВАЕТСЯ МАЛОГО ЧИСЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

Серьезным инструментом профессионала является **Sound Forge** от софтверного подразделения компании **Sony**. Правильнее даже будет сказать, что **Sound Forge** — это целый кладезь больших и малых инструментов. Программа давно и заслуженно занимает лидирующие позиции среди звуковых редакторов. Как всякий профессиональный пакет, она стоит серьезных денег, и хорошо, что есть возможность ознакомиться с функциями **Sound Forge** в trial-версии, прилагаемой на нашем диске. Русский язык **Sound Forge** не знает. Тем не менее для ее освоения есть все условия. Благодаря нешуточной известности найти обучающую литературу по **Sound Forge** довольно легко. В том числе и в интернете.



ADOBE AUDITION — ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПАКЕТ С МНОГИМИ НАСТРОЙКАМИ.

Как и в случае с видеоредакторами, с продуктом **Sony** конкурирует творение компании **Adobe**, которое называется **Adobe Audition**. Раньше этот пакет именовался **CoolEdit**. Именно эта марка принесла программе славу. Но с тех пор как права на **CoolEdit** перешли к **Adobe**, сменилось и название. Сам же аудиоредактор по-прежнему обладает всем необходимым для записи и сведения звука.

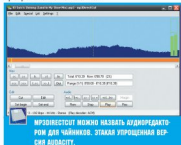
Такие могучие пакеты, как **Sound Forge** и **Adobe Audition**, — штуки, конечно, отличные. Только нужны они далеко не всем и не всегда. Для решения локальных задач создано

великое множество простых программ, которые новичок освоит без проблем.

К примеру, хотите вырезать из песни голос исполнителя? Пожалуйста! В этом поможет **YoGen Vocal Remover**. При этом удаленный вокал (или не вокал вовсе — как «повертеть» с исполнителем) можно сохранить на жесткий диск для дальнейших экспериментов. Несколько огорчает тот факт, что лицензию нужно отдать \$20.

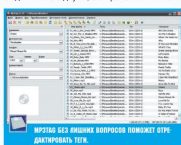


Универсальным средством записи звука является **Super MP3 Recorder**. Требуется только подключить к компьютеру внешнее устройство (микрофон, например). И конечно, есть возможность записать звук, идущий через звуковую карту (то есть что слышим в колонках, то и будет записано в файл). **Super MP3 Recorder** позволяет накладывать эффекты, разрезать и склеивать звуковые файлы, подавлять шум. В утилите также предусмотрен планировщик. Плохо только то, что эта программа тоже платная.



Зато на халву раздается **mp3DirectCut**. Эта утилита может убрать ненужную тишину в начале и в конце композиции, удалить шум, объединить разные файлы в один и отредактировать ID3-теги.

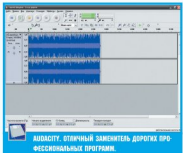
Для полноценной правки тегов подойдет бесплатная **MP3tag**. Причем работает она не с одним и не с двумя, а с превеликим множе-



MP3TAG БЕЗ ЛИБИХ ВОПРОСОВ ПОМОЖЕТ ОТРЕДАКТИРОВАТЬ ТЕГИ.

ством типов файлов. Утилита русифицирована и крайне легка в использовании.

Бесплатные программы, как правило, решают ограниченные задачи. Но всем известно, что у любого правила имеются исключения



АУДИТИЯ, ОТВЕРЖИВ ЗАМЕНИТЕЛЬ ДОРОГИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ПРОГРАММ.

Такое вистину замечательное исключение — программа **Audacity**. В каких-то 2,6 мегабайта установочного файла скрывается полноценный аудиоредактор, а дополнительные модули, доступные на домашней странице, делают **Audacity** просто уникальной утилитой. Конечно, эта программа находится не в той весовой категории, что дорогие профессиональные пакеты. Но в домашних условиях большинству людей с лихвой хватит даже стандартных умений **Audacity**. Основные возможности программы складываются из цифровки аналоговых записей (кассет, граммпластинок), редактировании файлов **OGG Vorbis**, **MP3** и **WAV**, разделении, склейки и сведения вместе нескольких файлов, а также изменения скорости и высоты тона записи. Если этого мало, то можно еще снабдить запись всякими эффектами.

Audacity — программа многоплатформенная. Есть версии для **Windows**, **Mac OS**, **Linux** и **Unix**. Поддержка **Windows** начинается с дремучей **Win98** и заканчивается на свеженькой **Vista**. Та **Audacity**, что лежит на диске этого номера, — бета-версия. В ней множество новшества, но некоторые из них еще не оттестированы до конца, отчего случаются сбои. Это же касается и языка: утилита многоязычная, и многие переводы еще не доработаны, в том числе и перевод на русский. Непереведенные слова и фразы будут показаны на английском языке. Помимо беты мы положили на диск и чуть более раннюю, но стабильную версию программы с чуть меньшим функционалом.

■ ■ ■

Аудиоредакторы открывают большой простор для творчества и самореализации. Особенно **Sound Forge** и **Adobe Audition**. Если вы не только слушаете, но и пытаетесь создать свою музыку, делать ремиксы или музыкальные сетки, то лучшего софта вам не найти. Все остальные программы, упомянутые в статье, сильно помогут в организации своей собственной музыкальной коллекции. Подправить теги или чуть подредактировать запись — с подобными задачами хоть раз сталкивались, наверное, все. Здесь-то вам и помогут эти программы. Все они (кроме чересчур толстого **Adobe Audition**) выложены на нашем DVD в разделе «Софт».

«Stranglehold – это концентрированный, свежеевыжатый экшен высшей пробы!»

Игромания, № 115

**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 logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Limited, Moscow, Kiev, Kiev 303, Kharkov, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Software platform logo (TM and ©) EALA 2007. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Нелайв Диск Трейд», 115033 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАД. Телефон: (495) 933-07-26. e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эсклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 6 (050) 336-73-73, 8 (0462) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

розетка

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

TWEAKVI 1.0

Разработчик: Totalidea Software
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.totalidea.com

TweakVI — это программа для оптимизации Windows Vista. Раньше с ней были некоторые проблемы, потому мы ее не выкладывали. Но сейчас эти проблемы остались позади, и TweakVI можно по праву назвать лучшим бесплатным твикером для новой ОС. Точнее, он не совсем бесплатный — к некоторым продвинутым функциям халвахики доступ закрыт. Но и того, что есть, с лихвой хватает для настройки системы. Тем более что в бесплатном режиме программа работает неограниченно долго.

СВЕКАТИНА!

ANONIMSURFER 2.2.3

Разработчик: AnonimSurfer
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://anonimsurfer.proflom.ru>

Если какой-нибудь сайт отказывает вам в скачивании файла (мол, IP-адрес нужен только российский/шведский/польский и т.д.), то не стоит искать сложные способы обмануть систему. Воспользуйтесь программой **AnonimSurfer**. Это мультязыковая мини-браузер с аскетичным интерфейсом. Только к простенькой оболочке, отдаленно смахивающей на IE, добавлены функции смены и восстановления IP-адреса пользователя. Причем AnonimSurfer позволяет менять IP в автоматическом режиме. Так скажать, нажал и забыл. Такой подход здорово помогает при скачивании файлов с разных бесплатных хостингов, вроде Rapidshare (не надо пару часов ждать разрешения на закачку второго файла). Да и просто скрыть свой IP от посторонних глаз лишним не будет.

Рейтинг: **7**

BESTCRYPT 8.02.6

Разработчик: Jelsco, Inc.
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: \$59.95
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: www.jelsco.com

BestCrypt — программа для защиты данных. В отличие от утилит, которые просто паролит папки и файлы, она может создавать разделы («откусывает» кусочек



дискового пространства с выбранного винчестера), где в защищенном виде будет храниться информация. Доступ к этому разделу (контейнеру) имеет только тот, кто знает магическое слово. Генератор паролей предусмотрен. Работа утилиты системю не нагружает, различий в скорости чтения и записи информации практически не заметно: файлы не зашифровываются, к ним просто закрывается доступ. Бонусы BestCrypt — шифрование файла подкачки и удаление файлов без возможности восстановления.

Рейтинг: **7**

BURNINTEST 5.3

Разработчик: PassMark Software
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: \$24
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: www.passmark.com/products/bt.htm

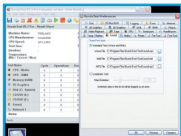
Оверклокеры, востепенулись! Если вы прекрасно знаете, как гнать железо и чем проводить стресс-тесты после установки запредельных множителей и напряжений, то спокойно проходите мимо. Остальным же взглянуть на программу **BurnInTest** стоит. И не только оверклокерам. Эта хоть и платная, но топовейшая утилита способна провести тесты всего оборудования компьютера, причем с таким количеством настроек самых тестов и скриптов, что глаза разбегаются. Быть всегда в курсе того, как ваше железо работает и не глючит ли чего, более чем полезно.

Рейтинг: **7**

FBREADER 0.8.6

Разработчик: FBReader
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.fbreader.org

Программ для чтения электронных книг полно-полно. На любой вкус. Поэтому рекомендую именно **FBReader** нет особого смысла. Но взглянуть на нее можно. Как на одну из длинного списка. Может быть, она вам понравится простотой интерфейса, скоростью работы (в частности, логичным добавлением книг в библиотеку), приличным количеством настроек просмотра, возможностью



чтения экзотических форматов (fb2, chm, rtf) и кроссплатформенности. А может, нужна функция поворота текста? И такая штука в FBReader есть. Зачем — непонятно. Но мало ли, вдруг пригодится.

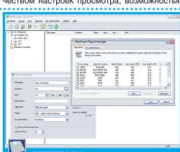
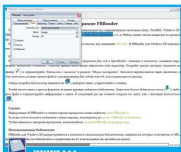
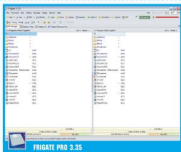
Рейтинг: **7**

FRIGATE PRO 3.35

Разработчик: WinFrigate.com
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: 500 рублей
 Способ оплаты: PayCash, WebMoney, наличный и безналичный расчет, почтовый перевод
 Сайт: www.frigate3.com/win/index.php

Не **FAR**ом единым «Проводник» заменяется. И не только **Total Commander** предлагает множество удобных возможностей по работе с файлами. Есть, например, отличная программа **Frigate**, которая ничем не хуже вышеперечисленных, а в чем-то даже лучше. Операции с файлами в фоновом режиме — не вопрос, «многостраничный» интерфейс, FTP-клиент с возможностью докачки, поддержка архивов и просмотр файлов многочисленных форматов — пожалуй, также в состав Frigate входит несколько полезных утилит (планировщик, будильник, часики со сменными скинами и пр.). Присутствует возможность изменить предустановленные схемы цветового оформления. Вполне достойно. Жаль только, что за деньги.

Рейтинг: **7**

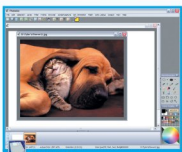


**GRIDINSOFT NOTEPAD 3.2**

Разработчик: GridinSoft
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://notepad.gridinsoft.com/ua>

GridinSoft Notepad — симпатичная и удобная замена стандартному «Блокноту». Для программистов в этом текстовом редакторе есть поддержка синтаксиса (для 50+ языков программирования) и служебной информации. А для всех остальных — экспорт текста в различные форматы, проверка орфографии на 7 языках (русский присутствует), статистика и использование скриптов (макросов). GridinSoft Notepad позволяет настраивать свой внешний вид при помощи скинов и регулировать расположение панелей инструментов. Ничего необычного в программе нет, но это добротный, удобный и полезный продукт.

Рейтинг: **★★★★☆**



PHOTOBIE 4.1

Если надо сохранить на будущее пару сайтов, то лучшей программы, чем **Offline Explorer**, не найти. Она умеет качать веб-сайты с HTTP, FTP и HTTPS и сохранять их на диск для просмотра как на вашем ПК, так и по локальной сети. Из особенностей утилиты стоит выделить неограниченный (почти) размер создаваемых проектов, автоматизацию закладки и отличные фильтры. Также Offline Explorer позволяет редактировать скачанные веб-страницы. Есть и встроенный браузер (куда же без него), причем неплохой. К стати, потоковое аудио и видео программа тоже может загружать. За \$30 Offline Explorer делает очень даже много полезных вещей.

Рейтинг: **★★★★☆**

MYLIB 0.93

Разработчик: LineSoft Creative Group
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mylibsoft.org/projects/mylib/>

Маленькая программа **MyLib** позволяет решить проблему каталогизации многочисленных компакт-дисков с музыкой, софтом и фильмами. MyLib создает образы дисков с подробным описанием того, что на них записано (то есть не привичные нам образы с данными, а просто списки файлов и папок на диске), позволяет вести учет, кому был отдан тот или иной диск, и напоминает о том, что пора потренироваться доложить на предмет вознаграждения имущества. Симпатичный интерфейс MyLib дополняется продуманным функционалом (например, есть неплохая фишка автоматического описания файлов на диске: берется из найденных на нем текстовых файлов, ID3-тегов и пр.). В общем, если у вас по шкафам раскиданы десятки болванок и поиск нужной занимает много времени, MyLib создана специально для вас.

Рейтинг: **★★★★☆**

OFFLINE EXPLORER 4.8

Разработчик: MetaProducts
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$30
Способ оплаты: кредитная карта, наличный расчет, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.metaproducts.com/mp/Offline_Explorer.htm



MYLIB 0.93

PHOTOBIE 4.1

Разработчик: Photobie Design
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.photobie.com

Если такая штука, как **Photoshop**, вызывает у вас приступы сонливости и вам просто лень разбираться со всеми его функциями, а подкорректировать или отредактировать фотографию надо, то можно воспользоваться программой **Photobie**. Функционал, конечно, несравнимый, но в этом редакторе есть все, что нужно любителю для создания и редактирования изображений. Куча инструментов, фильтров, работа со слоями, захват экрана (мало ли, вдруг понадобится скриншот сделать) и т.д. Правда, несколько подкачал интерфейс. Вердикт: лучше, чем редактор в ACDSee, но гораздо хуже Photoshop (куда уж тут). Зато бесплатно.

Рейтинг: **★★★★☆**

PICIJET ROTATOR 1.2

Разработчик: PiciJet
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.picijet.ru/picijet_rotator.htm

PiciJet Rotator — компактная, бесплатная и не требующая установки программа, которая пригодится тем, кто любит вертеть фотоаппаратом, когда делает снимки. Утилита умеет



PHOTOBIE 4.1

0 РАЗДЕЛЕ

«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), «Специальна!» (гове в разделе 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%**, **Cleaner**, **DAEMON Tools**, **DirectX 9.0c**, **DivX**, **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **Media Player Classic**, **Microsoft .NET Framework 3.0**, **Process Explorer**, **QuickTime**, **Spybot** — **Search & Destroy**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VoBSuB**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **ZoneAlarm** и драйвера **StarForce FrontLine**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

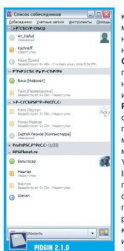
Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

ет лишь поворачивать фотографии так, чтобы они приняли правильное положение. Какой там алгоритм используют разработчики, только им известно, однако работает он почти безотказно. Достаточно указать папку с изображениями и нажать кнопку «Начать процесс разворота». Так что снимайте на здоровье вертикальные объекты и не думайте о том, что снимки потом придется вертеть вручную.

Рейтинг: **★★★★☆**

PIDGIN 2.1.0

Разработчик: DVILabs
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.pidgin.im



PIDGIN 2.1.0

Раньше этот кроссплатформенный интернет-пейджер назывался **Gaim**. После переименования он стал еще интереснее. **Pidgin** работает со всеми распространенными протоколами (ICQ, MSN, Yahoo, Jabber, IRC, AIM и пр.), позволяет завести несколько профилей (и на разные протоколы тоже), да и вообще вполне адекватен.

Интерфейс симпатичный, поддержка русского языка имеется. Правда, при экспорте контактов «поломались» названия групп, но после их переименования в Pidgin все стало на свои места. Если надрела аська, а QIP и Miranda чм-то не по душе, попробуйте.

Рейтинг: **★★★★☆**

**POWERARCHIVER 2007 10.2**

Разработчик: CorelWare, Inc

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$15.95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, оплата чеком, банковский перевод

Сайт: www.powerarchiver.com

PowerArchiver умеет работать с огромным количеством архивных форматов (среди них есть даже такие, как Quake 3 PK3, JavaArchiver, OWK и REP) и извлекать файлы из образов ISO, BIN, IMG и NRG. Из полезности выделим встроенный просмотрщик текстовых и графических файлов и функцию загрузки скачанных файлов на FTP-сервер или отправки по электронной почте. Есть два вида интерфейсов: стандартный и в стиле «Проводника» (пара окошек с древовидной структурой папок и их содержанием). Зато нет русскоязычного интерфейса. Для архиватора это, впрочем, не так уж и важно.

Рейтинг: **7****RECOVERY STAR 1.30**

Разработчик: Артем Дробанов

Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://art-drobanov.narod.ru>

Если у вас имеется какая-либо информация, которую вы рассчитываете хранить долгие годы, то, по-моему, что вы запишете ее на CD/DVD-болванку и положите пылиться до лучших времен. Но современные носители все же надолго не выдерживают износ. Даже небольшая царапина на диске может привести к полной нечитаемости части записанных данных. Программа **Recovery Star** предназначена как раз для того, чтобы повысить шансы восстановления информации даже с убитого носителя. Архивируем, кодируем, а потом уже пишем на диск. По словам разработчика утилиты, возможности удачного восстановления после использования его метода очень и очень велики. Проверим лет через 20-30?

Рейтинг: **8****TRAY COMMANDER 2.3**

Разработчик: Artem Software

Язык: английский, русский

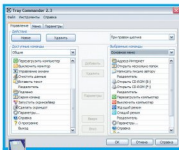
Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.artemx.com/ctc

Очередная программа из серии «мелочь, а приятно». **Tray Commander** — резидентный мо-



RECOVERY STAR 1.30



TRAY COMMANDER 2.3

дуль, который поселится в системном трее и позволяет запускать парой кликов мыши любые программы (предварительно внесенные в список), грузить ссылки из «Избранного» и делать еще множество полезных вещей. К полезным вещам отнесем как простые команды, вроде открытия той или иной папки, так и, например, запуск скринейвера или съемка скриншота. Эта программа позволяет нарочно забыть о меню «Пуск», панели быстрого запуска и даже о выносе ярлычков и папок на рабочий стол. Достаточно в настройках утилиты указать, какие именно элементы списка будут открываться по клику мыши на иконку в трее — и все.

Рейтинг: **9****ULTRA DEFRAGMENTER 1.0.5**

Разработчик: UltraDefrag

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://ultra-defrag.sourceforge.net>

Дефрагментатор с размером инсталляционного файла в 97 Кб? Оказывается, это реально. **UltraDefrag** не только компактен донельзя, но еще и работает вполне толково. По крайней мере, отзывы на форуме проекта положительные, да и мы особых изысков не обнаружили. Дело в том, что эта утилита по своей сути — алтернативный дефрагментатор **Windows**, только с расширенными функциями. Такими, как работа по расписанию, поддержка фильтров и скачанных файлов и пр. Имеем два варианта работы: графический интерфейс и через консоль. На фоне дорогих и мощных мега-программ дефрагментации **UltraDefrag**, конечно, теряется. Но на безрыбье и бесплатно...

Рейтинг: **7****WINDOW WASHER 6.5**

Разработчик: WinRoot Software

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$29.95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.winroot.com

Window Washer — программа для чистки всего и вся на вашем компьютере. После нажатия на кнопку Wash вы можете быть увер-



WINDOW WASHER 6.5

ны, что ни списки документов, ни cookies браузеров, ни история посещенных страниц не достанутся врагам для изучения. Также утилита может удалить файлы без возможности их восстановления. Конечно, таких программ множество. В сегодняшнем обзоре **Window Washer** попала по причине удачного интерфейса и наличия настроек удаления для каждой отдельной программы и каждой системной папки. Если что лишнего удалится, то только по вине пользователя. Жаль, что стоит \$29.95. Платить таким программам опеределено не к лицу.

Рейтинг: **7****WEBCAMXP 4.00**

Разработчик: ipsonware studios/darknet network

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (21 день)

Цена: \$39.95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.webcamxp.com

Если вам вдруг взбретет в голову вещать в прямом эфире с помощью веб-камеры для ограниченного лишь толщиной вашего канала числа пользователей, то стоит обратить внимание на программу **webcamXP**. Она позволяет любому пользователю получить доступ к видеопотоку с вашей веб-камеры без установки (с вашей стороны) какого-либо серверного ПО. Кроме того, программа может записывать с веб-камеры видео и звук. Интерфейс **webcamXP** несколько перегружен функциями, цена завышена, а локализация выполнена отнюдь не складино. Но для тех, кто решил, скажем, заняться лайфлоггингом (то есть показом своей жизни в реальном времени), эта утилита окажется как нельзя кстати.

Рейтинг: **7****ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:**

Программа **PowerStrip 3.75** предназначена для быстрого доступа к различным параметрам видеосистемы ПК и их изменения. Постоянно обновляется (добавляются новые типы видеочипов), позволяет программно разогнать видеокарту.

TCPVIEW 2.5 — небольшая, не требующая установки программа, которая показывает все запущенные в системе сетевые процессы. Можно просмотреть, какие порты используют приложения, и закрыть им доступ в Сеть, если это нужно, а также просто завершить тот или иной процесс.

RadioClicker 6.09 — программа для приема трансляций онлайн-радио и ТВ. Поставляется с уже готовой базой большого количества российских радиостанций и ТВ-каналов. Интерфейс симпатичный, денег не просит.



RADIOCLICKER 6.09

КИБЕР
ЗОНА
ШОК XXL
7500
КОПИЙ



ТЕРРИТОРИЯ ТЪМЫ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2007 Orion. 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@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail bukaj@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (карт. 2)

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствуем всех игровстроявцев. Сегодня рубрика у нас насыщена как никогда. Причем в большей степени это касается ее DVD-составляющей. Сразу четыре объемных статьи, два больших видеоурока и множество мелких роликов, наглядно демонстрирующих возможности новейших пакетов для трехмерного моделирования.

Немного забегая вперед, поведаю вам о планах на следующий номер. Буквально перед сдачей текущего выпуска в Сети появился официальный SDK для Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Так что с большой вероятностью в следующем «Игровстрой» мы опубликуем статью о том, как создавать новые миссии для игры.



Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игровстрой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модельерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копиями.

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 модельеров, принявших активное участие в формировании подборки.



Статья «Мауа — основы освещения и визуализации»

В предыдущих статьях и видеоуроках по графическому пакету **Maaya** мы изучили внутреннее устройство редактора, а также азы моделирования и текстурирования — научи-

лись производить несложные манипуляции над объектами, освоили основные приемы полигонального моделирования, узнали, как покрывать трехмерные формы текстурами и править развертки.

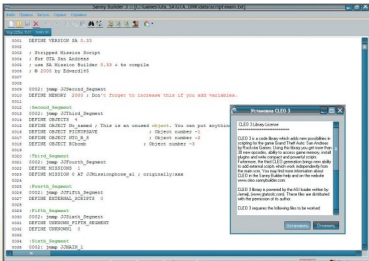
Разумеется, этого еще недостаточно для создания максимально реалистичных сцен — мы заложили лишь фундамент, сформировали скелет для наращивания на него новых знаний. Теперь, когда база сформирована,

можно двигаться дальше и познавать тонкости работы в **Maaya**. Сегодня мы расскажем вам о том, как правильно осветить и визуализировать сцену, изготовленную в **Maaya**, рассмотрим преимущества и недостатки ряда визуализаторов (рендер-движков), поговорим про техники построения фотореалистичных изображений на базе трехмерных сцен, а также изучим наиболее важные параметры освещения сцены и принципы использования различных источников света.

Статья «Азы работы в Blender»

На страницах «Игровстроя» мы неоднократно рассказывали вам про замечательный пакет 3D-графики **Blender**. Однако это были обзорные и сравнительно-аналитические материалы. Пришло время опробовать «Blender» на практике.

Ближайшие несколько выпусков мы будем публиковать статьи по работе в этом весьма перспективном моделиере. Сегодня вас ждет рассказ об интерфейсе программы, клавишах навигации, а также об основных принципах моделирования 3D-конструкций. В следующей статье мы пообщаемся о тонкостях полигонального и NURBS-моделирования, научимся текстурировать объекты.



Разрабатывать сложные скриптовые моды для GTA: SA лучше всего в Sanny Builder.

Статья «Создание сложных квестов и диалогов для S.T.A.L.K.E.R.»



В статье «S.T.A.L.K.E.R. — создание типовых квестов», которая опубликована

в «Мастерской» текущего выпуска «Игромании», мы рассказали о создании прошлых квестов для игры. На DVD же вас ждет эксклюзивный материал по созданию нелегальных квестов и написанию диалогов для «Сталкера». О чем пойдет речь в данной статье? Мы подробно разберем структуру файлов диалогов и скриптов, изучим синтаксис программирования, поговорим о правилах «хорошего тона» при написании новых заданий и в заключение сделаем свой собственный, игроманский квест «Сталкера».



Статья «Экспресс-курс программирования в Sanny Builder»

В «Игровом редактировании» текущего номера мы расскажем о том, что редактор миссий **SAMB** серьезно сдвинул свои позиции и уступил пальму первенства дуэсту скриптеру для **GTA: San Andreas** — компактной утилите **Sanny Builder**.

Поскольку освоить этот редактор не так уж просто (здесь несколько иные принципы построения миссий, чем в **SAMB**), мы решили предложить небольшой сюрприз модмейкерам для **GTA** и составили свое собственное фирменное руководство по созданию новых миссий для **GTA: SA**. Внимание! Данная статья рассчитана исключительно на опытных игростроителей, уже знакомых с азами кодинга под **GTA: SA**.



Ролик «3DS Max — F.A.Q. №2»

За последние несколько месяцев на наш игростроительский ящик свалилось такое количество вопросов по «Максу», что ответить на них в рамках журнальной «Горячей линии» просто невозможно, на это бы понадобилось не менее 50 журнальных страниц.

Поэтому мы решили отнять второй видео-FAQ по работе в «Максе» и осветить в нем самые животрепещущие вопросы. Например, как создать хромированные и металлические материалы, прозвать в одном объекте дыру по форме второго элемента, заполнить сцены паром и дымом...



Урок «Приемы профессионального рисования в Adobe Photoshop»

Кисти, краски, «Фотопшоп». Вот уже несколько номеров подряд мы публикуем статьи и видеуроки по работе в этом графическом пакете — рассказываем обо всех тонкостях создания тайл-текстур, учим работе с основными инструментами. Сегодня мы двинемся дальше — разберемся, как анимировать текст в Photoshop (мигающие и взрывающиеся подписки), поделимся с вами секретами профессиональной корректировки фотографий, поговорим о создании новых эффектов: битого стекла, огня, дыма, стилизации логотипов. Данный видеоролик ориентирован на начинающих пользователей.



Ролик 3DS Max 2008

3DS Max 6, 7, 8, 9. Все эти версии графического пакета, по сути, мало чем отличаются друг от друга. Есть, конечно, некоторые косметические и функциональные изменения, но на фоне общей картины они совсем незначительны. И вот на дворе SIGGRAPH 2007, а как следствие — анонс новой версии «Макса». Каким-то серьезным изменений в 3DS Max 2008 не ждал, пожалуй, никто. И очень даже зря!

Новая итерация «Макса» отличается от предыдущей больше, чем, скажем, шестая от девятой. Поддержка HD-геометрии, работа с самыми различными форматами изображения, импорт данных, захваченных при помощи устройств motion capture. Предлагаем вашему вниманию подборку роликов, наглядно демонстрирующих возможности пакета нового поколения. Смотреть всем без исключения.



Ролик Maya 2008

Отличная подборка роликов, в которых наглядно отображены основные особенности графического пакета Maya образца 2008 года. Скоростная работа объектов, новые методы и техники полигонального моделирования, максимально упрощенная анимация персонажей, оригинальная схема раскраши-

Конкурс «Трехмерный герой»



12 августа мы закончили прием работ на конкурс «Трехмерный герой». В общей сложности пришло более двухсот моделей. На данный момент нами уже выбраны 20 номинантов. В следующем выпуске «Игрострой» мы огласим победителей (напомним, что призовые места три) и вручим им призы: монитор ENZO M190WM, плеер QUMO FIT и bluetooth-гарнитуру IQUA BHS-603.

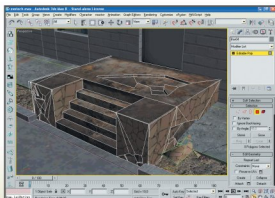
Есть очень порадовал ваш креативный подход, некоторые участники прислали весьма необычные модели. Жюри предстоит крайне непростая работа по выбору победителей.

вания объектов, возможность обработки HD-моделей — далеко не все особенности нового Maya.

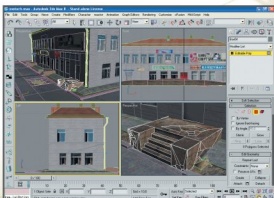


Ролик «Дорогу CAT1 Часть вторая»

Встречайте очередную партию интересных и зрелищных видеосюжетов, наглядно демонстрирующих возможности анимационной системы CAT. Удачная стилизация, интересная концепция, безупречная постановка. Напомним, что CAT представляет собой специальный плагин для 3DS Max, заточенный под скоростное анимирование моделей персонажей с использованием новейших методов и техник (анимация по слоям и нелинейная анимация, симуляция мускульной системы). Авторами роликов в текущей подборке являются: Эрик Накамото, Ltd, Snowball VFX, Карлос Фернандес, Puertolas, Ioura. ■



Разрушаем объекты в 3DS Max при помощи модификатора Boolean.





SIGGRAPH 2007

НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ 3D

В августе в San Diego Convention Center прошла выставка Siggraph 2007, посвященная компьютерной графике и самым разным технологиям, так или иначе с ней связанным. Сказать честно, после крайне вялой Siggraph 2006 (материал о ней мы публиковали в октябрьском выпуске «Игромании» за прошлый год) никто не ждал от мероприятия каких-то сюрпризов и открытий.

И зря! В этом году все выложились по полной: разработчики, представители крупных компаний, организаторы мероприятия, лекторы. Мы внимательно следили за ходом событий и теперь готовы поделиться с вами подробностями. Разумеется, главный фокус нашего внимания был направлен на новые версии 3DS Max и Maya.

3DS Max 2008

В этом году Autodesk без помпы, но крайне профессионально продемонстрировали на своем стенде новые и обновленные программы, так или иначе связанные с 3D-графикой и анимацией. В частности, 3DS Max 2008. Не надо делать кислую мину и сетовать на то, что, мол, нам опять готовят старый добрый 3DS Max в новой оболочке. В этот раз все совсем не так.

Суда по всему, девелоперы из Autodesk наконец-то уловили ситуацию на рынке, внимательно изучили все свои ошибки и решили больше не наступать на кровавые лезвия от прошлых ударов о лоб грабли.

Что же нового ждет нас в 3DS Max 2008? Обновленный интерфейс, о котором было столько слухов на форумах и в блогах? Бросьте, дизайн не менялся с пятой версии редактора. И на этот раз с ним тоже ничего неожиданного не произошло. Autodesk не очень-то любит экспериментировать. Никто ведь не знает заранее, чем могут закончиться подобные выкрутасы: пользователи могут полностью отвергнуть обновленную оболочку. В этом случае компания частично теряет доверие со стороны пользователей.

Autodesk решили преподнести моделлерам приятный сюрприз — нам обещают огромный прирост производительности. Но

выя «Макс» будет якобы работать в 60 раз быстрее девятой версии. И тесты это и подсчеты показывают. Жаль только, что все подсчеты делали сами разработчики, и что они так накалькулировали — одному богу известно. И если цифры пока проверить сложно, то возможность работы со сверх-полигональными конструкциями (HD-геометрия), состоящими из миллиардов треугольников, была продемонстрирована во всей красе.

Также в 3DS Max 2008 будет добавлен переработанный модуль визуализации Mental Ray, с помощью которого любой пользователь сможет очень быстро сделать реалистичное освещение сцены. Но и это еще не все. Девелоперы клеветно заверяют, что дизайнерам и художникам больше не придется постоянно блуждать по различному меню и панелям инструментов в поисках нужных модификаторов и утилит: к «Максу» прикрутят специальный стил (прямо на главную форму), который обеспечит оперативный доступ к любым модификаторам. Вы просто заносите в него все необходимые модификаторы, экспортируете с настройкой параметров, а все изменения автоматически «перетекают» на поверхность 3D-конструкции (пламенный привет Adobe Photoshop CS 3, где это уже реализовано применительно к двумерной графике).

делая, а не о моделлерах). А тут все просто и быстро.

Не оставили разработчики без внимания и вмонтированный в «Макс» редактор скриптов, позволяющий писать новые и редактировать уже существующие модули программы. Например, в обновленном скриптере MAXScript появится ряд дополнительных функций и логических выражений для контроля над анимацией объектов. У нас появится возможность написать свои собственные алгоритмы для построения анимации.

В связи со значительным ростом систем для захвата движения (motion capture) на рынке студии из Autodesk решили преподнести аниматорам небольшой подарок — внедрили в пакет программу для импорта данных, захваченных при помощи motion capture-устройств.

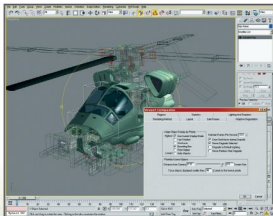
Ну и в завершение ко всему разработчики провели тотальную интеграцию «Макса» с большинством современных пакетов 2D- и 3D-графики. Что это означает? Хотя бы то, что теперь не придется ломать голову, как же конвертировать 3D-модели в форматы большинства современных 3D-редакторов (например, Maya, AutoCAD) и подгрузить модели в «Макс», не затрачивая время на перегонку в понятный программе формат.

Собственно, это все нововведения будут уже в новом «Максе», который появится на прилавках в конце осени. На логичный вопрос «почем?» ответ звучит следующим образом: \$3495 за полную версию и порядка \$800 за апгрейд с 3DS Max 8 или 9.

Maya 2008

Autodesk удалось-таки убедить пользователей (и нас в том числе), что Maya 2008 — это не просто работа над ошибками, как предполагалось в самом начале разработки, а действительно новая версия пакета 3D-графики с внушительной обложкой исправлений и надстроек.

Присмотримся повнимательнее. В Maya 2008 появились модули для быстрого создания и редактирования объектов и работы с HD-геометрией. Впрочем, с релизом ZBrush 3, который произвел настоящую революцию в области 3D-графики (читайте обзор в прошлом номере «Игромании»), эти элементы стали обязательными.



Так будет выглядеть 3DS Max 2008. Интерфейс со времен 3DS Max 9 noticeably не изменился.

Интересности

SOFTIMAGE XSI 6.5



Компания **SOFT-IMAGE** представила на Siggraph 2007 очередную версию своего графического пакета — **SOFTIMAGE XSI 6.5**. По словам разработчиков, в XSI 6.5 нас ожидает порядка 30 нововведений, добавленных в редактор по заказу основных покупателей — крупных компаний-разработчиков игр.

3D Total



В этом году выставку Siggraph посетили разработчики из **3D Total**, которые прославились выпуском своей «тотальной» коллекции тайл-текстур. Какова цель визита сотрудников 3D Total на выставку? Все просто — на этом мероприятии они рекламировали обновленные подборки своих картинок, рассказывая о всех преимуществах наборов перед аналогичными коллекциями, в том числе и о сравнительно низкой цене — \$59 за один CD/DVD, \$641 — за полную коллекцию (15 компактвов).

Примечательно, что многие крупные игровые компании не стали придумывать велосипед, а просто взяли и купили у 3D

Total нужные CD с текстурами. Среди покупателей — EA, Rockstar North, Namco, Acclaim и многие-многие другие.

ZBrush 3.1



В это трудно поверить, но **Pixologic** обновили **ZBrush 3** до версии **3.1** и представили свой продукт на Siggraph 2007. Масса исправлений, добавок и нововведений, среди которых — улучшенный интерфейс, возможность назначения горячих клавиш на выполнение определенных действий, новые модули **ZMapper** и **Displacement Exporter**, новая палитра кисточек, опция сохранения симметрии объектов при моделировании. И это при том, что исходный релиз был чудо как хорош. Алдейт абсолютно бесплатен.

Большие города



В самом ближайшем будущем на рынке массово начнут появляться программы и модули для генерации моделей архитектурных сооружений, дорожных сетей, районов и — внимание! — целых городов. На Siggraph 2007 прошла лекция, где

рассказали и наглядно продемонстрировали процесс генерации и процедурного построения моделей зданий, дорог, районов.

На основе базовых алгоритмов, используя громадную библиотеку готовых компонентов (окна, двери, стены и прочая атрибутика), подобные утилиты будут перебирать множество вариантов и отбирать лучшие из них. Разработчики крупных пакетов 3D-графики взяли технологию на вооружение и скоро начнут добавлять ее в свои плагины для генерации элементов архитектуры.

Vray 1.5



Разработчики из **Chaos Group** продемонстрировали публично возможности своего обновленного рендер-движка **Vray** (среди начинающих отечественных моделлеров он очень популярен из-за своей простоты). Что нового в 1.5-версии? Коротко отвечаем — полная интеграция системы с **Autodesk VIZ**, поддержка 64-битных систем, новые Vray-материалы и текстуры (**VRaySky**, **VRayDir**, **VRayBlendMtl** и др.), «лампы» типа **VRaySky** для имитации солнца, физические камеры (**VRayPhysicalCamera**). Сейчас, когда вы читаете эти строки, Vray 1.5 уже находится в «свободном плавании».

деллеров он очень популярен из-за своей простоты). Что нового в 1.5-версии? Коротко отвечаем — полная интеграция системы с **Autodesk VIZ**, поддержка 64-битных систем, новые Vray-материалы и текстуры (**VRaySky**, **VRayDir**, **VRayBlendMtl** и др.), «лампы» типа **VRaySky** для имитации солнца, физические камеры (**VRayPhysicalCamera**). Сейчас, когда вы читаете эти строки, Vray 1.5 уже находится в «свободном плавании».



за unlimited-версию, около \$2000 за complete-версию и \$899 за апгрейд с **Maya 8.5** (с complete на complete-версию).

Siggraph 2007 прошла с ошеломляющим успехом. Толпы посетителей, море анонсов, интереснейшие подробности. Нам остается лишь затеив дыхание ждать выхода новых версий программ, но у крупным компаниям — потихоньку начинать готовиться к **Siggraph 2008**, которая пройдет 11-16 августа 2008 года в **Los Angeles Convention Center**. ■

Девелоперы внимательно следили за развитием графической библиотеки **DirectX** и, как только была разработана новая шейдерная технология **DirectX HLSL**, тут же добавили ее поддержку в Maya. Следующее ноу-хау — мультиплатформенная направленность графического пакета. Это означает, что Maya 2008 с куда большим удобством можно будет использовать для создания и редактирования контента под консоли нового поколения.

Однако разработчики не остановились и на этом. Долгое время сотрудники Autodesk ломали голову над реализацией инструмента для мгновенной покраски 3D-

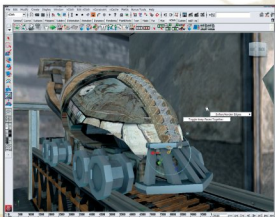
модели. И что же? В Maya 2008 мы встретимся с модификатором **3D Paint**, предназначенным для текстурирования объектов по упрощенной схеме. От нас требуется всего ничего — выбрать произвольный арт и пройти кисточкой по тем участкам 3D-конструкции, которые нужно закрасить.

Плюс к этому разработчики значительно расширили линейку поддерживаемых форматов 3D-моделей и двумерных картинок. Например, разрешается подгружать без предварительной конвертации **PSD**-файлы.

Выход Maya 2008 запланирован на октябрь этого года. Запланированная цена — \$6999



В Maya 2008 модели можно красить буквально налету.





ВСЕ ЦВЕТА ПИАРА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Чтобы игра стала успешной (а значит, прибыльной), при сегодняшнем изобилии на рынке мало сделать ее просто хорошей или даже отличной. Если покупатели не знают про проект, они его не купят. Есть три классических способа, которые обеспечивают успех:

■ Завалить магазины коробками с игрой и рекламой (так, чтобы стелсы с персонажами были видны издалека, чтобы коробки лежали чуть ли не на каждой полке);

■ Устроить мега-скандал с привлечением политических деятелей и борцов за чистоту нравственных идеалов;

■ Добиться, чтобы в каждом, даже самом заурядом информационном ресурсе писали про игру (и необязательно хорошо, можно и наоборот — лишь бы писали).

Специалисты утверждают, что достаточно хотя бы одного из этих условий, чтобы продажи стали предсказуемо высокими. Два фактора из обозначенных трех обеспечивают скромные представители нескромной профессии — PR-менеджеры и специальные рекламные агенты.

Впрочем, с этим согласны далеко не все. Некоторые предпочитают заниматься раскруткой игры самостоятельно. А некоторые вообще отводят пиару последнее место в своих планах. Нередко функции PR-менеджера осуществляет любой свободный дилевер в промышленности между выпонением первых служебных обязанностей. Но чаще продвижение игры полностью отдается на откуп издателю, что потом рождает массу взаимных упреков:

■ Вплоть рекламировали нашу игру! Из-за вас она провалилась!

■ И где вы видели игру? Чего там рекламировать?!

Давайте разберемся, как правильно, как должно быть и куда, на самом деле, катится мир. Разбираться нам сегодня помогут:

Fedor — Федор Мукин, директор компании Arise;

Nutcracker — Максим Бодриков, геймдизайнер Ino-Co;

Penguin — Елена Худенко, PR-менеджер KDV Games;

marish_plofish — Марина Никонова, PR-менеджер Targem Games;

AG_profy — Юрген Таральдсон, директор по маркетингу и PR компании Funcom;

Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — размышляли о суровых буднях пиара, входили в положение и вышли из него практически сухими.

Сомнительные методы

ВНИМАНИЕ Что вы думаете о способах повышения интереса к игре, о которых мы упоминали в начале нашей беседы?



[Penguin]

Что касается завала магазинов коробками и рекламой в прессе, то этими способами действительно пользуются. Например, на Рождество некоторые монстры мирового геймдева скупают полки в магазинах, забывая их своей продукцией и отпуская конкурентов в пыльные углы. Раскрутка в прессе — это обычное продвижение нового товара на рынок. Компьютерные игры в этом смысле ничем не отличаются от зубных щеток или автомобилей.

А вот привлечение внимания покупателей скандальной хроникой, на мой взгляд, не самый удачный метод. Во всяком случае, способ неоднозначный. Помните историю с модом Hot Coffee для GTA: San Andreas? В результате разгоревшегося скандала игре понизили возрастную рейтинг и едва не слили с продажи весь тираж. Вряд ли такая слава пошла на пользу игре.



[marish_plofish]

Но все же именно скандал порой может заставить говорить об игре весь компьютерный мир. По-другому это сделать не так просто — во всяком случае для молодых команд, представляющих свой первый проект. Однако если игра шокирует публику — можно не беспокоиться, безвестность ей не грозит.

Вспомните, к примеру, Postal. Но подобные методы — палка о двух концах. Одно дело, когда интерес подогревается информацией о том, что часть кода украли и вся полиция брошена на поиски хакера-трансвестита, проникшего в офис под видом секретарши и соблазнившего главного программиста, пользующего неопытностью последнего по женской части. Всем ясно, что разработчики просто не успевают за релизом, но в таком виде новость понравится журналистам значительно больше. И вот уже название игры повсеместно мелькает в компьютерной прессе, что всегда полезно, особенно если у разработчиков проблемы (в том числе с главным программистом).

Все иначе, если информация оскорбляет общественность, если игра аморальна и плевали разработчики на все общечеловеческие ценности. Это только выгладит круто. На Западе игра так меняют рейтинг, что приобрити ее смогут лишь ветераны вьетнамской войны, которых ничем не удивишь. А у нас и уголовный кодекс могут вспомнить. Ну и что получают «крутые» разработчики кроме сомнительной славы?

Кстати, к пиару относятся только представление игры на информационном поле и скандал как один из методов этого продвижения. А вот избыточное наполнение прилавков — это, в общем-то, забота маркетологов.

Специалисты по связям

ВНИМАНИЕ А почему у некоторых разработчиков есть штатная должность «специалист по связям с общественностью», а у других нет? Кто же тогда занимается рекламой проекта?



[Penguin]

Одни разработчики предпочитают лично представлять свою игру, другие полностью полагаются на усилия издателя. В идеале лучше всего слаженно продвигать проект совместными усилиями. Толку будет больше.

К услугам издателя — налаженные каналы распространения информации, у разработчика — вера в светлое будущее, что сильно помогает интересно (а главное, искренне) рассказывать о проекте.



[mariah_plekhanova]

Все зависит от размера, состава и удаленности команды разработчиков от издателя. Понятно, если в компании трудятся пять человек, то пиарщик — это дополнительная ставка и деньги. Не каждый может себе это позволить.

К счастью, рядом с разработчиками всегда найдутся люди, которые увлечены их творчеством. Они могут, а главное, хотят потратить свое личное время на игровой форум. То есть, по сути, выступают бесплатными (или малооплачиваемыми) коммунистическими менеджерами. Таким образом, компания закрывает часть бюджета на пиаром, не тратя на это ни копейки, а всем остальным занимается издатель. Иногда это вполне удачная стратегия.

Но все же собственный пиарщик работает намного лучше. Порой негросто получить от членов команды информацию в полном объеме (например, для дневников). Еще сложнее представить ее публике в понятном виде. Далеко не все подробности разработки становятся достоянием общности. О чем-то стоит умолчать до поры, до времени. Пиаром необходимо заниматься! У вешнатоного сотрудника не хватит на это ни опыта, ни знаний, ни достаточного количества времени.

К тому же своей собственной пиарщице, как правило, берет на себя функции внутреннего регулятора настроения команды. Программисты, художники, дизайнеры вярятся в своем котле и не всегда догадываются, что происходит в соседнем отделе. Пиарщице звонит соединительным звеном, от которого все остальные сотрудники узнают о радостях и неудачах. Это дает повод задуматься над проблемой всем членам команды или испытать общее чувство гордости по поводу локальных успехов и получить дополнительный стимул к работе.



ВМАНУША На Западе раскруткой компьютерных игр занимаются специальные агентства (см., к примеру, <http://1gameagent.com>). У нас тоже будут такие зондер-команды?



[Feodor]

Уже есть — это компания **Game PR**. Чем больше становится российский сегмент индустрии компьютерных игр, тем сильнее влияние мировых тенденций. В том числе и в области пиара.



[AO_profy]

Западные разработчики часто обращаются к услугам рекламных агентств для того, чтобы сделать привлекательный продукт, которого еще никто не видел в глаза, а это не так просто. Нужны особая хватка, интуиция и знание интересов различных категорий будущих покупателей.

Часто разработчики не хотят возиться с рекламой. Им удобнее делать компьютерные игры и подключать профессионалов пиара лишь тогда, когда в этом возникает необходимость. К сожалению, услуги рекламного агентства стоят дорого (а иногда очень доро-

PR-трансформации



[Penguin]

Если пресс-релиз — не что иное, как набор пустых хвалебных фраз, он не вызывает ничего, кроме недоверия к проекту. Такие тексты давно стали поводом для шуток:

- Игровой экран самопроизвольно темнеет и светлеет = реалистичная смена дня и ночи;
- Игра конфликтует с другим ПО = поможет вам освободить компьютер;
- Непомеренные системные требования = поможет вам купить новый компьютер;

Кроме разработчиков никто ничего не понимает = развивает мышление;

■ Имеется встроенный чат = развивает общение;

■ Геймплей двадцатилетней давности = обращается к истокам;

■ Сборная солянка известных решений = представляю самое лучшее;

■ Противники бьются на швахрах = новое слово в жанре;

■ Композитор по пьяному делу отсидел 15 суток = используется камерная музыка;

■ В сюжете логика психа = психологический сюжет;

■ В игре встречается голблин = игра с участием Гоблина!

Желание могут ознакомиться с лардией «Руководство по написанию пресс-релизов» от широко известного в узких кругах Ильи Ченцова на сайте <http://blayne.narod.ru/Press.htm>.

Думаю, все согласится, что это образец «вредного совета» и пример того самого «черного» пиара. В хорошем пресс-релизе все написанное должно быть правдой. Его задача — заинтересовать и дать базовое представление о проекте. Позиционировать игру нужно грамотно, пафос и креатив использовать очень аккуратно. Факты, указанные в пресс-релизе (равно как и в любом другом промо-материале — от интервью до текста на официальном сайте или надписи на рекламном макете), — должны соответствовать действительности. Каждая неточная фраза, каждая двусмысленность отзовется после релиза недовольством игроков.



го). Поэтому каждая компания решает проблему пиара по-своему. Мы, например, в **Funcom** никогда не пользуемся услугами рекламных агентств.



[Nutcracker]

Специальные агентства по пиару — это, конечно, хорошо. Но, на мой взгляд, они все равно не смогут закрыть все области приложения сил.

Реклама игры — это еще и работа с потенциальным комьюнити, общение с игроками на форумах и так далее. Трудно представить, что с этой работой эффективно справится пиарщица, не знакомый с командой, не «живущий» проектом, а получающий информацию по электронной почте.

Подготовку материалов как для PR-отдела издателя, так и для внешних агентств, также лучше поручать своему собственному специалисту по пиару (а вовсе не геймдизайнерам, как часто бывает). В теории пиарщик гораздо лучше дизайнера представляет, какую именно информацию и в каком виде нужно предоставить.

Проблема заключается в том, что понастоящему хороших пиарщиков мало и большинство из них уже где-то работает. Не всегда удается свехантить (переманить) такого опытного спеца. Да и не каждая компания разработчиков может себе это позволить. Вырутить же своего специалиста по пиару внутри команды — крайне сложная задача. Вложений много, а когда будет отдача и будет ли вообще — неизвестно.

Свято верю, что большинство руководителей уже осознали — без внутреннего PR-

отдела грамотная рекламная кампания вряд ли возможна. И никакие рекламные агентства тут не помогут.

А сколько корова дает молока?



ВМАНУША Насколько все же влияет грамотная реклама на продажи? Может ли PR обеспечить успех любой игре?



[mariah_plekhanova]

Вообще, наши люди (и игроки, и отдельно взятые разработчики) частенько путают назначение рекламы и непосредственно пиара. На продажи влияет и грамотный пиар во время разработки игры, и грамотная широкая реклама после релиза. Однако пиар намного дешевле и не столь агрессивен, как прямая реклама. Соответственно, он не оказывает столь мощного влияния на массовое сознание и не может полностью вытянуть все на своих плечах. Но в содружестве с маркетингом и рекламой пиар всемогущ!



[AO_profy]

Хорошая PR-кампания весьма положительно сказывается на продажах игры. Причем в теории важно не просто донести информацию об игре до самого последнего хардкорщика, но убедить его в том, что имеется масса причин для покупки.

Трудность заключается в том, что различные категории геймеров покупают игры по совершенно разным причинам. Приходится учитывать порой совершенно противоположные интересы. И тем не менее грамотная

PR-кампания способна вывести на достаточно высокий уровень продаж даже весьма посредственную игру.

Конечно, есть разница между продвижением традиционных игр для одиночного прохождения и онлайн-проектов, в которых участвует большое количество геймеров. Последнее заставляет внимательнее изучать предполагаемую аудиторию: следить за высказываниями игроков на тематических форумах и собирать данные, почему они выбирают те или иные тайтлы.

Для необразованного покупателя, не имеющего достаточного геймерского опыта, решающее значение имеют факторы, никак не связанные с игрой: красивая упаковочная коробка, красочный плакат на стене магазина, знакомое по публикациям название. И неважно, хорошо отзывались компьютерные журналы об игре или плохо. Главное, чтобы название отложилось в памяти необразованного покупателя. Он все равно не запомнит содержание статьи. А вот название — легко. Все вместе вполне может сделать привлекательной самую грубую поделку. Примеров множество. Наверное, каждый хоть раз попался на удочку красивых картинок и заманчивых обещаний.

ИМАНУИЛ Так как же выглядит хорошая PR-кампания? Чем измеряется ее эффективность?



[Penguin]

Прежде всего, важен тщательно распланированный график, вовремя подготовленные текстовые и графические материалы, продуманные публикации в прессе, достаточное количество рекламы. Немаловажную роль играет классный сайт с интересной информацией о проекте. Причем содержание сайта необходимо регулярно обновлять.

Активная работа с комьюнити (не только общение на форумах, но и всевозможные конкурсы, фокус-тесты, бета-тестирование), позволяющая геймерам в идеале влиять на игровой контент. Участие в заметных событиях общероссийского и мирового игрового рынка: выставки, конференции.

Это базис, который можно попопять самыми разными креативными идеями, в зависимости от реальных возможностей и фантазий разработчиков. Лично мне очень нравятся три основных идеи: «народное» интервью или chat с создателями игры, ARG и Making Of! — подборки материалов о процессе разработки.



[marish, plishka]

Основная задача пиарщика — давать информацию. Отсюда естественным образом вытекает, что чем больше людей узнают о вашем продукте (и, что немаловажно, о вашей компании), тем она эффективнее. Качество PR-кампании контролируется в фокус-группах, исследованиях аудитории, по анализам и аудиту прессы, по реакции игроков.

Но нуко реально понимать, что использование всех этих методов обходится в кругленькую сумму, которая не входит в бюджет игры. Поэтому в российской игровой индустрии, на мой взгляд, чаще всего ограничиваются изучением реакции прессы (печатной и онлайн) и поддержкой обратной связи (форму-

Экономика пиара в онлайн



[AO profy]

Планирование рекламной кампании сильно зависит от конкретного проекта и возможностей разработчиков. Как правило, вопрос возникает на начальном этапе. Если это обычная игра для одиночного прохождения, то единственно верная оценка эффективности — количество проданных копий. Не имеет никакого значения, сколько народу знает о вашей игре и признается разработчикам в любви, если проект не приносит прибыль. Ничего нового.

Известны экономические способы измерить воздействие рекламы в зависимости от каналов распространения. Проще работать с онлайн-ресурсами, поскольку легче отслеживать реакцию по высказываниям геймеров. Масштабная реклама через печать или телевидение напоминает скорее выстрел из дробовика — радиус поражения широкий, но невозможно убедиться, поразили вы цель или нет. Так что тратить имеет смысл только в том случае, если в наличии куча денег и бренд AAA-класса.

Мы в Funpost замеряем эффективность рекламы несколько по-другому. Поскольку мы занимаемся онлайн-проектами, то можем отследить действия каждого игрока. Начиная с момента, когда он щелкнул мышкой на сайте, выбрав бесплатную пробную версию игры, до оформления подписки. Вопрос — как потратить рекламные деньги? — решается по ситуации.

Допустим, мы решили истратить 100 тыс. рублей (в немалого в курсе цен на сайты в России) на какой-то сайт. Если все зарегистрированные пользователи принесут это amount в среднем X рублей по подписке, то после рекламной кампании эта сумма должна увеличиться на Y рублей. Если реальный доход не увеличивается или вообще снижается, необходимо изменить рекламную кампанию или даже временно прекратить.

Если же поступления растут, причем сумма больше затраченной на рекламу, считаем чистой прибылью. Таким образом, мы можем отслеживать реальные последствия вложения денег. Часто это приводит к изменениям в направлении рекламной кампании практически в первые дни после старта. Мы сразу видим, дает она что-нибудь или нет.

мы, чаты с разработчиками). Хотя на Западе, где 60% процентов бюджета крупных проектов тратится на рекламу, эффективность рекламной кампании отслеживается в полном объеме.

Обман неизбежен?



ИМАНУИЛ Вы доверяете пресс-релизам других разработчиков? Насколько можно им верить, чтобы не оказаться обманутым?



[Penguin]

Пресс-релиз — это всегда минимум информации, так что вряд ли можно судить о проекте только по нему. Интересный пресс-релиз — скорее, повод обратить внимание на проект. Посетить его сайт, посмотреть скриншоты, ролики, почитать немного. А вот по совокупности полученной информации уже можно делать какие-то выводы. В конце концов, геймлейный ролик или скриншот всегда говорит об игре намного больше, чем сотня каких-нибудь интервью.

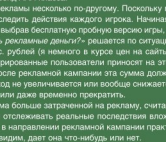
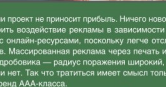
Если реальных фактов мало, вместо скриншотов все больше вылизанные рендеры — есть повод задуматься...



[marish, plishka]

Бывает, игроки жалуются, что «наглые» пиарщики их обманули, обидели, игра не оправдала их ожиданий (завышенных), и они теперь никому не верят.

Поэтому желательно осторожно описывать в публичном документе особенности будущей игры, которые еще предстоит реали-



зовать. Чтобы все-таки информация в пресс-релизе была как можно более объективной и беспристрастной. Лучше вообще не касаться предполагаемых достоинств тайтла, а рассказывать о стопроцентных успехах, сопроводив их красочными скриншотами.

В пресс-релизах на самом деле содержится масса полезного об игре: основные особенности, дата выхода (хотя бы предположительная), ссылки на более подробную (хотя, может, пока и не совсем точную) информацию. Если их вдумчиво читать, никаких неприятностей не будет. К сожалению, далеко не все геймеры умеют правильно прочесть прочитанное. На мой взгляд, в пресс-релизах нет ничего такого, что пошатнуло бы мою веру в них.



[AO profy]

Я полностью доверяю официальным сообщениям для печати, если они исходят от ведущих мировых компаний. На фондовой бирже, если как-нибудь из них дает ложную информацию, это называется преступлением. Во всех других случаях, когда покупатель не торует денег напрямую, все не так seriously.

Есть возможность контролировать фактами в свою пользу. Хотя, если читать между строк, можно выделить большую часть достоверной информации. Что вы чувствуете по поводу того, что вам обещают в пресс-релизе? Похоже на правду? Что за история у этой команды? Ключ к правильному пониманию прочитанного — это слишком хорошо, чтобы быть правдой...

К примеру, вам говорят: «Для игры X мы полностью лицензировали механику

геймплея из игры У (а вы как раз убили за ней массу времени), теперь в Х тоже можно стрелять из трех стволов одновременно!» Да? Хорошие новости, только в У такого не наблюдалось. Значит, информация о лицензировании, скорее всего, соответствует действительности, а к «трем стволам» следует отнестись скептически.

Сам по себе пресс-релиз вещь, безусловно, полезная, если научиться интерпретировать прочитанное и не верить безоговорочно всему, что там написано.

Правда на вес

ВМАНЯ

Сколько же правды должно быть в пресс-релизе? Неужели обман неизбежен?



[Penguin]

Наша работа заключается в том, чтобы сделать проект известным, донести информацию об игре до общественности, а затем поддерживать с этой общественностью связь. Но сегодня пиар — практически синоним обмана и жульничества.

Специалист в этой области в глазах народа — живая продажная душошка, которая на все пойдет, только бы втащить сомнительный товар доверчивым покупателям. Однако в реальной жизни пиарщики вовсе не похожи на опереточных злодеев, которые спят и видят, как бы обмануть побольше наивных простачков.

Большинство написания пресс-релизов, пиарщики общаются с журналистами (которые далеко не так наивны), пробирают публикации об игре, готовят промо-материалы, поддерживают сайты проектов, работают на игровых выставках, общаются с комьюнити на форумах... Это адский труд, зачастую без выходных и праздников.

Так где же корни негативного отношения к пиарщикам? Нельзя ответить однозначно, но я могу высказать ряд предположений:

— Игроки (по крайней мере, проявляющие активность в интернете), как правило, всегда недолюбливали разработчиков. Принципиально! И негативное отношение к работникам пиара — это часть глобальных претензий к игровой индустрии в целом;

— Общественность не понимает разницы между пиаром и саморепромом (когда люди или компании рекламируют сами себя). В результате люди принимают неграмотную, топорную работу за норму;

— После ряда прецедентов, когда обман действительно состоялся, геймеры за ложку дегтя больше не видят бочку с медом. Для них теперь все одинакового цвета — черного. Это результат фатальных ошибок продвижения проектов. Обидно, что теперь страдают не только те, кто был по-настоящему виноват.

Фактически пиарщик все время на грани — нужно подать информацию так, чтобы она понравилась и геймерам, и журналистам. Но при этом не выдать одним махом всю информацию о проекте и постараться избежать открытого приукрашивания. Ну и, само собой, не давать ложных обещаний. Собственно, это и есть основа «белого» продвижения. Но в жизни соблюдать эти принципы ой как непросто.

Я за то, чтобы в раскрутке использовать как можно меньше слов и как можно больше показывать саму игру. А уж если вышел

«Черный» пиар



[marsh.photost]

Пресс-релиз должен быть полностью правдивым. Другое дело, что идеальных проектов не существует, в каждом есть недостатки. Но кому же хочется на них останавливаться? Товар нужно показывать лицом! Так и в жизни. Разве на первом свидании с девушкой вы рассказываете ей про свои потные ноги, проблемы с потенцией и хрипе по ночам? Вряд ли.

Вот и разработчики стараются в первую очередь показать положительные стороны своего проекта. Что здесь такого странного? Само понятие «черный» пиар к игровой индустрии, скорее всего, применять нельзя. Это словосочетание все чаще и чаще попадает нам на глаза, к нему привыкли как к некой данности. Но, по-видимому, каждый из нас вкладывает в это понятие собственное значение, которое далеко не всегда соответствует реальности.

«Черный» пиар — это действия и технологии, имеющие негативный характер и направленные, по большей части, на устранение конкурентов: распускание порочащих слухов, публикация видео — с голым талом, ложным на гендиректора компании X — подтасовка результатов голосования и тому подобное. В общем, все, что используется в грязной политической борьбе. У игровой индустрии власти и денег значительно меньше, поэтому на официальном уровне ничего подобного не происходит. Получается, что весь игровой пиар «белый»! Ну, в крайнем случае, серый.



трус, то честно об этом говорить. И не только в пресс-релизах. По-хорошему усилия по продвижению должны быть прямо пропорциональны качеству проекта. Это поможет избежать завышенных ожиданий, а как следствие — массового недовольства проектом со стороны геймеров.



[marsh.photost]

Я не оправдываю ложь и цветастые обещания в пресс-релизах. Да, некорректно говорить, что игра супер-пупер, если она такой не является. Но, с другой стороны, пиарщики использовали красивых девушек для раскрутки проекта, какие-то нестандартные способы привлечения внимания, и у них все получилось. А игра при этом на каком-то этапе превратилась из красивого заманчивого концепта (на который сыпались пиарщики) в нечто посредственное.

И что? Пиарщики сворачивают флаги и тихонько молчат в углу? По идее, по справедливости — да. Это стратегическая ошибка при составлении пиар-плана на длительный проект. Но в реальности трудно остановить поезд на полном ходу.



[AO_protj]

Это вопрос морали, я думаю. Не забывайте, что в игровом бизнесе крутятся миллионы долларов. Некоторые люди беспокоятся только о деньгах. Некоторые боятся провала и неудачного завершения карьеры. Современное общество управляется долларом. Тем не менее обман вовсе не обязателен.

По большому счету, ложь может оказаться материально невыгодной. Особенно для компаний, которые зарабатывают себе доброе имя. Обман в данном случае не преследуется по закону, но в пределах западной индустрии практикуется самосуд, если некоторые люди заходят слишком далеко. Нет, им не за-

ливают ноги цементом, не жгут на кострах. Просто найти работу человеку со скандальной репутацией будет значительно сложнее.

Кстати, я заметил, что русские в некоторых случаях проводят кампанию намного рискованней. И все же при всех недостатках пиар стал неотъемлемой частью индустрии компьютерных игр. Без него дальнейшее развитие уже невозможно. Это и позор, и благо-возможение.



Что бы ни говорили, но игровой пиар нужен всем. Особенно нам, журналистам. Удивительно, но факт: самый пиар-менеджер — самый надежный и самый ответственный человек во всей компании разработчиков. Уж если что обещал — непременно сделает. Однако рекламная кампания нередко вводит в заблуждение относительно качества предлагаемой игры. Это не нравится ни нам, ни геймерам. Как выясняется, от системы не в восторге и сами пиарщики. Вряд ли завтра что-то изменится, поэтому учтите правильно читать пресс-релизы. А уж если придется — правильно их писать. ■





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

СОЗДАНИЕ ТИПОВЫХ КВЕСТОВ

ЗДУАРА КЛИШИН

На PDA Меченого поступило очередное задание — найти и уничтожить в глухой чаще волка-отшельника. Темный-темный лес. Звенящая тишина. Отсутствие видимых признаков жизни. Внезапно Меченый видит на опушке домик, заходит внутрь и встречается с хозяином, который рассказывает главному герою обо всех ужасах, творящихся в здешних местах.

Нет, это не сюжет продолжения «Сталкера», а всего лишь одна дополнительная миссия, разработанная в нашей игрострой-лаборатории. В прошлых статьях по модификации «Сталкера» мы изучили интерфейс редактора карт из официального SDK, а также научились конструировать несложные уровни для игры на основе стандартных объектов и новых сцен, изготовленных в 3DS Max. Сегодня мы динемся дальше — осветим тему написания несложных типовых квестов для игры.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Поскольку официальный редактор не позволяет править уровни одиночной игры, а как следствие — редактировать файлы скриптов, путей следования NPC и другие ресурсы, мы будем писать квесты в... обычном «Блокноте». У данного подхода есть всего лишь один минус, который отпугивает большинство модифайеров, — отсутствие удобной обложки, редактора для просмотра содержимого файлов просто нет. Зато плюсов куда больше: возможность правки любых параметров, открытые для редактирования исходные коды и многое другое. Игра стоит свеч.

С чего же начать? Первым делом попробуемся в создании несложных типовых заданий типа «убить сталкера», «уничтожить лагерь», «найди ценный артефакт».

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл `task_manager.itx` из директории `gamedata/config/misc` с распакованной игрой (если у вас есть лишь недавно установленная версия «Сталкера», разархивируйте базы данных игры при помощи утилиты `S.T.A.L.K.E.R. Data Unpacker`).

Файл содержит информацию о простейших игровых заданиях. Структура его следующая. В первой части файла — от оператора `[list]` до кейворда `tar_monolith` — объявляются специальные метки, ответственные за подключение новых квестов к игре. Пример одной из таких конструкций — буквосочетание `tm_kill_stalker_5`, это название типовой миссии. Во второй части файла — после ключевого слова `tar_monolith` — размещаются тексты заданий: цели, задачи, ссылки на диалоги. Разберем структуру одного из квестов, начинающегося со специальной метки `[tm_kill_stalker_3]` (обратите внимание, что при объявлении задания в первой части файла квадратные скобки ставить не нужно):

```
[tm_kill_stalker_3]
type = kill_stalker
community = actor
text = tm_kill_stalker_3_text
description = tm_kill_stalker_3_descr
parent = trader
target = sim_stalker_novice
reward_money = 1000
reward_reputation = -5
reward_rank = 2
```

```
reward_item =
af_blood
time = 86400
prior = 2
```

Рассмотрим основные параметры. Самый первый — `type` — отвечает за тип задания, в данном случае — уничтожить сталкера (`kill_stalker`). В игре предусмотрено несколько видов стандартных заданий: уничтожение/защита лагеря (параметр `eliminate_lager/defend_lager`), убийство сталкера (`kill_stalker`), поиск артефакта/конечности монстра/предмета (`artifact/monster_part/find_item`).

Параметр `community` определяет группировку, к которой принадлежит главный герой. По умолчанию во всех миссиях в качестве значения данной характеристики указывается ключевое слово `actor` (персонаж).

`text` — название записи в файле `stable_task_manager.xml`, содержащей текст задания. Текст отображается в диалогах.

`description` — запись в файле `stable_task_manager.xml`. Здесь собран текст миссии, выводимый на PDA Меченого.

Следующая настройка — атрибут `parent` — определяет имя заказчика, в данном случае `trader` (торговец Сидорович).

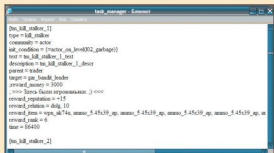
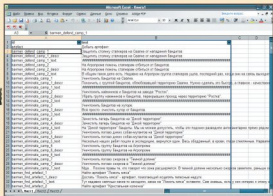
`target` — цель миссии, в текущем квесте — убийство одного из сталкеров — `novice (sim_stalker_novice)`.

`reward_money` — награда, которую получит игрок после выполнения задания.

`reward_reputation` — число очков репутации, добавляемое игроку после прохождения квеста. Вы можете понизить Меченому репутацию за выполнение задания, выставив в качестве значения атрибута любое целое отрицательное число.

`reward_rank` — количество ранговых очков за выполнение миссии.

`reward_item` — бонусные предметы, вручаемые главному герою, за прохождение квеста. `time` — время (в секундах), в течение которого игрок должен пройти миссию.



Поскольку специальных редакторов и утилит для изменения «Сталкера» нет, приходится править скрипты в «Блокноте», а игровые тексты — в табличном редакторе Excel. Не очень удобно, но альтернативы просто нет.

ТОНКОСТИ КВЕСТОСТРОЕНИЯ



■ Чтобы оставить свой собственный авторский след в файле `task_manager.txt`, да и вообще в любом конфигурационном файле «Сталкера», нужно всего-то лишь поставить в нужном месте (после кода или с новой строки) символ точки с запятой и после него вписать комментарий, например: `tm_eliminate_camp_4 ; ирмо-манский комментарий, не удалять`.

■ Далеко не все квесты, написанные разработчиками, вошли в оригинальную игру. Что, иногда о таком не слышали? Тогда имейте в виду, что, например, в файле `task_manager.txt` содержится ряд закоментированных, но вполне рабочих заданий, цель которых сводится к убийству сталкера и поиску полезных вещей. После тщательного прочтения документа на наличие такого рода заданий вы обнаружите следующие заблокированные квесты:

```
;-[barmen_eliminate_camp_3]
;-[barmen_find_item_1]
;-[barmen_find_item_2]
;-[barmen_find_item_3]
```

■ Для преобразования геймплея S.T.A.L.K.E.R. достаточно поправить всего лишь несколько параметров каждой типовой миссии в файле `task_manager.txt`. Как вариант, вы можете значительно сократить время, отведенное на выполнение каждого квеста, занизить очки репутации за прохождение той или иной миссии, но в то же время в несколько раз увеличить число бонусов и денежных средств.

prior — приоритет данного задания перед остальными. Цифра **1** ставится в том случае, если задание крайне важно, и далее по нисходящей.

Самое время попрактиковаться и модифицировать какой-нибудь оригинальный игровой квест. Откройте строку `[tm_kill_stalker_5]` (для вызова меню поиска в «Блокноте» воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+F**) и модифицируйте параметры данной миссии. Например, вы можете просто повысить/понизить сложность игры, увеличив или уменьшив время, отведенное игроку на выполнение задания (параметр **time**), снять значок блокировки строки (символ **;**), **reward_money** (денежное вознаграждение) или, скажем, придать параметру **reward_reputation** значение ноль, чтобы Меченый не терял репутацию в Зоне.

ТЕКСТОВЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

С правой исходного кода миссии мы разобрались. Двигаемся дальше и приступаем к модификации игровых текстов. Загляните в каталог `gamedata/config/textvrus` установленной игры, отыщите в директории файл `stable_task_manager.xml` и откройте его при помощи табличного редактора **Microsoft Excel**.

После запуска программы вы увидите, что вся информация из XML-файла будет распределена по двум столбцам — **A** и **B**, которым соответствуют названия **id** (идентификационный номер) и **text** (текст). Если спускаться плавно вниз по столбцу **id**, то нетрудно установить так называемую закономерность. Строки **3, 6, 9** и далее в арифметической прогрессии содержат заголовки типовых миссий. Строки **4, 7, 10, 13, 16** с окончанием **_descr** — краткое описание (цель задания), выводимое на PDA главного героя. Ну а строки **5, 8, 11, 14** и далее, заканчивающиеся на **_text**, содержат текст, отображаемый во время диалога с персонажем, у которого вы получили задание.

Таким образом, для изменения текстов того или иного одноуровневого задания, прописанного в файле `task_manager.txt`, вам нужно проделать следующие нехитрые манипуляции. Первым делом скопируйте в «Блокнот» название определенной миссии из `task_manager.txt` (без квадратных скобок), ее описание для выхода на PDA (параметр **description**) и текст диалога (**text**). Затем поочередно отыщите выписанные ключевые слова в XML-файле `stable_task_manager.xml` и модифицируйте текст каждой из записей. Закончив правку задания, сохраните все изменения и протестируйте квест в игре.

КВЕСТОСТРОЙ

Теперь, когда вы изучили основы редактирования однотипных игровых заданий, можно попробовать силы в написании своего собственного квеста — создать необходимые записи в менеджере заданий (файл `task_manager.txt`), а также снабдить квест текстовыми описаниями.

Запустите «Блокнот» и подгрузите в него файл `task_manager.txt` из директории `gamedata/config/misc`. Отыщите ключевое слово **sar_monolith** и после него с новой строки добавьте следующую конструкцию:

```
■ Ваш авторский комментарий
[mission_name]
```

Здесь **[mission_name]** — произвольное наименование квеста, например, **tm_kill_stalker_7**.

Далее скопируйте какое-нибудь типовое задание, например, `[tm_kill_stalker_2]` в буфер обмена и поместите дубликат в самый конец документа. Измените название клонированной миссии, заключенное в квадратные скобки, на название квеста, объявленное вами в списке заданий. Модифицируйте параметры оригинальной миссии, при необходимости добавьте в код миссии дополнительные команды. Самое главное — не забудьте прописать значения параметров **text** и **description**, которые соответствуют

названиям текстовых записей в файлах `gamedata/config/gameplay/storyline_info_task_manager.xml` и `gamedata/config/textvrus/stable_task_manager.xml`. Затем откройте «Блокнот» XML-файл `storyline_info_task_manager.xml` из каталога `gamedata/config/gameplay` с игрой и добавьте в конец файла следующий блок:

```
<article id=[descr] name=[kill_stalker]
article_type=[task]>
<text>[descr] </text>
</article>
```

В данном фрагменте кода **[descr]** — значение параметра **description** в теле миссии, (в нашем случае — **tm_kill_stalker_7_descr**).

Осталось внести изменения в файл `stable_task_manager.xml`, содержащий тексты заданий на русском языке. Перейдите в каталог `gamedata/config/textvrus` и при помощи любого табличного редактора — скажем, **Excel** — откройте файл `stable_task_manager.xml`. Переведите ползунок в правой части программы в нижнюю часть документа. В ячейке на пересечении 391 строки и первого столбца введите ключевое слово, соответствующее названию вашего квеста в файле `task_manager.txt`. После этого в поле напротив (ячейка **B-391**) напечатайте название будущего задания.

В поле **A-392** (**A** — название столбца, **392** — порядковый номер строки) вбейте название, прописанное в качестве параметра **description** вашей миссии, а в области **B-392** — текст сообщения, который будет подан на PDA главного героя. В ячейке **A-393** пропишите значение характеристики **text** вашей миссии и в поле напротив наберите текст задания для отображения во время беседы между Меченым и работателем. Сохраните изменения и закройте табличный редактор.

■ ■ ■

Мы изучили азы создания несложных квестов для S.T.A.L.K.E.R. и попутно разобрали структуру скриптовых файлов. Если тема создания новых миссий для «Сталкера» вам интересна, обязательно загляните в раздел «Игровстрой» на нашем DVD. Там вас поджидает подробное руководство по разработке сложных миссий и написанию нелинейных диалогов для S.T.A.L.K.E.R.. Заранее предупреждаем — материал расчитан на модмейкеров со стажем. ■



Для изменения игрового баланса нужно редактировать коды типовых заданий.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ОБОГАТИТЬ ВОСЕМЬ

ИНСТРУМЕНТ: 3D Ripper

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Довольно сложно найти программу, предназначенную для захвата трехмерных сцен из компьютерных игр. До недавнего времени к этой группе утилит захватчиков можно было отнести лишь **3D Ripper DX** — крайне простую, удобную, компактную, а главное, безглючную и очень шустрю утилиту, которая идеально справляется с возложенной на нее задачей. Она выдергивает 3D-сцены из самых различных игр. Играете и снимаете интересные кадры, затем подгружаете их, например, в 3DS Max и редактируете по своему усмотрению.

Один русский энтузиаст с ником **deNULL** решил показать, на что способен, и принялся за разработку альтернативного решения для выдергивания 3D-сцен из компьютерных игр. Спустя несколько месяцев кропотливой работы в Сети появилась первая версия программы для охоты за кадрами. Разработка получила то же название, что 3D Ripper DX, за вычетом сокращения DX — **3D Ripper**.

Чуть позже в интернете появилась обновленная версия утилиты — 3D Ripper v0.1 beta, о которой мы сейчас и поговорим. Итак, 3D Ripper v0.1 beta представляет собой сильно урезанную утилиту 3D Ripper DX, но обладает одной уникальной особенностью, делающей программу в некоторых случаях удобней прародителя DX: в 3D Ripper встроено просмотрщик «фотографированных» сцен.

ПРАКТИКА: Дизайн 3D Ripper, скажем так, довольно своеобразный. Левая часть программы представляет собой список элементов снятой сцены, правая отведена под окно 3D-вида, в которое загружаются выбранные пользователем модели из списка. Сверху приоткрыто главное меню и компактная панель инструментов, на нее вынесены лишь самые нужные функции (запуск приложений, захват кадров, извлечение выделенных объектов).

Научиться выдергивать трехмерные сцены из игр совсем несложно. Достаточно придерживаться следующего алгоритма. Щелкните по кнопке **Запустить** на панели в верхней части программы и в диалоговом окне укажите полный путь к exe-файлу подопытной игры. Далее в нужный момент геймплея воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+F9** для создания 3D-снимка. После этого снова вернитесь к 3D Ripper, на панели в левой части редактора пометьте флажками те объекты, которые хотите сохранить на жестком диске, и щелкните по кнопке **Извлечь помеченное** на панели инструментов. Выбранные вами объекты

будут автоматически сохранены в файлы с расширением **.obj**, они могут быть открыты практически в любом пакете 3D-графики, например в 3DS Max, Maya или LightWave.

В завершение разговора приоткроем завесу тайны над тем, как же происходит захват и сохранение трехмерных кадров в 3D Ripper и других аналогичных разработках. Фактически программа перехватывает DirectX-команды отрисовки изображения, после чего формирует на их основе полноценные трехмерные конструкции и сохраняет их на винчестере.

ВЕРДИКТ: Перед нами неплохой клон 3D Ripper DX, который отличается от оригинала поддержкой русского языка, а также наличием специального просмотрщика. К сожалению, багов и недоработок пока слишком много.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

СТАЛОННЫЙ КОНВЕРТЕР

ИНСТРУМЕНТ: 3D Object Converter 3.90x dev

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Благодаря стараниям народных умельцев на свет появился крайне интересный конвертер моделей — **3D Object Converter 3.90x dev**. Эта крошечная программка позволяет в пару кликов пересохранить выбранную вами модель в один из форматов 3D-объектов, например, в классический 3DS или экзотичный 3D Points.

Всего поддерживается более сотни различных расширений. Стоит отметить, что данная программа ориентирована в первую очередь на профессиональных разработчиков, которым в предельно сжатые сроки нужно переиграть модели из формата «Макса» в **Jwo**.

В отличие от большинства аналогичных разработок, 3D Object Converter заточен как раз работу с одиночными объектами, так и под массовое конвертирование. Главное же достоинство программы в том, что ее предельно просто освоить — не нужно штудировать какие-либо мануалы, пролистывать толстые учебники и даже путешествовать по различным форумам. Достаточно просто запустить приложение, открыть нужную модель и сохранить ее на жестком диске под новым расширением.

Программа работает очень шустро и без сбоев — процесс конвертирования 3D-моделей из одного формата в другой занимает считанные се-

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

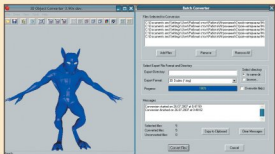
На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровоевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Кроме того, в процессе конвертирования 3D-объекты можно немного отредактировать — к примеру, отмасштабировать или инвертировать.

ПРАКТИКА: Основное рабочее поле конвертера представлено окном 3D-вида, где отображаются загруженные модели. Программа оснащена удобной инструментальной панелью (располагается в верхней части приложения), на нее вынесены кнопки для открытия/сохранения проекта, масштабирования/поворота 3D-моделей, а также кнопки, ответственные за активацию различных режимов отображения 3D-конструкции (сетка, модель на уровне вершин, затестурованный объект).

Давайте поучимся конвертировать модели в 3D Object Converter 3.90x dev. Для начала преобразуем одиночный объект. Выберите пункт меню **File/Open** и укажите полный путь к модели, она будет подгружена в окно 3D-вида. Поворот объекта в окне перспективы производится с помощью мышки с зажатой левой кнопкой, а масштабирование — при помощи колесика. При необходимости вы можете инвертировать полигоны заготовки (вывернуть объект наизуанку) при помощи комбинации клавиш **CTRL + I**. Масштабирование проводится через пункт меню **Tools/Gometry Transformation**.



3D Object Converter — сталонный конвертер трехмерных моделей, поддерживающий свыше сотни различных форматов. Настоящая находка для игровоевца.

После того как вы проделаете необходимые действия над объектом, выполните команду **File/Save As**. В появившемся окне в поле **Тип файла** выберите произвольный формат хранения 3D-модели и щелкните по кнопке **Сохранить**.

Чтобы переэкспортировать не одну, а, допустим, 100 моделей, куда удобней воспользоваться специальным модулем программы — **Batch Converter**. Для его вызова выполните команду **File/Batch Convert**. В открывшемся окне в поле **Files Selected for Conversion** кликните по кнопке **Add Files**. Укажите путь к набору моделей и нажмите кнопку **Открыть**. После этого в поле **Select Export File Format and Directory** выберите каталог для сохранения моделей (**Export Directory**), формат экспорта файлов (**Export Format**) и щелкните по кнопке **Convert Files** в нижней части окна **Batch Converter**. Начнется конвертирование, которое в зависимости от мощности вашей рабочей станции может занять от нескольких секунд до нескольких часов.

ВЕРДИКТ: Отличный конвертер 3D-моделей — недостаток практически нет. Если вы пользуетесь несколькими редакторами трехмерной графики, то 3D Object Converter всегда должен быть под рукой.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

СКРИПТЫ, СКРИПТЫ...

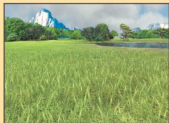
ИНСТРУМЕНТ: Sanny Builder 2.99e
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор SA PC Mission Builder v0.33, предназначенный для создания новых и редактирования уже существующих миссий и скриптовых модов для **GTA: San Andreas (SAMB)**, не обновляется с весны 2005 года.

По этой причине он теряет популярность среди пользователей, первенство потихоньку переходит к другим, более современным, разработкам — а их появляется все больше. Одной из таких альтернатив стала универсальная программа **Sanny Builder**, написанная нашим соотечественником, заядлым кодером **Seemann**. Разработка прошла множество стадий становления, развития и почти досро-

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK.

Разработчики редко выкладывают патчи для редакторов, чаще они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем может далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.



SUPER GRASS

На страницах «Игровой редакторы» прошлого номера «Игромания» мы писали о «крохотном плагине **Super Grass** для 3DS Max, предназначенном для создания травяных насаждений. И вот, спустя месяц, состоялся релиз обновленной версии инструмента — 0.65b.

В свежем билде были устранены ошибки и баги, замеченные в прошлой версии плагина, а также добавлена масса новых возможностей, среди которых — анимирование газона, специальные полупрозрачные материалы для рендер-движка **Mental Ray** и многое другое. На диске текущего выпуска «Игромания» вас поджидают четыре версии **Super Grass 0.65b**, заточенные под 3DS Max 7, 8 и даже 9 (отдельно для 32-битной и 64-битной версии).

3DS MAX NIF-PLUGINS

Вышло в свет очередное обновление плагина **3DS Max NIF-Plugins**, предназначенного для импортирования/экспортирова-

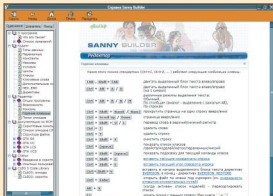
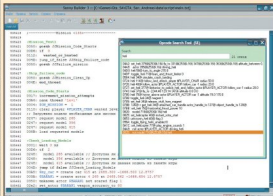


ния моделей из игр, построенных на движке **NetImmense/Gamebryo (TES 4: Oblivion, Civilization 4 и др.)**. Инструменты адаптированы под 3DS Max 4-9 (поддерживается как 32-, так и 64-битные версии 3DS Max 9), а также добавлена поддержка бесплатного пакета **Gmax 1.2**, предназначенного под создание бесплатных моделей.

Также поправлены многочисленные баги и устранены практически все критические ошибки, возникающие при импорте/экспорте моделей. На этом список приятных изменений и дополнений не заканчивается. Экспортёр из состава 3DS Max NIF-Plugins наконец-то научился корректно сохранять анимацию, закрепленную за объектами, источниками освещения и так называемые коллизии (системы повреждений). Но и это еще не все. Ко всему перечисленному плагину были переведены на новое ядро — последнюю версию библиотеки **NiLib**, что положительным образом сказалось на скорости работы утилит и на их стабильности.

ла до версии 3.0 (после 2.99e-версии свет увидит третья итерация **Sanny Builder**). На данный момент **Sanny Builder 2.99e** представ-

ляет собой эдакую программу нового поколения для создания и редактирования скриптов линейки трехмерных игр серии **GTA**.



Многие GTA-скриптеры уже перешли на использование **Sanny Builder**. Почему бы и вам не попробовать? Удобство работы, полное отсутствие глюков, отличный мануал, широчайшие возможности.

ИНТЕРЕСНОСТИ

CAT, СКАЖИ «МЯУ»



Компания **SOFT-IMAGE** выпустила очередную версию (2.521) программы **CAT** (Character Animation Toolkit) для деформации мускулатуры игровых персонажей и создания сложных анимаций.

Напомним, что **CAT** может функционировать и как независимое приложение, и в качестве плагина для 3DS Max. В новой версии переработаны модули, ответственные за экспорт анимированной модели в один из форматов современных игровых движков, и функции оптимизации 3D-объектов. Стоимость обновленной версии составляет **\$995**.

Многие пользователи уже перешли на обновленную версию **CAT**. Всем же, для кого вопрос приобретения программы остается открытым, настоятельно рекомендуем заглянуть на официальный сайт www.catoolkit.com: здесь можно загрузить демонстрационную версию редактора (надо сначала зарегистрироваться), а также просмотреть небольшой, но отличной срежиссированный деморолик.

PHOTOSHOP CS 3 —
РАШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Состоялся релиз плагинов **Strata Design**, **Foto 3D** и **Live 3D** для **Adobe Photoshop**

Основным преимуществом и отличительной особенностью (от того же **SAMB**) отечественной разработки является возможность использования практически всех игровых, точнее, движковых функций. Это означает, что вы, например, можете написать скрипт, позволяющий активировать функцию радиовещания для всех транспортных средств, миссию с применением очень длинных железнодорожных составов (от 10 и более вагонов) или небольшой скриптовый модуль для изменения гравитации игрового мира, реализовать поддержку MP3-композиций в игре и еще много чего.

Также в третьем варианте **Sanny Builder** появится возможность компиляции скриптов в специальные внешние файлы и подключения их к игре как независимых модулей (благодаря специальной библиотеке **CLEO**). Это значит, что вам больше не придется модифицировать оригинальный **main.scm** и каждый раз начинать новую игру. Ну и еще одно приятное дополнение — **Sanny Builder** позволяет декомпилировать **main.scm**-файлы **GTA: Liberty City Stories** и **GTA: Vice City Stories**. Модифицированные файлы обратно в машинный код перевести не удастся, но это и неважно — интересно просто познакомиться в структуре файла миссий и скриптов этих «мобильных» игр.



CS3. Эти добавки расширяют стандартные возможности «Фотшопа» по обработке трехмерных моделей: упрощают создание трехмерных конструкций, позволяя безупречно совмещать 2D-арты и 3D-модели, обеспечивая быстрый рендеринг сцен.

Неплохо, но следует заметить, что, несмотря на множество достоинств, есть у данных плагинов и один серьезный недостаток: за каждый придется раскошелиться на целых **\$149**, что по современным меркам довольно много. Впрочем, некоторым игроустроителям без этих плагинов будет сложно обойтись.

SA-MP СТАЛ ЖЕРТВОЙ ХАКЕРОВ?



Не совсем игроустроительская, но все же интересная новость. Создатели неофициального мультиплеера **SA-MP** для **GTA: SA** опробовали на практике новый метод

Незадолго до отправки номера в печать нам удалось связаться с создателем **Sanny Builder** и получить от него специальную сборку **Sanny Builder** третьей версии, за что выражаем ему огромную благодарность.

ПРАКТИКА: Внешне программа практически не отличается от **SAMB** — большую часть редактора занимает текстовое окно, в котором и происходит создание или редактирование скриптов. Над ним, в верхней части приложения, находится очень компактная и удобная панель инструментов. В принципе, все. Конечно, это немного, но для скриптовых редакторов — более чем доста-

точно. Из приятных мелочей — подсветка синтаксиса и всплывающий список команд (прямо как в **DelphiVS**).

Перед тем как перейти к написанию новых миссий в **Sanny Builder** (SB), настоятельно рекомендуем сменить язык меню с английского на русский. Для этого проделайте следующие действия. Выберите пункт меню **Tools/Options** и в появившемся окне на вкладке **General** выберите из списка **Language** пункт **Русский**.

Что касается самого процесса написания миссий, то синтаксис со времен **SAMB** практически не претерпел изменений. А сдер-

борьбы с пиратством и попутно провели мощную PR-кампанию. При чем здесь PR и хакерство, спросите вы? Ответим. Разработчики мультиплеера **SA-MP** неожиданно прикрыли официальный сайт www.samp.com (там красовалось небольшое сообщение, в котором были изложены основные причины закрытия проекта) и прекратили поддержку **SA-MP**-серверов (разумеется, временно, а не навсегда).

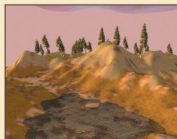
На главной страничке приводились примерно следующие причины «сворачивания лавочки»: многочисленные взломы серверов/сайтов, чисты, эксплойты и финансовые проблемы — **SA-MP** разрабатывается вот уже несколько лет и имеет статус абсолютно бесплатного проекта. Там же был представлен небольшой список спонсеров хакерских сайтов, которые всецело дождутся проекта **SA-MP**.

Дальше нужно было видеть, что творилось на IRC-канале проекта и на различных **GTA**-форумах. Пользователи негодовали: «как так закрыли!», «логание хакеры!», «ААА! Я только вчера начал играть в **SA-MP**, обидно!... Спусти пару-тройку часов ушли десятки хакерских серверов, с которых велась атака на **SA-MP**-игровые станции и официальный сайт мультиплеера.

Еще через час-два после этого www.samp.com возобновил свою работу, также был восстановлен доступ к форуму проекта и вновь стартовали все официальные игровые сервера. Таким образом, совершенно бесплатно и в кратчайшие сроки авторы **GTA**-мультиплеера избавились от десятков пиратских сайтов, с которых атаки на сервера шли чаще всего.



Плагин **Terrain Importer** добавляет в официальный редактор **NWN 2** возможность генерировать ландшафт местности на основе черно-белой карты высот.



вательно, все «билдершки» (пользователи, работавшие в SAMB) смогут без проблем перебраться на новую платформу. Разве что придется переучить обозначения меток и локальных переменных — в Sanny Builder все метки типа Igromania начинаются с символа @ (то есть @Igromania), а все локальные переменные содержат значок @ в конце, а не в самом начале, как в SAMB. Отметим, что по умолчанию в Sanny Builder отключена функция **Использовать опкоды (Сервис/Настройки/Общие/Использовать опкоды)**, как следствие исходник любого скрипта в редакторе принимает самый ужасный вид — по тексту часто проскальзывают конструкции объявления классов, ключевые слова и прочее.

Если в свое время вы написали множество скриптов для GTA: SA под SAMB и не хотите списывать их в утиль либо тратить драгоценное время на адаптацию кода под Sanny Builder, просто воспользуйтесь функцией быстрого переноса скриптов с одной платформы (SAMB) на другую (SB). Для этого подгрузите в редактор исходник скриптов, написанные на SAMB, и выполните команду **Сервис/Конвертация/MB-SB**.

ВЕРДИКТ: SAMB окончательно сдал позиции — написать сложные и интересные скриптовые моды для GTA: SA с его помощью практически невозможно. Эстафетную палочку переняла шустрей и мощнейшая утилита с кодовым наименованием Sanny Builder. Освоить ее совсем непросто, но игра стоит свеч, и этим все сказано.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

СКОРОСТНОЙ ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН

ИНСТРУМЕНТ: Terrain Importer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Многие модмейкеры были просто обескуражены тем фактом, что разработчики NWN 2 не включили в свой инструментарий какой-нибудь мощный модуль для генерации ландшафтов. Оно и понятно: терраформинг — процесс сложный, ответственный, да и чего там лукавить — местами очень и очень занудный.

Фанаты сначала возмущались, затем немного остыли и тут же принялись искать выход из сложившейся ситуации. Узнав, что редактор карт **NWN 2 Obsidian Toolset** работает по модульной системе, энтузиасты принялись за изучение формата плагинов инструментария и разработку своей собственной подпрограммы для генерации природных ландшафтов на основе черной-белых карт высот.

Это краткий пересказ истории появления на свет плагина **Terrain Importer**. Как уже было отмечено, данный чудо-инструмент встраивается в тело официального редактора уровней, скриптов и кампаний и служит для генерации ландшафта. Активируете плагин, подгружаете в редактор черно-белую карту (где черные участки соответствуют впадинам, белые — возвышениям, а оттенки серого позволяют задать плавные переходы) высот и... ландшафт местности формируется на ваших глазах — из земли вырастают горные цепи, а в некоторых



TQVault прекрасно справляется с распаковкой баз данных игр. Жаль только, что с отдельными файлами приложение работать не умеет.

участках лочва оседает вниз, образуя небольшие ямки, впадины и скалистые ущелья. Вообще генерирование рельефа при помощи альфа-канала — довольно увлекательное занятие, за которым можно провести не один час.

ВЕРДИКТ: Крайне нужная добавка к официальному редактору для NWN 2 — крепко сбитый пользовательский плагин с простым интерфейсом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ПОТРОШИМ TITAN QUEST

ИНСТРУМЕНТ: TQVault 2.11

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

TQVault — небольшая утилита для редактирования инвентаря персонажей вне игры **Titan Quest**, а также для распаковки всех игровых архивов. Для игрокостроителей особый интерес представляет именно вторая функция программы — потрошение оригинальных файлов баз данных игры. Почему? Напомним, что официальный инструментарий, поставляющийся с Titan Quest (в том числе и с **TQ: Immortal Throne**), не позволяет извлекать из игры модели, звуки, текстуры, скрипты и прочий ценный контент.

Мы, разумеется, не могли не протестировать столь интересную программу. Большая часть окна редактора отведена под различные графические поля, в которые заносится инвентарь загруженного персонажа (снаряжение, вооружение и прочие полевые вещицы), в правом верхнем углу находится ключочка **Extract database.azr**. Она запускает подпрограмму для распаковки всех игровых архивов (с отдельно взятыми файлами и базами данных программа оперировать, увы, не умеет).

Работает распаковщик по следующей схеме — указываете в окошке **Extract database.azr** каталог извлечения файлов, нажимаете на ключочку **Extract** и наблюдаете за ходом разархивации. Процесс извлечения данных может занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от быстродействия вашего компьютера.

ВЕРДИКТ: Простая утилита с минимальным набором функций. Играть с инвентарем своего персонажа в отрыве от игры или распаковывать содержимое игровых архивов, конечно, интересно, но хотелось бы большей функциональности.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



При помощи SDK можно сделать для Warsaw мод практически любой сложности.

ЦВЕТОВОЙ БЕСПРЕДЕЛ

ИНСТРУМЕНТ: Плагин ColorCorrect для 3DS Max 1-9

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

ColorCorrect — миниатюрный плагин для 3DS Max, который позволит коренным образом модифицировать цветовую гамму текстур. Вам больше не придется переключаться между «Максом» и «Фотошопом». Ранее добавка была доступна лишь пользователям 3DS Max с первой по восьмую версии, теперь же инструмент адаптирован и под 3DS Max 9 (поддерживается как 32, так и 64-битная версия «Макса»).

Заметим, что и инструмент ColorCorrect также встроил специальный модуль, позволяющий значительно разгрузить память и центральный процессор при многократном использовании в сцене одних и тех же артов. Ну и приятная новость для любителей хлявы — **ColorCorrect** абсолютно бесплатен.

ВЕРДИКТ: Хороший плагин для 3DS Max, да к тому же еще и абсолютно бесплатный. Сами полюбуйтесь и вам советуем взять на вооружение.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

НОВАЯ ЖИЗНЬ WARSHOW

ИНСТРУМЕНТ: Warsaw v0.31 SDK

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Разработчики бесплатного экшена **Warsow** представили официальный SDK. При помощи утилит, входящих в набор, любой желающий сможет переписать игровые скрипты, изменить законы физики, заменить персонажей на модели собственного производства, подгрузить в игру новые музыкальные композиции.

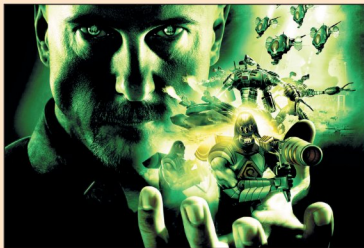
ПРАКТИКА: Если вы заглянете в корневую директорию SDK, то обнаружите там ровно 5 каталогов — **!docs**, **!mapping**, **!modelling**, **!other** и **!warshow_0.31**. В директории **!docs** содержится различные справочные материалы по использованию набора. Каталоги **!mapping** и **!modelling** включают в себя различные компиляторы карт, моделей, исходные коды, а также ряд примеров карт и моделей. В папке же **!warshow_0.31** располагаются исходные коды, а также ряд библиотек игры.

ВЕРДИКТ: Warsaw v0.31 SDK позволяет полностью изменить оригинальную игру. Но освоить его довольно сложно — нужны прочные навыки программирования.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ТИБЕРИУМНЫЙ AI

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН



Искусственный интеллект — самое слабое место в *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. AI в игре, мягко говоря, не самый удачный. Это в первую очередь касается наших виртуальных оппонентов. Скажем, если вы сумели как следует развиться и обзавестись большой сбалансированной армией, то успех в рядовой миссии вам практически гарантирован. Скорее всего, вы очень быстро сметаете оборону противника. В подавляющем большинстве уровней компьютер опасен игроку лишь на ранних стадиях развития.

Юниты ведут себя порой совершенно неадекватно. То охраняющие базу солдаты устремляются в ненужную погону за врагом, то не могут этого самого врага вблизи разглядеть. Все эти недоработки, мелкие и не очень, мы сегодня и будем устранять. Конечно, мы не перекроем весь игровой AI, но внесем ряд точечных изменений, которые добавят осмысленности действиям компьютера.

БЕДНЫЙ, БОГАТЫЙ, ЗЛОЙ



Все, что нужно, вы найдете в ini-файлах игры из папки «Каталог игры» \All\data\data\ini. Главным образом нас интересует файл `aidata.ini` (прячется в подкаталоге `\default`), посвященный AI, и в меньшей степени — его собрат `gamedata.ini`, содержащий общие параметры геймплея. Оба редактируются в стандартном «Блокноте».

Все параметры в файле `aidata.ini` относятся к искусственному интеллекту, но не все характеризуют ваших компьютерных соперников. Некоторые отвечают за поведе-

ние определенных категорий юнитов независимо от того, принадлежат те игроку или компьютеру. Эти редкие атрибуты тоже по-своему интересны, и о них мы также расскажем. В целом же произвести апгрейд AI нам помогут следующие показатели.

StructureSeconds — минимальный временной интервал (в секундах), через который компьютер делает попытку возвести новое сооружение (отсчитывается после строительства предыдущего строения). Новички могут замедлить компьютеру развитие, немного повысив значение этой (до 5-8) и следующих характеристик (до 20-25).

TeamSeconds — минимальное время (тоже в секундах), через которое компьютер пытается произвести нового юнита.

Wealthy — минимальное количество тибериума, при котором компьютерный игрок считает себя богатым.

Poor — максимальное количество тибериума, при котором компьютер считает себя бедным.

StructuresWealthyRate — быстрота застройки для богатого состояния компьютер-

ного игрока (в данном случае имеется в виду не скорость отдельных строительных процессов, а величина интервала между окончанием постройки одного здания и началом возведения следующего).

StructuresPoorRate — скорость застройки для «бедного» компьютера.

TeamsWealthyRate — скорость производства юнитов для «богатого» компьютера (опять-таки речь идет о величине промежутка между двумя заказами).

TeamsPoorRate — аналогично для «бедного». **GuardInnerModifierAI** — коэффициент величины поля зрения, которое имеют обороняющиеся юниты (которым дана соответствующая команда) компьютера в момент, когда они агрессивно атакуют силы игрока.

GuardOuterModifierAI — множитель величины поля зрения, которое имеют обороняющие базу юниты компьютера в момент преследования юнитов игрока.

GuardInnerModifierHuman — аналог параметра **GuardInnerModifierAI** (только здесь ситуация обратная: игрок защищает базу от нашествия компьютера).

GuardOuterModifierHuman — обратный аналог показателя **GuardOuterModifierAI**. Обратите внимание на то, что значения этой и предыдущих характеристик существенно выше, чем у их антиподов, вследствие чего обороняющиеся юниты игрока получают ощутимое преимущество в зрении по сравнению с их оппонентами под управлением AI.

GuardChaseUnitsDuration — время (в миллисекундах), которое обороняющийся юнит преследует нападавших. По истечении этого срока он это неблагодарное дело бросает. Параметр, кстати, относится не только к юнитам компьютера, но и к вашим подчиненным, которыми вы определили состояние **Guard stance**.

GuardEnemyScanRate — периодичность (в миллисекундах) сканирования обороняющимся юнитом местности на наличие врагов в ситуации, когда боец не движется. Учтите, что этот атрибут относится не только к компьютеру.

GuardEnemyReturnScanRate — периодичность сканирования местности на нали-



Охраняющие здания юниты в нашем моде всегда качку.



Оборона издает замечает приближающуюся опасность.

чие новых врагов, когда воин гонится за неприятелем.

AlertRangeModifier — коэффициент дальности обзора юнита, применяющийся, когда юнит находится в состоянии боевой готовности и осматривает местность на наличие противников. Обратите внимание, что этот и следующий атрибут относятся только к силам компьютера.

AggressiveRangeModifier — коэффициент дальности обзора врага, когда он находится в агрессивном состоянии (которое он обретает после получения соответствующей команды) и сканирует местность на наличие неприятелей.

AttackPriorityDistanceModifier — дистанция, на которой цель становится менее приоритетной для атакующего юнита.

RepulsedDistance — дополнительное расстояние, на которое налуганный мирный юнит убежит от захватчика (на расстояние, равное своему полю зрения, он убежит в любом случае). Числа от 0 до 50 сделают граждан спокойными и бесстрашными, а от 150 до 200 превратят их в паникеров.

ПЕРЕСАДКА МОЗГОВ

Дабы сделать компьютерных игроков более умными и умелыми, внесем в файл `aidata.ini` следующие изменения. Первым делом присвоим характеристике `TeamSeconds` значение

`5`, `StructureSeconds` — `1`, `TeamsWealthyRate` и `StructuresWealthyRate` — `2.5`, а `StructuresPoorRate` и `TeamsPoorRate` — `0.8`. Тем самым мы поднимем производительность виртуального оппонента. Однако при таком положении дел ему будет сильно не хватать ресурсов, особенно на первых порах. Исправить это можно, увеличив значения чисел, стоящих рядом с атрибутами `Wealthy` и `Poor`, соответственно до `10000` и `3000`.

В оригинале разница между порогами бедности и состоятельности не столь велика. У нас же этот разрыв получился куда более существенным. Теперь, скопив 10-тысячное состояние, компьютер будет штамповать здания и юниты практически без остановок — насколько ему позволяют ресурсы. Такому сопернику под силу в кратчайшие сроки собрать большую и грозную армию, не говоря уже о том, чтобы как следует отстроиться. Так что крайне опасно давать ему беспрепятственно процветать.



Теперь даже огромная армия — еще не залог победы над компьютером.

РЕГУЛЯТОРЫ СЛОЖНОСТИ

Несколько весьма любопытных параметров скрыто в файле `gamedata.ini`. Все приведенные ниже атрибуты измеряются в процентах. Первые три относятся только к сингловой части игры:

EASY_AI_SINGLE_PLAYER_DAMAGE_MULT — множитель урона, наносимого войсками компьютера на легком уровне сложности.

MEDIUM_AI_SINGLE_PLAYER_DAMAGE_MULT — урон на среднем уровне сложности.

HARD_AI_SINGLE_PLAYER_DAMAGE_MULT — урон на высоком уровне сложности. Настройки **EASY_AI_MULTI_PLAYER_DAMAGE_MULT**, **MEDIUM_AI_MULTI_PLAYER_DAMAGE_MULT**, **HARD_AI_MULTI_PLAYER_DAMAGE_MULT** являются аналогами трех предыдущих параметров, только используются для мультиплеера.

Еще три показателя влияют только на однопользовательский режим:

HumanSoloPlayerHealthBonus_Easy — живучесть ваших юнитов на легком уровне сложности.

HumanSoloPlayerHealthBonus_Normal — живучесть на среднем уровне.

HumanSoloPlayerHealthBonus_Hard — живучесть на высоком.

Обратите внимание, что значения шести последних показателей равны ста процентам. Это говорит о том, что, во-первых, изменение уровня сложности на мультиплеере сказывается слабо, во-вторых, повышение уровня сложности в любом режиме игры не делается слабее. Если последние в принципе разумно, то многопользовательским атрибутам логично определить соответственно следующие числа: **50, 75 и 100**.

Изменение значений названных выше характеристик — самый быстрый и верный способ регулировки сложности игры до оптимального для вас уровня. Понятно, что повышение первых шести показателей приведет к усложнению, а последних трех — к облегчению игры.



А вот бедный виртуальный игрок в нашем моде произведит будет лишь немногим больше, чем его коллега из исходного варианта игры. Оно и понятно — когда в карманах пусто, и выбора-то особого нет, как копить тибериум, строить приходится лишь самое необходимое и способствующее накоплению.

Чтобы стоящие на страже войска компьютера стали более зоркими (в любом из возможных состояний), повысьте значения атрибутам `GuardInnerModifierAI`, `GuardOuterModifierAI`, `AlertRangeModifier` и `AggressiveRangeModifier`, соответственно, до **1.3**, **1.5**, **1.4** и **1.7**. Такая регулировка первых двух настроек хотя бы немного сгладит имеющееся неравенство, при котором игрок находится в привилегированном положении. Если вы опытный и умелый геймер, то непременно должны находиться с соперником в равных условиях.

Не мешает также сделать обороняющихся (причем как ваших, так и компьютера) бо-



Увести за собой в ловушку оборону соперника (что в данном случае явно намеревались сделать джигиты) — задача архисложная.

лее бдительными, понизив числа, соответствующие параметрам `GuardEnemyScanRate` и `GuardEnemyReturnScanRate`, до **300** в первом случае и до **750** во втором.

Советуем понизить значение атрибута `GuardChaseUnitsDuration` до **10000**. Ведь в исходном варианте юниты под управлением как живого игрока, так и виртуального, легко заманить в ловушку: защитники порой слишком увлекаются погоней за повисшимся врагом. В результате не составляет труда увести их за собой далеко за пределы базы. А там может быть либо засада, либо... пуста (основные силы атакующего игрока в это время смогут почти беспрепятственно вторгнуться во владения его соперника). Нынешний расклад хорош тем, что все же позволяет подлавливать противника подобным образом, но отныне для этого вам придется приложить максимум усилий и изобретательности.



Описанных преобразований достаточно, чтобы AI вел сражение значительно логичней и рациональней, чем прежде. Остановить его под силу только искусственному в боях геймеру. Впрочем, если вы к такому не относитесь и даже, наоборот, испытываете трудности в борьбе с виртуальным врагом, можете на первых порах ослабить компьютерный интеллект, регулируя соответствующие настройки.

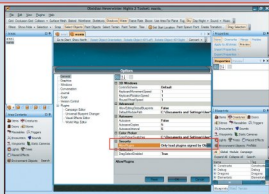
Обратите внимание, что произведенные преобразования отразились не только на AI вашего противника, но и отчасти на интеллекте ваших подопечных. При обороне они отныне действуют куда более осмысленно и внимательно. ■



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Скачал из интернета несколько неофициальных плагинов для редактора NWN 2. Проинсталлировал модули согласно инструкции, однако новые инструменты в программе не появились. Что я сделал не так?



По умолчанию редактор карт Obsidian NWN 2 Toolset настроен лишь на работу с официальными плагинами.

Дело в том, что по умолчанию разработчики NWN 2 (они же — создатели всех редакторов из SDK) в целях безопасности установили блок на использование плагинов — по умолчанию Obsidianовский инструментарий умеет подгружать лишь официальные модули (редакторы компаний, визуальных эффектов, ландшафта).

Тем не менее эту защитную опцию можно отключить и научить редактор подгружать все модули без исключения. Для этого необходимо проделать следующие действия. Выполните команду `View/Options`. В левой части появившегося окна настроек выберите строку **General** (основные опции) и в правой части в свитче **Security** выберите из списка **AllowPlugins** пункт **Load All Plugins**. Нажмите **Ok** и покиньте окно настроек. Все пользовательские плагины будут активированы после перезапуска редактора Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset.

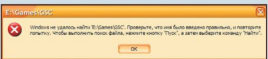
На днях закончил работу над уровнем для «Сталкера». При попытке скомпилировать карту столкнулся со следующей проблемой — отказался запускаться компилятор из состава SDK. Я следовал схеме, которую вы описали в первой статье по созданию уровней для «Сталкера» (это июльский номер «Мании»): создал карту, сделал предкомпиляцию уровня через редактор, после чего выбрал пункт меню **Пуск/Выполнить** и напечатал в появившемся окошке команду `E:\Games\GSC World Publishing\S.T.A.L.K.E.R.IX-Ray SDK\level_editor\xrLC.bat` `moi_uroven_1`. Можно ли как-то решить проблему, или это очередная оплошность со стороны разработчиков и надо ждать патча?

Проблема вполне решаема. Вот только зря вы обвиняете разработчиков, они совершенно ни при чем. Всему виной — невнимательность многих картостроителей. В статье по созданию уровней для «Сталкера» мы упомянули, что прописывать в форме **Запуск программы** длинные коды не следует — это может привести к невыполнению команды, в вашем случае — к отказу запуска компилятора.

Описанный вами способ компиляции (ввод короткой команды в окно **Запуск программы**) возможен только при использовании так называемых виртуальных дисков, состоящих из различных директорий установленного SDK. Подробную информацию о



«виртуалках» вы можете почитать в второй статье цикла «Уровни для S.T.A.L.K.E.R.», которая опубликована в «Мастерской» августовского выпуска «Игромании».



Ни в коем случае не пытайтесь вбить в меню «Запуск программы» команду, в которой указаны длинные пути: Windows не дастся загрузить выбранный вами исполняемый файл. Скриншоты придал автор вопроса — Алексей Пивнев.

Возвращаемся к вашей проблеме. Обойти ее просто, нужно всего лишь перейти в режим командной строки (для этого следует напечатать в окошке **Запуск программы** команду `cmd` и нажать **OK**), зайти в каталог `level_editor` SDK и ввести следующую команду: `xrLC.bat [level_name]`, где `[level_name]` — название компилируемого уровня.

Все, теперь ваш уровень скомпилируется и будет отлично работать в игре, если, конечно, вы не допустили ошибок во время создания карты.

Во многих статьях и обзорах вы часто употребляете выражения типа **Motion Blur** и **Depth of Field**. Можете вкратце рассказать об этих терминах?



Наглядная демонстрация эффекта Depth of Field.

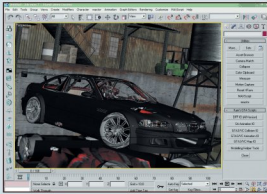
Внесем ясность и при этом постараемся ответить на вопрос максимально кратко. **Motion Blur** — эффект размытия экрана, часто применяемый в компьютерных играх последних 3-4 лет. Очень хорошо он заметен, например, в **Need for Speed: Carbon** и **GTA: San Andreas** (особенно, когда вы едете по шоссе на высокой скорости). Как правило, данный эффект активируется при быстром перемещении главного героя, автомобиля или какого-то другого элемента по игровой сцене.

Depth of Field дословно расшифровывается как «глубина резкости». Это специальный эффект, при котором на экране четко виден лишь какой-то один предмет или группа объектов, а остальные намеренно смазаны. Если вы знакомы с основами фотографии, то для вас есть предельно простое объяснение. **Depth of Field** — это компьютерная имитация широко раскрытой диафрагмы. Когда вы снимаете,

скажем, макроизображение или портрет, то выставляете максимально открытую диафрагму, чтобы все предметы, кроме центрального, были размыты. С Depth of Field то же самое. Только фильтр этот накладывается на изображение, изменяющееся в реальном времени. В итоге зритель не может составить целостную картину происходящего и может сфокусироваться лишь на определенных элементах.

Не так давно вы рассказывали в «Игровом редактировании» об утилите 3D Ripper DX, которая захватывает 3D-сцены (модели и текстуры) из различных игр. Я решил воспользоваться риппером для переноса машин и трекров из NFS: Most Wanted в «Мафию». При импорте сценки в 3DS Max я наткнулся на проблему: 3D Ripper не смог вытащить необходимые текстуры, покрывающие каркас моей тюнингованной «бахи». Из-за чего это происходит?

3D Ripper DX предназначен в первую очередь для захвата геометрии уровней и только во вторую — моделей персонажей и других подвижных объектов. Текстурам же и вовсе уделяется минимум внимания. Именно поэтому «шкурки» часто теряются. При захвате небольших уровней это происходит нечасто (мощности процессора хватает). Но если карта большая, то иногда риппер захватывает геометрию совсем без текстур.



Пример, когда 3D Ripper DX выдернул из игры не все текстуры модели автомобиля.

В случае с NFS: Most Wanted ситуация именно такая — слишком уж велики уровни игры. Мы проверили — действительно, 3D Ripper DX захватывает часть зданий и автомобилей без текстур. Но раз на раз не приходится, повторите захват — возможно, нужная вам модель будет заэкспортирована с текстурой.

Вообще же, создатели 3D Ripper DX постоянно дорабатывают свою программу. Обновите ее, и, возможно, ваша проблема будет решена.

При помощи какой команды в редакторе скрытов TES 4: Oblivion можно реализовать функцию автосохранения? Я сделал модуль, и по сюжету у меня предполагается сохранения в ключевых точках повествования, но как я ни пытался, не смог добиться нужного эффекта. Получилось только автосохранения через определенные промежутки времени, а это не совсем то, что нужно.

Все предельно просто. Чтобы сделать автосейв, необходимо воспользоваться функцией... **Autosave**. Да-да, вот такая простая команда, про которую ничего не сказано в мануале. Изменяя ее параметры, можно добиться простого автосохранения через заданные промежутки времени, но несложно и активировать функцию автосохранения в любой заранее запланированный момент.



Сохраняться в Oblivion можно в любой момент. Хоть через каждые 15 секунд.

Вопрос месяца

У меня есть довольно простой вопрос по моделированию в 3DS Max, который не рассматривался в ваших обучающих материалах. Как можно соединить несколько объектов, составляющих модели, воедино, чтобы на выходе получилась некая цельная форма, а не россыпь составляющих ее элементов? Пробовал использовать команду из меню Group/Group, однако понял, что она служит лишь для временной группировки объектов сцены (при экспорте модели связка распадается). Просто делаю тут райчинок для GTA, а она (в смысле игра) не приемлет DFF-файлы моделей, внутри которых содержится несколько подобъектов.

Рассмотрим несколько приемов объединения элементов сцены. Суть первого способа состоит в приклеивании к базовому объекту ряда выделенных форм. В этом случае вам нужно просто преобразовать любой объект сцены в редактируемый полигональный объект (**Convert to Editable poly**), щелкнуть по кнопке **Attach** в свитке **Edit Geometry** поля свойства элемента и выделить нужные формы на базовой конструкции в одном из окон проекций.

Второй метод сводится к созданию нового объекта на основе выделенных конструкций. Он более прост, но работает только с примитивами. Перейдите на закладку **Utilities** поля инструментов, щелкните по кнопке **Collapse**, затем выделите несколько примитивов (**Ctrl + ЛКМ**) и нажмите кнопку **Collapse Selected** из свитка **Collapse**. Все — целостная модель готова, можно импортировать ее в любую игру.



При экспорте из «Макса» района для GTA: San Andreas необходимо предварительно склеить все объекты сцены. В противном случае игра отгениит конечную модель.



ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ КРАНК

ЧЕМ СЕЙЧАС ЗАНЯТА KRANX PRODUCTIONS?



Игорь Варнавский

Производственные кино- и игровые компании в большинстве своем — структуры довольно закрытые. Киношники могут годами копиться над каким-нибудь проектом и довести его практически до конца, в то время как весь мир будет знать о нем лишь по скудной записи на сайте IMDb.com. Игровики открытостью тоже не отличаются: когда анонсируется новый проект, это, как правило, значит, что он уже в значительной мере готов и близится к завершению. Основная же масса прототипов рождается и умирает в безвестности, так и не покинув стен родной студии. Поэтому очень часто возникает ощущение, что разработчики заняты непонятно чем: возятся-возьмаются, а результатов не видно.

Именно такое ощущение в какой-то момент возникло в отношении **KranX Productions**. Появление этой студии в 2004 году было обставлено с большой помпой: первый в России продюсерский центр, да еще с **Андреем «КранКом» Кузьминым** во главе, — мимо такого события спокойно никак не пройдешь. Но шли годы, а игра у «КранКов» так толком и не было. «**Не время для драконов**» (все еще в разработке), «**Намстеры!**», «**Правда о 9-й роте**», несколько казуальных проектов, выпущенных под другим брэндом. Что — и все? Оказывается, не все.

До н. э.

KranX Productions — компания относительно молодая, но у ее основателя стояли люди, работавшие в индустрии не первый год. Прежде всего, это Андрей «КранК» Кузьмин, знакомый, наверное, всем, кто хоть немного интересуется отечественным геймдевом. КранК заинтересовался играми еще в юности. Свою первую игру (некий космический симулятор) он написал в школе, в 1988 году. Тогда КранК, конечно, еще не знал, что на играх можно зарабатывать, и делал ее из чистого энтузиазма. Игра меж тем получилась столь удачной, что прожила на школьных компьютерах несколько лет.

В начале 90-х, уже после школы, Андрей написал некий коммерческий софт, который обеспечил его на годы вперед. Деньги это приносило такие, что он мог позволить себе несколько лет не работать. А поскольку софт этот продавался вместе с компьютерами, КранК оказался в уникальных условиях: у него было много свободного времени, были

средства для существования и целая куча техники под рукой. В тот период КранК начал очень много играть и программировать. Постепенно вокруг него начала складываться и команда, которую нарекли **K-Division**. Первые люди он привлек, развесив по своему университету так называемое «воззвание к страдающим прозелитам».

Поначалу никакого четкого плана того, что нужно делать и в каком направлении двигаться, у K-Division не было. Команда КранКа занималась графическими технологиями (по словам Андрея, тогда они шли на одном уровне с **id Software**, но не знали об этом, так как интернета еще не было), оптимизацией, делала рекламу для телевидения, ну и конечно, пыталась разрабатывать игры. Как это обычно бывает с молодыми коллективами, K-Division спали, ели и работали в одном месте, а когда кто-то засыпал от усталости за компьютером, на его место садился другой и стучал по клавишам до тех пор, пока не вырубался сам. Собственным одиссом они обзавелись лишь в 1995-м, тогда же в команде появился и первый художник.

За несколько лет исканий K-Division изготовила около десятка прототипов, но развить их в полноценные игры не удалось. Более или менее серьезные проекты у КД появились в сентябре 1995-го — в частности **Sur**. Довести **Sur** до конца не удалось, но он дал жизнь редактору **Surmap**, на котором потом сделали «**Вангеры**». Сами «Вангеры» были заложены летом 1996 года, а в декабре был подписан контракт с «**Букой**» на издание игры.

Свою первую популярную игру «**К-Д ЛАБ**» (так к тому времени называлась команда) выпустила в апреле 1997 года. Это был **Viprolex**, пазл, семь месяцев не вылезавший из топ-40 всей интeрнета по числу скачиваний. Сейчас такую



Андрей «КранК» Кузьмин

игру назвали бы казуальной, и она принесла бы своим создателям хорошие деньги, но тогда подобная модель еще только-только нарождалась, поэтому **Viprolex** распространялся бесплатно.

В июне 1998 года до прилавков наконец доехали «Вангеры». Игра не то чтобы сорвала банк в плане продаж (за рубежом она вообще продаться не смогла), но зато утвердила «К-Д ЛАБ» и лично КранКа как главных игровых визионеров нашей страны.

А дальше началось уже новейшая история. Разработка «**Мехосомы**», переимено-



«Вангеры» (1998) сформировали очень мощное комьюнити, которое поддерживает КранК до сих пор.

важный потоп в «Самогонки» (2001), долгое мучения с «Периметром» (то, что получилось в итоге, сделали за 1,5 года, и это был куда менее оригинальный проект, чем планировалось вначале), раскол «К-Д ЛАБ» на KranX Productions, куда ушел КранК и часть команды, и **KD Vision**, где сконцентрировались те, кто решил остаться.

Н. э.

После распада «К-Д ЛАБ» каждая из компаний пошла своим путем. KDV сделали аддон «Периметр: Завет императора», **Maellstrom** и несколько квестов, а KranX сосредоточились главным образом на продюсировании и прототипировании. Итак, что у них сейчас есть в заглавнике?

Прежде всего, «**Не время для драконов**» по книге **Ника Перумова** и **Сергея Лукьяненко**, о которой мы уже неоднократно писали (только в этом году два раза). Непосредственно разработкой занимается миновская студия **Arise**, а KranX игру продюсирует. Arise уже очень хардкорные и игры у них все время выходят хардкорные, поэтому KranX стараются оказывать игру, сделать ее более доступной.

Изначально по «Драконам» должны были снимать фильм, но потом его отменили, и это усложнило задачу. Но сейчас все сложности вроде бы позади. В продажу игра поступит уже в октябре.

Насчет документального проекта «**Правда о 9-й роте**» все еще остаются вопросы, но понимание того, как это будет выглядеть, постепенно приходит (подробности об игре см. в интервью прошлого номера «Игромании»). Это будет шутер, но с акцентом не на игрок, а на то, как выглядел тот исторический бой в действительности. Да и само слово «игрок», по мнению КранК, здесь не совсем уместно — скорее «участник».

Изначально KranX собирались сделать официальную игру по «9-й роте» и даже вели по этому поводу переговоры, но проект в итоге так и не состоялся. Как потом оказалось — к счастью. Бондарчук показал в фильме совсем не то, что было на самом деле. Особенно тягостное впечатление на КранКа произвел основной мотив фильма: «их всех бросили», «они сражались за уже не существующую страну».

На этой почве КранК сошелся с известным переводчиком **Дмитрием «Гоблином» Пучковым**, который высоко отозвался о качестве технического исполнения фильма (по меркам российского кино), но основательно прохладил по его идеологическому наполнению. Чтобы восстановить справедливость, Пучков взялся за съемки документального фильма «Правда о 9-й роте» (в качестве консультантов выступают участники того сражения), а KranX занялись игрой. Сами «кранксы» лишь курируют проект, а собственно разработка возложена на компанию **Extreme Developers** из города Миасса. Выбрали их по той причине, что в отличие от подавляющего большинства отечественных девелоперов у миассцев есть так называемое чувство геймплея. То есть понимание того, как сделать игру интересной.

DEВерсификация

Помимо «Драконов» и «Роты» у KranX есть множество других проектов разной степени готовности — от «почти вот-вот» до «это такая вот идея, когда-нибудь сделаем».

Наибольший интерес представляет шутер «**Внутренний голос**», про который КранК рассказывал на весенней КРИ. Пока это всего лишь прототип на движке **Source** (использовался в **Half-Life 2**), но прототип любопытный. Идея этой игры пришла к КранКу по итогам размышлений о том, почему возможности голоса в играх используются так слабо и что с этим можно сделать. По его замыслу, во «Внутреннем голосе» игра сама будет управлять игроком, а не наоборот, как это обычно бывает. Игравший постоянно слышит два голоса — шепот и монтора. Шепот детально описывает всю обстановку вокруг: дома, людей, предметы — все-все-все. А монтор дает указания: «повороти налево», «добеги до конца улицы», «спаси жертву». По идее, от такой обработки игрок через некоторое время входит в транс и начинает воспринимать мир не таким, какой он есть, а каким его описывают голоса. А потом голоса вдруг исчезают и наступает своего рода просветление.

Пока проект находится в полуподвешенном состоянии, но разрабатывать его будут явно не KranX, а люди со стороны — сами они с шутерами связываться не хотят.

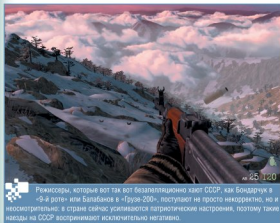
АНКЛАВ В АНКЛАВЕ



KranX устроена несколько иначе, чем большинство игровых студий, где, как и в любой компании, персонал утром приходит на работу, а вечером уходит. Значительную часть сотрудников составляют иногородние, поэтому они живут и работают прямо тут же, в одном здании. В обычной компании на такое бы мало кто согласился, но KranX находится в курортном городке Светлогорске (Калининградская область), на берегу Балтийского моря, поэтому жить должно быть очень даже приятно. Светлогорск — маленький, тихий и опрятный город, здесь отдыхают те, кто любит лес и море, но не любит изматывающую жару. Годы три назад Светлогорск открыли для себя жители Москвы и начали активно скупать тамешную недвижимость. Так что цены тут теперь уже совсем не калининградские.

Кроме головного светлогорского офиса, у KranX есть подразделения в Калининграде и Симферополе.

Много внимания в KranX уделяют казуалкам. Во-первых, потому, что сам КранК к ним всегда тяготел (Biprolex по нынешним меркам — не что иное как казуальная игра), а во-вторых, казуалки сейчас прут со страшной силой. Они и деньги приносят весьма ощутимые, и развиваются очень быстро. Есть даже мнение, и КранК его всецело поддерживает, что в скором времени казуальные игры сильнее потеснят игры традиционные. Правда, есть в этом явлении и обратная сторона: усложняясь, казуалки сами превращаются в «большие» игры. Такое вот единство и борьба противоположностей.



Режиссеры, которые вот так вот безапелляционно хвалят СССР, как Бондарчук в «9-й роте» или Балабанов в «Грузе-200», поступают не просто некорректно, но и неосмотрительно: в стране сейчас усиливается патристическое настроение, поэтому такие наезды на СССР воспринимают исключительно негативно.



Magik Towers — одна из казуалок KranX и Arise.



Судьба Pika-Rika для Nintendo DS пока под вопросом.

Из Casualки помимо ожидаемого продолжения «Нямстеров!» (основное изменение: нямстеры обретут специализацию) есть еще по меньшей мере полдюжину проектов. **Gagaring** — прототип на базе «Нямстеров!», завязанный на физику: раскручиваешь червячка и подкидываешь его таким образом, чтобы зацепиться где-нибудь повыше и попутно собрать бонусы. **Sweet Bonanza** — пазл на манер **Hexic, Lines** и их бесчисленных вариаций, только суть не в том, что сводить вместе разноцветные кружлячки, а в том, чтобы «кормить» этими кружлячками резиновых кукол (растягиваются так, как будто взаправду резиновые). **Magic Tower** — к замку по петляющей дороге пытаются прорваться враги; вдоль этой дороги нужно расставить башни так, чтобы живым не дошел никто. Ну и **Musiac** — музыкальная пазл-игра.

С Casualками для консолей дело продвигается тяжелее. В KranX разрабатывали одномерную музыкальную стратегию для PSP под названием «Ритм войны», но когда игра была уже в значительной мере готова, выяснилось, что никто из издателей больше не берет ее выпускать на PSP уникальные игры из-за низких продаж — отбиваются только мультиплатформы, и ничего больше. Поэтому «Ритм войны» пришлось заморозить до лучших времен. Хотя не факт, что они когда-нибудь наступят.

Несной остается и судьба **Pika-Rika**. Это музыкальный проект для Nintendo DS, сделан-

ный в стилистике кукольного театра — выглядит очень необычно. Продавать игру брали «Новый диск», но что-то у них не сложилось.

Наряду с Casualками сейчас на волне популярности находятся браузерные игры. KranX осваивает и эту нишу. Первый проект — ролевая игра «Волпощение» — уже почти готов. Продюсером игры является **Леонид Грехов** — тот самый, что написал для ноябрьского номера «Игромании» за прошлый год колонку «Твоя сестра смерть» (рубрика «Особое мнение»). В той колонке Леонид мечтал об играх с совершенно иной установкой, нежели та, что есть сейчас — где смерть не конец всего, а лишь начало чего-то нового, где история творится не для одного персонажа, а целых поколений. Так вот, в основу «Волпощения» положена именно эта идея. Как и в любой ролевой игре, у нас здесь есть свой герой, но он живет лишь три дня. Не факт, что за это время он успеет вырастить дерево и построить дом — но готовность оставить обязан. Отсыпав себе пару, герой женитов/выходит замуж, и у него появляется шестеро детей (3 мальчика и 3 девочки). После смерти героя игрок перевоплощается в одного из них. Уровней — поколения.

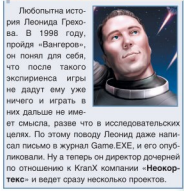
Конечно, три дня персонаж будет жить лишь при интенсивной игре, а если вы сделаете паузу, то и темп его жизни замедлится: герой будет жить в игре, но не будет стареть.

Вообще, деталей и нюансов в «Волпощении» очень много, прямо как в большой MMORPG. Но все так или иначе завязано на семью и кровно-родственные связи. Есть, к примеру, любовницы и внебрачные дети — они могут служить аргументом во внутрисемейных спорах. Квесты, в отличие от традиционных MMORPG, подсовываются со смыслом: богатый, но не прокормленный герой может спасти от чудовища бедную, но знатную принцессу 10-го уровня, жениться на ней и тем самым перепрыгнуть сразу на 6-й уровень.

Подобно другим браузерным играм, «Волпощение» будет бесплатной, но если раскошиться, играть станет ошутимо проще. Не исключено, что со временем на ее основе сделают большую MMORPG. Идею того-ого-какая.

Также в производстве у KranX есть онлайн-новая стратегия по образу **DotA** (киберспортивная модификация **Warcraft 3**). А в планах

КАК СТАНОВЯТСЯ ПРОДЮСЕРАМИ



Любопытна история Леонида Грехова. В 1998 году, пройдя «Вангеров», он понял для себя, что после такого эксперимента игры не дадут ему уже ничего и играть в них дальше не имеет смысла, разве что в исследовательских целях. По этому поводу Леонид даже написал письмо в журнал Game.EXE, и его опубликовали. Ну а теперь он директор дочерней по отношению к KranX компании «Некортекс» и ведет сразу несколько проектов.

— Casualка про парю attractionов, браузерная игра во вселенной новой краковской RTS и еще пара проектов, о которых нас пока протиски не распространяются.

Если вы насторожились при фразе «новая краковская RTS», то совершенно правильно сделали. В KranX действительно зреет такой проект, правда, это будет не совсем RTS. От стратегии в нем будут лишь базы, юниты и герои. Сеттинг — постапокалипсис, но не как в **Fallout**. Игра эта уже в производстве, а в ее вселенной планируются еще несколько тайтлов. На разработку этого проекта потребуются всего полтора года — по словам KranKa, он просчитан намного лучше, чем долготройной «Периметр», да и команда на этот раз подобралась бесконфликтная. «Периметр» в свое время задержался именно потому, что в «К-Д ЛАБ» не было единого мнения о том, какой быть игре.

Между тем планы KranKa не ограничиваются игрой. Его волнуют более глобальные вещи — создание на основе игровых технологий не только игр, но и продуктов и сервисов самого широкого профиля. Первый такой проект — социальная сеть, отслеживающая на манер Xbox Live достижения игроков, — уже в работе.



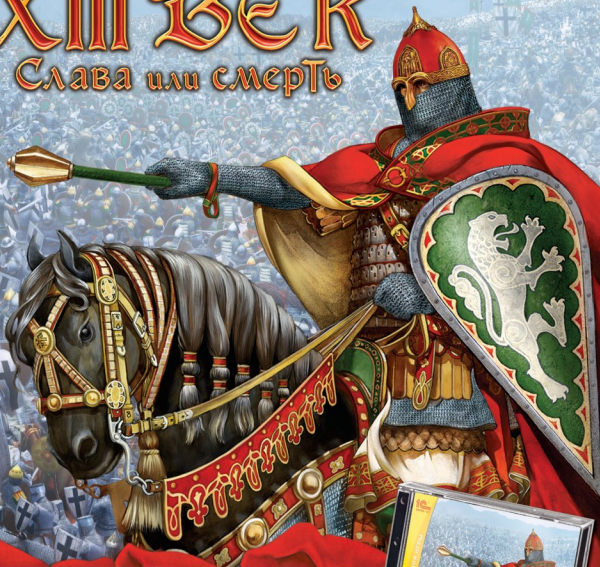
Город в «Волпощении» называется Александрия — анаграмма на Москву.



Генеалогическое древо в «Волпощении» растет быстро у каждого героя на все про все есть только три дня.

XIII ВЕК

Слава или смерть





Андрей Александров

ТОМ КЛЭНСИ ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПРЕДСКАЗАЛ 11 СЕНТЯБРЯ

«Почти трехсоттонный самолет с более чем полутоном баками врезался в стену на скорости, превращаясь в триста узлов. В момент удара он развалился на части. Авиалайнер был ничуть не прочнее птицы, но огромная скорость и масса вдрызг разнесли колонны у входа. Затем последовала очередь самого здания. Как только рухнули крылья, четыре двигателя, самые массивные части самолета, пробили стены, причем один из них взорвался внутри зала заседаний палаты представителей. Капитолий был построен в эпоху, когда камень, уложенный на камень, считался самым прочным и надежным способом постройки, и потому в его стенах не было стальной арматуры, которая могла бы придать ему дополнительную жесткость. Вся сторона здания, куда врезался самолет, рассыпалась, превратившись в щебень, который разлетелся по сторонам, однако самое страшное произошло через одну-две секунды, когда крыша, лишившись структурной опоры, рухнула на головы девяносто человек, находившихся в этот момент в помещении зала заседаний, а сотня тонн горячего, превратившегося во взрывчатую смесь, заполнила воздух внутри здания. Через мгновение она воспламенилась, и гигантский огненный шар поглотил все. Раскаленные языки пламени вырвались наружу, послал одновременно ударную волну по всему сооружению, даже в подвальные помещения».

Это не кусок сценария к не очень удачному фильму по мотивам событий 11 сентября. И не выдержка из отчета террористов. Это цитата из романа «Долг чести» (Debt of Honor), написанного в 1994 году Томом Клэнси. За семь лет до самого масштабного теракта в истории США Том достаточно четко предсказал его сценарий. Более того, позже, когда во многих интервью Клэнси спрашивали о том, насколько вероятны подобные события в реальной жизни, он отвечал: «Очень вероятно» — пытаясь обратиться к правительству своей страны, призвать его повысить меры безопасности и быть осторожнее во внешней политике.

Мы неспроста начали статью с этого примера. Большинство российских игроков знают Тома Клэнси как автора сценариев для

серий *Rainbow Six*, *Splinter Cell* и *Ghost Recon*. Гораздо меньше слышало о том, что он является «сумасшедшим борецисцем, пишущим бредовые истории про то, как Россия во главе с Жириновским оккупировала Анголу». И только единицы читали его книги, причем читали вдумчиво, наслаждаясь увлекательной и глубокой альтернативной историей современности, которую содал Том Клэнси.

Дело жизни

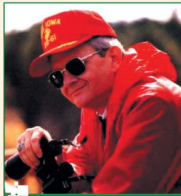
Том Клэнси не из тех людей, которые сразу нашли себя в этом мире. Он родился 12 апреля 1947 года в округе Балтимор, штат Мэриленд. После школы поступил в скромный колледж Лойола, расположенный все в том же Балтиморе, на специальность «Английская литература». Намного позже Том расскажет, почему он выбрал литературу: потому что считал себя недостаточным одаренным для физики. Более того, литература далеко не сразу стала основным его делом — до середины 80-х Клэнси работал обычным страховым агентом.

Не сложилось у Тома и со службой — он провел несколько лет в армии, но был вынужден покинуть ее ряды из-за плохого зрения. Впрочем, Клэнси продолжил изучать военную историю, искал контакт с солдатами и офицерами, и в конце концов это увле-

чение нашло отражение в его книгах. Первый же роман Клэнси — «Охота за «Красным октябрём»» (The Hunt for Red October) — стал настоящим бестселлером, получил похвалу самого **Рональда Рейгана** (тогдашнего президента США) и начал целый цикл произведений о Джеке Райане, талантливом сотруднике ЦРУ.

О чем же пишет Том Клэнси? Западные литературные критики чаще всего обзывают его творчество громким словом «технотриллер», но сам Том с таким определением не совсем согласен, раз за разом утверждая, что «пишет романы». На наш взгляд, почти все произведения Клэнси — это чистой воды политические детективы. Сюжет каждой книги закручен вокруг многогранного и многоодного заговора на уровне наиболее влиятельных сил нашего мира (сам заговор направлен, конечно же, против США). Все события, начиная с поединка акустиков на двух подлодках в Тихом океане и заканчивая поединком политиков в Овальном кабинете Белого дома, тем или иным образом привязаны к этому самому заговору, а расследованиям, политическим переговорам и прочей болтовне у Клэнси обычно посвящено не менее половины книги.

Тем не менее произведения Клэнси — это детективы вовсе не в том виде, в котором мы привыкли видеть их со времен Агаты Кристи: спокойные, тягучие, с умудрен-



Том Клэнси, наверное, самый известный среди игроков писатель.



НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ



Охота за «Красным октябрем»



Игры патриотов



Прима и явная угроза



Все страхи мира

Суперпопулярные книги Тома Кланси никак не могли обойтись без экранизаций. Но на самом деле киноэкран — наверное, самый худший способ знакомства с творчеством этого писателя. Характерные дух и атмосфера теряются напрочь. Почему? Дело в том, что у книг Тома есть две особенности, которые практически невозможно повторить в кинофильме. Первая — это потрясающая подробность. На страницах своих произведений Кланси не просто сталкивает армии разных стран — он еще и тщательно рассказывает, как именно они сражаются, описывает тактические приемы, приводит характеристики военной техники. На экране всему этому места нет.

Вторая черта — это многоплановость. Кланси любит скручивать в пучок множество сюжетных линий и постоянно переключать между ними. Этот подход тоже не подходит для двухчасового фильма. Зато он отлично смотрелся бы в телесериале, но единствен-

ная «мыльная опера», сделанная во вселенной Кланси («Оперативный центр»), на российских экранах никогда не выходила.

Пожалуй, единственное, за что стоит отметить некоторые «клансифильмы», — это очень неплохой подбор актеров. Так, в «Охоте за «Красным октябрем» (1990) Марка Раммуса играл сам Шон Коннери, который ну просто великолепно справился с ролью командира советской подводной лодки. Вполне талантливым **Алек Болдуин** (Джек Райан) на его фоне смотрелся слишком уж скромно, особенно для главного героя картины. Тем не менее «Охота» оказалась ближе к творчеству Кланси, чем все остальные экранизации, — фильм в первую очередь отличала очень глубокая проработка технической стороны.

Следующая картина — «Игры патриотов» — вышла в 1992 году и оказалась намного более простым майнстримовым боевиком. Зато роль Райана в ней просто великолепно

сыграл **Харрисон Форд**.

Форд же стал **Джеком Райаном** и в третьем клансифильме — «Прямой и явной угрозе» (1994 год). В целом эта картина была очень похожей на «Игры патриотов», только снята чуточку лучше.

Вышедшие в 2002 году «Все страхи мира» оказались самым провальным из фильмов по Кланси. **Бен Эффлек** банально не вытянул такого сложного персонажа, как **Джек Райан**, а сама экранизация получилась жалким отражением одной из самых сложных и глубоких книг писателя. Зато картинка современная и с хорошими спецэффектами.

Очередной клансифильм **Rainbow Six** запланирован на 2010 год и, между прочим, может оказаться очень даже неплохим. Дело в том, что «Радуга» — достаточно простая книга, из нее при должном старании можно сделать очень приятный и динамичный боевик. Кроме того, снимать ее будет не кто-нибудь, а сам **Зак Снайдер**, режиссер фильма «300»



Тома Кланси часто упрекали в бездельности его сюжетов, но порой даже самые невероятные его предположения сбываются. Согласно сюжету **Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder** (2003), Фидель Кастро умрет в 2006 году. И в прошлом году он действительно чуть не умер.

ным главным героем и нелепой перестрелкой на полстраницы в конце. У нас ведь только еще половина книги, не отведенная под болтологию? Так вот, эта половина у автора заполнена экшеном высшего качества. Здесь на первый план выходят очень неплохие познания Кланси в военном деле и его стремление объять необъятное: подводная война, пеленки в воздухе, противостояние спецслужб, диверсии в тылу врага, теракты, шпионские интриги — в каждой книге находится место как минимум двум-трем пунктам из этого списка.

При этом количество совсем не означает потерю качества. Каждое из сюжетных ответвлений Кланси описывает с энциклопедической тщательностью, уделяя огромное внимание не только характерам героев и художественному качеству событий, но и технической стороне: описанию работы разведок, тактике подводной, наземной и воздушной войн, характеристикам техники. Конечно, это не уровень военных академий — но как минимум уровень очень продвинутого любителя, который не только знает, что подводные лодки уничтожают друг друга, но еще и понимает, каким образом они это делают.

Водка, медведи и Калашников

Наши соотечественники чаще всего нападают на Кланси за «антирусский» его книг — мол, Россия в них показана главным злодеем, населена гражданами-идиотами наполопам с медведями и со всех сторон омывается водкой. На самом деле это не совсем так: Том в своих книгах говорит много добрых слов и комплиментов в сторону русских — больше достается разве что американцам. Он открыто называет нашу разведывательную школу лучшей в мире, полностью признает все заслуги СССР в победе над Германией (что, кстати, заслуживает уважения, ведь в США и Великобритании преподают историю Второй мировой несколько иначе, сдвигая приоритеты в сторону западных стран), хвалит нашу военную технику (впрочем, заметно реже, чем американскую), не забывает и о литературе, хоккее и даже балете.

Особенность Кланси лишь в том, что он ярый патриот своей родины. А родина у него США, а вовсе не Советский Союз или Россия. И пишет свои книги Кланси с точки зрения



патриот: Америка всегда оказывается в центре событий и обязательно подвергается какой-нибудь опасности. Достаточно вспомнить, что в 80-х годах главным врагом США был СССР — и, в принципе, становится понятно, почему в ранних книгах Кланси русские регулярно выступают в образе врага и обычно терпят поражение. Подобный сюжет — вполне в русле патриотической литературы тех времен, точно такие же книги писались и в Советском Союзе (да и в современной России попадаются — вспомним хотя бы детективы **Дмитрия Черкасова**). Более того, Кланси в 90-х писал уже совсем иначе: перед США встают новые угрозы, а русские начинают выступать в роли надежного и верного союзника, раз за разом выручающего американцев в сложных ситуациях.

Впрочем, критиковать Кланси все равно есть за что. Во-первых, почти во всех его произведениях ярко видна «центричность», которая став свойственна американцам. США — это настоящий пуп земли, страна исключительная, великая и уникальная, а все, окружающее ее, «конечно, тоже неплохо и в чем-то даже лучше нас — но в целом мы это делаем в сотни раз круче!». Достается от этого подходу и Индии, и Китаю, и СССР, и даже Великобритании, которая регулярно выступает чуть ли не в роли «пятьдесят первого штата» (следствие снижодительного отношения американцев к англичанам).

Второй недостаток Кланси — факта в его книгах все-таки идеальная. И речь сейчас даже не о частых ошибках в описании оружия и боевых действий: понятие, что достичь идеала в них практически невозможно — тема суперсложная и секретная. Другое дело, что и «житейские» описания у Кланси зачастую очень далеки от реальности — такое впечатление, что нехватку реальных фактов Том любит заменять общепринятыми стереотипами, даже не пытаясь проверить их достоверность. Будет русский, читая книги Кланси, и будет регулярно хихикать над очередной его глупостью. Как вам, например, следующая сцена. Восемьдесят лет, утро, здание КГБ на Лубянке. В центре связи один шифровщик сидит другому смену и на прощание бросает фразу: «Ну же, я побежал — дома в холодильнике меня ждет бутылка водки!» Феноменально! И это, между прочим, сцена из книги «**Красный кролик**» (Red Rabbit), написанной в 2002 году, когда уже тридцать три раза можно было пообщаться с русскими и узнать, как они живут, чем дышат и балалайки какой марки предпочитают.

Третий недостаток — Том слишком сильно верит в случайности и использует их так часто, что становится предсказуемым. Система проста: «Американцы круты, и их враги тоже не лыком шиты, и шансы вроде одинаковы, вот только первым почти всегда будет везти, а вторым — нет». В итоге как бы тщательно ни готовились «плохие парни», у них все обязательно пойдет насакуру только потому... да хотя бы потому, что на следующем перекрестке этого долбанного городка выключились светофоры. Действительно, в жизни многое зависит от случайности, но, в отличие от книг Кланси, там все везет примерно в равных долях.

Красный шторм поднимается, знакомство с Кланси начинается!

Львиную долю рассказа о творчестве Тома мы, конечно, посвятим его книгам — он великий писатель. Сразу же предупредим вас о нескольких странной структуре этой главы. Дело в том, что почти все крупные произведения Кланси объединены в единую серию, рассказывающую о приключениях Джека Райана — подающего надежды аналитика ЦРУ в начале и президента США в конце (а потом и «серого кардинала», официально отошедшего от дел, но продолжающего влиять на дела в стране). Однако эта серия слишком сложна, в нее так успешные произведения, так и провалы, — неподготовленный читатель рискует просто утонуть в нагромождении слов, предположений и томов. Начинать же знакомство лучше с «Красного шторма» — отдельного романа Кланси, легкого, захватывающего и чуточку бредового.

Красный шторм поднимается (Red Storm Rising, 1986)



Советский Союз, Никевартоск. Огромный нефтеперерабатывающий комплекс, кормящий почти всю страну, в считанные минуты сгорает в огне. Это — результат теракта, проведенного группой недоброжелательных азербайджанцев. Страна оказывается на грани кризиса — топлива остается на считанные месяцы. И тогда Политбюро принимает неожиданное решение: захватить нефтяные месторождения на Ближнем Востоке, а для отвращения вероятного противника развязать полномасштабную войну в Европе...

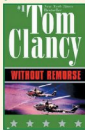
Не будем тратить много места на комментирование сюжета этой книги; и так понятно, что он невелик хотя бы потому, что восстановление нефтеперерабатывающего комплекса обошлось бы СССР намного дешевле, чем проведение двух военных кампаний. Соль «Красного шторма» — в другом — в подробном описании полномасштабной неядерной войны между СССР и государствами НАТО. Кланси пишет про нее очень увлекательно, умещая в одной книге десятки разных сюжетов: от потрясающего боя советской суперсубмарины «Альфа» с почти всем буржуазным подводным флотом и до подробного описания тактики применения самолетов, сделанных по технологии «стелс», в массовом воздушном бою. И именно эта мультиплановость является самой сильной чертой книги — автор просто не дает читателю заскучать, постоянно подсылая ему новые события.

Помимо надуманного сюжета у «Красного шторма» есть и другие недочеты. Главный — автор слишком уж сильно «покровительствует» армией НАТО, выставляя их более сильными и лучше оснащенными, чем армию СССР. В сухопутных сражениях русские берут исключительно числом, подводные лодки, атакующие американские конвои, гибнут одна за другой, и

даже на суперсубмарине «Альфа» в конце концов находится суперторпеда, которую Том Кланси... просто выдумал, о чем и признался в конце книги (для справки: «Альфа» — американское название атомной подводной лодки проекта 705 «Лира», одного из самых генеральных детищ советских конструкторов. Маленькая и полностью автоматизированная, эта суперсубмарина обладала почти такой же скоростью и маневренностью, как торпеды врага, что делало ее практически непобедимой в подводном бою). Про типичные для автора недостатки — повальный алголизм в Советской армии, медведей с балалайками наперевес и прочую «клюкву» — мы уже говорили.

Кстати, соавтором «Красного шторма» стал **Ларри Бонд** — офицер ВМС, создатель знаменитой настольной игры **Harpoon** (была и замечательная компьютерная адаптация), которая до сих пор остается одним из лучших стратегических симуляторов, посвященных конфликтам на море. С помощью «Гарпуна» авторы моделировали некоторые эпизоды книги, кроме того, именно с этой настолки и началось увлечение Кланси военными играми, в том числе и компьютерными.

Без пощады (Without Remorse, 1993)

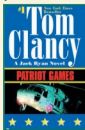


Хронологически эта книга является первой в серии про Джека Райана, но на самом деле это привлек, написанный в 1993-м (серия стартовала в 1984-м). На наш взгляд, «Без пощады» — одна из самых слабых книг серии. Если

Джордж Лукас заранее спланировал всю вселенную «Звездных войн» и с легкостью мог прыгать между частями, то Кланси вряд ли задумывался о написании приквелов, и в итоге у него получилось книга с очень натянутым сюжетом, совсем не подходящая для открытия серии, в интереснее скорее ярым фанатам писателя, до дыр зачитавшим все остальные его произведения.

История, рассказанная в «Без пощады», обращается вокруг Джека Кларка, оперативника ЦРУ и будущего друга Джека Райана, который устраивает персональную войну против наркотельцов, действующих на территории США. Сам Джек Райан (который еще служит даже не в ЦРУ, а в Корпусе морской пехоты) в этой книге появляется лишь эпизодически.

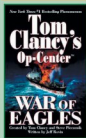
Игры патриотов (Patriot Games, 1987)



Вторая (если считать в хронологическом порядке) книга в цикле про Джека Райана. Читать ее, впрочем, мы рекомендуем лишь «на засыпку», будучи уже знакомым с главными произведениями серии. После «Охоты за «Красным октябрём» и «Красного шторма», сюжеты которых были завязаны на противо-

ПОД ГРОМКИМ БРЭНДОМ

Клэнси стал известным на всю Америку автором начиная с первой же книги — «Охоты за «Красным октябрём». Разумеется, со временем у многих (да и думаем, у самого Тома тоже) появилось желание использовать знаменитый бренд Tom Clancy's, причем не только в кино и играх, но и в той же литературе, продавая под ним книги, написанные «литературными неграми».

Оперативный центр
(Op-Center, 1995-2005)

Изначально «Оперативный центр» — это телесериал, идея которого была придумана Томом Клэнси в соавторстве со Стивом Печеником. Чуть позже другой писатель — Джефф Ровин, создал по этой идее целый цикл небольших романов, часть из которых была переведена на русский язык.

Оперативный центр — независимая организация, подчиняющаяся президенту США и созданная на случай обострения международных отношений. Его основная задача — координация действий с иностранными правительствами и всяческая их поддержка. Книжки, как можно догадаться, являются в основном «балтологическими»: все-таки Центр — не боевое подразделение (хотя собственные спецгруппы у него все-таки есть). Да и пишет Ровин совсем иначе — так что это уже не совсем книги Клэнси.

Net Force
(1998-2006)

которое борется с преступлениями в киберпространстве. Впервые идея Net Force упоминается в «Государственных играх» — третьем романе «Оперативного центра».

В 1999 году по Net Force был снят телефильм Tom Clancy's Net Force. Кроме того, все тот же Перри написал серию детских романов Net Force Explorers — про команду подростков-вундеркиндов, которые помогают большому дядькам из ФБР. Ни фильм, ни книги, по нашей информации, на русский язык не переведились.

Tom Clancy's Splinter Cell
(2004-2007)

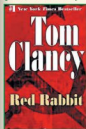
Еще меньше отношение к Клэнси имеет Net Force — серия романов, написанных Стивом Перри (в разработке идеи принимал участие все тот же Стив Печеник). Их сюжет посвящен спецподразделению ФБР,

которое борется с преступлениями в киберпространстве. Впервые идея Net Force упоминается в «Государственных играх» — третьем романе «Оперативного центра».



Серия романов, написанная Дэвидом Майклом по игре Tom Clancy's Splinter Cell. Дэвид оказался настоящим счастливымчиком — ему дали в руки Эзму Фишера, супергероя из числа тех парней, что так нравятся публике, читающей в подземке по дороге домой. На этом Дэвид, собственно, и решил остановиться — то, как написаны его романы, не выдерживает никакой критики. Банальные сюжеты, примитивные ходы, плоские персонажи и море ошибок. На русский язык эта серия пока не переведена. И слова бory!

стоянии США и СССР, Клэнси, видимо, решил написать что-нибудь более сложное и отправил Райана в Великобританию, где бывший морской пехотинец и начинающий аналитик ЦРУ миглом спасает принца и принцессу Уэльские от заговора ирландских террористов. Сюжет у «Игр патриотов», на наш взгляд, достаточно средний — большинство событий здесь завязаны вокруг внутренних проблем Великобритании, и книга явно не хватает масштабности, обычно свойственной Клэнси.

Красный кролик
(Red Rabbit, 2002)

Еще один приквел, раскрывающий ранние годы жизни Джека Райана, и самая провальная книга во всем творчестве Клэнси. Громить «Красного кролика» можно долго и обстоятельно. Отметим лишь основные недостатки. Во-первых, сюжет книги закручен вокруг покушения на Кароля Йозефа Войтылу, но этот момент палу римского, полжизни по национальности. В 1981 году его пытались убить. Главными подозреваемыми сразу же стали КГБ и спецслужбы других стран Варшавского договора (в первую очередь, Болгарии и Польши), однако расследование, продолжающееся до сих пор, так и не смогло доказать их причастность. Тем не менее это не помешало написать Клэнси книгу про то, как советский КГБ

совместно с болгарями готовят убийство, о котором неожиданно становится известно ЦРУ.

Во-вторых, «Красный кролик» оказался самой антисоветской книжкой за всю историю Клэнси. Герои здесь приспосабливаются к СССР, они злобно подшучивают над его народом, а сами русские в книге выставлены полнейшими дурачками и нелюдьми.

В-третьих, Клэнси неожиданно сменил подход к написанию. Дело в том, что почти вся серия про Райана проходила в параллельной вселенной, общая линия которой была близка к действительности (противостояние США и СССР, расстановка сил, война в Афганистане), однако большинство ситуаций и героев являлись выдуманными. Ну а в «Красном кролике» читатель ждет столкновения с реальностью: на страницах постоянно упоминаются Брежнев, Андропов, Рейган — разве что достоверность событий, в которых они участвуют, очень сомнительна. В итоге Клэнси попадает в очень неприятную ловушку — книга хоть и посвящена приключению Райана, но совершенно не вписывается во вселенную, не выглядит «райановской».

Ну и наконец, четвертый момент. История с покушением на Войтылу, несмотря на все ее сомнительную достоверность, могла бы стать отличным сюжетом для книги о поединке между КГБ и ЦРУ. Но не стала — Комитет госбезопасности, профессионализм которого так любит восхвалять Клэнси, здесь действует откровенно нелепо, проигрывая своим оппонентам на всех фронтах. В увлекательном «Кремлевском кардинале» действия спецслужб описаны намного интереснее.

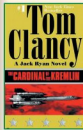
Что же остается в итоге? Да в общем-то, ничего — одна сплошная окопалополитическая болтовня, отражающая очень сомнительный взгляд Тома Клэнси на историю начала 80-х годов.

Охота за
«Красным октябрём»
(The Hunt for Red October, 1984)

Самая первая книга Клэнси, которая тут же принесла ему фантастическую славу. Сюжет еще не так многогранен, как в более поздних романах автора: история закручивается вокруг «Красного октября» — новейшей советской атомной субмарины, оснащенной баллистическими ракетами. Калитин «Октябрь» — Марк Рамису, один из самых искусных морских офицеров, предпринимает попытку предать свою родину и бежать в США. Разумеется, ВМС СССР тут же начинают масштабную охоту за субмариной, ну а Райан-со товарищи пытаются выручить перебежчика.

В целом «Охота за «Красным октябрём»» — достаточно линейное и предсказуемое произведение. Выглядит его увлечение Клэнси морской войной: действия субмарины и надводного флота здесь описаны с потрясающей детальностью, и читать эти описания — огромнейшее удовольствие. К радости читателей, подводные лодки будут часто появляться и в следующих книгах Клэнси.

Кремлевский кардинал (The Cardinal of the Kremlin, 1988)



Одна из самых сложных операций в работе разведок — это вербовка шпионов. В высших эшелонах власти вероятного противника оказываются только самые лучшие люди, убежденные патриоты, каждого из которых тем не менее регулярно проверяет на благонадежность

контрразведка. Но даже здесь попадаются «слабые звенья». Одно из них — полковник Михаил Семенович Филитов, помощник министра обороны СССР. Ветеран Второй мировой войны, трижды Герой Советского Союза, отец двоих сыновей, которые пошли по стопам отца, став офицерами Советской армии... и погибнув уже в мирное время. Смерть детей оказалась сильным ударом для офицера, заставила его усомниться в правильности курса, выбранного СССР, — и этим тут же воспользовались вербовщики из ЦРУ, предложившие поделиться информацией с американским правительством. Через некоторое время советская контрразведка начала догадываться о предательстве, и Филитов было решено вывезти из СССР.

«Кремлевский кардинал» — однозначно лучшая шпионская книга Кланси и одна из лучших его книг вообще. Действия КГБ и ЦРУ здесь показаны очень подробно, детально и в то же время увлекательно. Некоторые эпизоды (например, описание слежки, которую ведут офицеры КГБ) восприняты настолько сумасшедшим драйвом, что оторваться невозможно, даже если читать в четыре утра, а завтра вставать на работу.

Помимо охоты за Филитовым в «Кремлевском кардинале» есть и параллельная сюжетная линия, разворачивающаяся вокруг войны в Афганистане и разработки советскими учеными экспериментального лазера, способного поражать объекты в космосе. Но она интересна больше с технической точки зрения — очень уж хорошо Том рассказывает о проблемах, связанных с такими лазерами. Самые же напряженные события «Кардинала» все равно разворачиваются в Москве.

Кстати, в «Кремлевском кардинале» впервые появляются русские офицеры нового поколения. Кэзбэксин Сергей Головоко — эдакий советский аналог Джека Райана: молодой, талантливый, умелый и очень решительный. Полковник Геннадий Бондаренко очень похож на Головоко, только служит в Советской армии. Обоим этим героям предстоит сыграть важные роли в следующих книгах Кланси.

Прямая и явная угроза (Clear and Present Danger, 1989)



Устав сражаться с СССР, Том Кланси решает «переночевать» и переключиться на другую опасность — внутреннюю. Сюжет «Прямой и явной угрозы» закручен вокруг напряженных отношений США с Колумбией, которая, как известно, является

одним из главных производителей наркотиков в мире. В недрах ЦРУ рождается дерзкая идея: провести лихую спецоперацию, уничтожив врага прямо в его логово. Но все идет наперекосяк, грамотно спланированная акция начинает разваливаться прямо на глазах, а главный удар заброшенному на территории Колумбии отряду спецназначения наносит поперек спины — в самый трудный момент американское правительство решает просто «забыть» о своих солдатах и банально бросить их на произвол судьбы. Джек Райан, сделавший к этому времени неплохую карьеру в ЦРУ, ослушивается приказа и пытается выручить бойцов.

«Угроза» — очень приятная и динамичная книга с неожиданным, несколько нетипичным для Кланси сюжетом. Особенно стоит порекомендовать ее тем, кто считает автора законченным русофобом и американофилом — как видно, Том умеет критиковать в книгах и свою родину.

Все страхи мира (The Sum of All Fears, 1991)

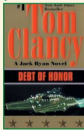


Прямое доказательство по пословице «как вы лягу называете, так она и поплывет». Под роковым броским названием скрывается, наверное, лучшая книга Кланси — динамичная, с оригинальным сюжетом, множеством неожиданных поворотов и абсолютно трезвым взглядом на геополитику (в том числе и на пресловутые отношения США и СССР). Кланси здесь попадает в неожиданную ловушку: Советский Союз начала 90-х годов — все еще очень крутой соперник, с которым хочется посоревноваться, но в то же самое время эта уже и страна, во многом поддерживающая американские ценности. К чести Тома, из ловушки он выходит мастерски.

Главными хулиганами на этот раз становятся арабские террористы. Завладев израильской ядерной бомбой, умеренной во время войны 1973 года, они модернизируют ее, провозят на территорию США и взрывают на заполненном людьми стадионе в Денвере. Одновременно в Берлине проводится искусная провокация, вынуждающая советские войска напасть на дислоцированные рядом подразделения НАТО. Отношения между СССР и США накаляются, в разных частях мира разгораются небольшие военные стычки (особенно стоит отметить очередной поединок подводных лодок — здесь Кланси, как всегда, на высоте), а американский президент и его ближайшее окружение впадают в истерику. Дело идет к очередному «Красному шторму» в Европе, а возможно, и к полномасштабной ядерной войне. И только хладнокровие Райана, а также, как ни странно, советского руководства позволяют предотвратить катастрофу и найти настоящих противников.

По этой книге был снят одноименный фильм и сделана игра, конечно, разумеется, оказались в тысячи, десятки тысяч раз хуже оригинала. Запомните, настоящие «Страхи мира» бывают только в книжной упаковке!

Долг чести (Debt of Honor, 1994)



Распад СССР и окончание Холодной войны, похоже, стали настоящим ударом для Кланси — с кем же теперь «звать»? На нелепых призывах и поединках с наркокартелями далеко не уедешь, а единственный достойный соперник увлекся самознанием и больше не грозит миру ядерным мечом и коммунизмом. В итоге с 1994 года в «райановской» вселенной начинается поиск нового достойного соперника, в результате чего США навевают по сусалам каждой второй мало-мальски серьезной державе на Земле. Причем первым кандидатом на «литературную порку» оказывается один из союзников Америки — Япония.

Противостояние начинается с совершенно ordinарно, на первый взгляд, события — на территории США в автокатастрофе гибнет пять человек, в том числе два ребенка. Причиной трагедии оказывается дефект автомобильного двигателя... правильно, в Японии. После этого США вводит против Страны восходящего солнца жесткие экономические санкции. Это наносит мощный удар по японскому бизнесу, который традиционно тесно связан с правительством своей страны.

Заручившись поддержкой Индии и Китая, Япония начинает реализовывать план по выдвиганию США из своего региона, что выливается в локальную войну. Американская армия, конечно, оказывается краем всех в песенке, вот только на стороне ее врагов — ядерные ракеты, пилоты-камикадзе и хакеи, которые с криками: «Банзай!» — рушат фондовый рынок США. Джека Райана, теперь уже советника президента по безопасности, ждут долгие бессонные ночи...

В «Долге чести» Кланси окончательно переводит русских в разряд «хороших парней» — так, например, Служба внешней разведки во главе с Сергеем Головоко передает свои контакты в Японии ЦРУ, чтобы та могла провести важную спецоперацию. Медведи же с балакаями начинают потихоньку расходиться по окрестным лесам.

Приказ президента (Executive Orders, 1996)



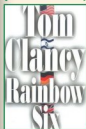
Итак, Япония повержена. Последним ее ударом стала атака ведомого камикадзе авиалайнера на Капитолий, где как раз вступает в должность новый президент США. Эта атака оставляет Америку без лидера и половины правительства — исполнять обязанности президента приходится Райану.

Но кто же будет следующим противником? Ответ прост — Иран, которого поддерживает все та же Индия и Китай. Иранцы убивают Саддама Хусейна, быстро поднимают под себя Ирак, а уже через считанные меся-

цы набрасываются на Саудовскую Аравию — главного американского союзника на Ближнем Востоке. Самим США тоже достается по полной программе: мало того что на дворе политический кризис, так еще и Иран развязывает против них биологическую войну...

Если честно, то с «Долга чести» (настично) и «Приказа президента» Кланси начинаеа немого «несты» — у него появляется вера в непобедимость армии США и то, что она способна уничтожить противника практически без потерь. Это отрицательно сказывается на интересности книг — читать, как американцы отстреливают врагов батальонами, теряя всего несколько человек, если честно, не очень интересно. Самый же увлекательный эпизод «Приказа президента» — это описание работы Секретной службы (занимается охраной правительства США) и отражения ею попытки нападения на семью Джека Райана.

Радуга шесть (Rainbow Six, 1998)



Достаточно неоднозначное произведение. Многогранность Тома Кланси, который никогда не сосредотачивался на одной и той же теме, предпочитая писать «обо всем военном», здесь дает сильный сбой — знание автора о подразделениях специального назначения явно недостаточно, чтобы выгнуть такую книгу, как «Радуга шесть». Идея международной антитеррористической группы, где собраны лучшие специалисты из разных стран, конечно, интересна, но то, какой эта группа предстает в книге, не выдерживает никакой критики. Всего два отряда по десять оперативников и подразделения поддержки — для эффективной работы этого явно недостаточно. Какими бы суперпрофессионалами ни были бойцы «Радуги», в реальной жизни им бы просто не хватило численности, для того чтобы эффективно напасть на захваченный объект — провести атаку с нескольких направлений и одновременно взять под контроль все помещения с террористами. Ну а любые, даже очень небольшие потери сделали бы это подразделение недеспособным на долгие месяцы.

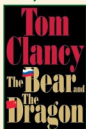
Какая «Радуга» — таквы и операция. Череда терактов, произошедших в Европе, выглядит очень невнятно и скучно — в описаниях сражений нет и капли того азарта, с которым Кланси описывал, к примеру, действия агентов Секретной службы в «Приказе президента».

Сюжет достаточно типичен для Кланси: очередная группа фанатиков из числа крупных ученых, бизнесменов и политиков готовит заговор, который перевернет ситуацию на всей Земле с ног на голову. Для того чтобы отвлечь правительство, они нанимают Дмитрия Попова — бывшего офицера КГБ, попавшего под сокращение, который организует ряд громких терактов. Собственно, персонаж Попова — единственное, из-за чего следует читать эту книгу. Профессионал экстра-класса, он водит за нос практиков всех героев романа — начиная с исполнителей и заказчиков терактов и заканчивая сверхсекретной «Раду-

гой» (ее он достаточно быстро вычисляет). А в конце Попов своими действиями буквально переворачивает сюжет с ног на голову.

Практически одновременно с «Радугой» печатной на прилавках появилась и «Радуга» игровая — знаменитый сериал Tom Clancy's Rainbow Six. И это как раз тот случай, когда игровая версия оказалась заметно лучше оригинала. Подробности — чуть дальше по тексту.

Медведь и дракон (The Bear and the Dragon, 2000)



Событие, о чем так не любят говорить российские политики. Китай, давно облизывающийся на сибирские ресурсы, решает, что пора бы несколько сократить территорию своего северного соседа, и начинает готовиться к масштабной войне с Сианси.

Оказавшись в опасном положении Россия в экстренном порядке принимает в НАТО, после чего США получают юридическое право прийти своему новому союзнику на помощь и приступают к переброске войск на русско-китайскую границу, где вот-вот начнется настоящая мисорубка...

Неожиданный и актуальный сюжет, знакомые герои, очередное красивое название — у Кланси были все шансы написать одну из лучших книг в серии. Но получилось все с точностью до наоборот — спать хочется уже с первых страниц, а ближе к концу книги к этому желанию добавляется еще и строгое разочарование от того, что масштабная и красивая война в духе «Красного шторма» и «Всех страхов мира» на этот раз не завелась.

Первая беда «Медведя и дракона» — это фантастическая затертость. Кланси, конечно, знатный любитель политической болтовни, но это вовсе не повод забывать его почти всю книгу! Но и когда активные действия все-таки начинаются, лучше не становится. Многогранности, которой так славятся другие книги Тома, здесь практически нет — есть лишь кусок российской территории, где лениво ползают бронетанковые и мотострелковые дивизии. Под конец автор пытается «поддать пару», устроив лихой рейд русско-американского спецназа на китайскую территорию и подвергнув атаке сами США, — но книгу это не спасает.

«А как же масштабные сражения?» — спросите вы. А никак. Вера Кланси в непобедимость американской армии в «Медведе и драконе» принимает совсем уж извращенные формы: янки теряют в боях с китайцами пару самолетов и несколько человек. Российская армия непобедима примерно настолько же: потери у нее, естественно, чуть больше, но в основном по той причине, что именно она принимает на себя всю тяжесть сухопутной войны.

Положительные стороны? Если честно, то в книге их практически нет — кроме разве что очень правильного намека на то, что враг может прийти с той стороны, откуда его почти не ждуть.

Зубы тигра (The Teeth of the Tiger, 2003)



Последняя на данный момент книга в цикле про Джека Райана. Впечатления, если честно, достаточно смешанные: с одной стороны, в основу сюжета положена лусть и странноватая, но очень оригинальная идея, с другой — реализация опять хромает по причине затянутости и обилия болтовни.

Итак, Джек Райан покидает пост президента США. К новому лидеру у «стариков» доверия никакого: ожидается, что он перевернет мислорд силовым структурам, и когда Америке начнет угрожать очередная опасность (а зная Кланси, можно быть уверенным — случится это совсем скоро), они не смогут защитить страну. Впрочем, это и не потребуется. В последние месяцы правления Райан вместе со своими самыми преданными соратниками создает спецслужбу нового типа: не совсем легальную, засекреченную настолько, что о ней не будет знать ни новый президент, ни Конгресс, ни кто-либо еще. В то же самое время эта организация имеет практически неограниченный доступ к данным ЦРУ и АНБ (Агентство национальной безопасности — американская спецслужба, отвечающая в первую очередь за электронную разведку и обеспечение связи; на одно из ее подразделений работал Сэм Фишер). Теневая, альтернативная власть? Паранормальная идея стареющего правителя? Примерно так оно и есть. — но в «Зубах тигра» именно эта самозваная спецслужба спасает США от очередной напасти.

У Кланси снова получается «болтологическая» книжка. Оперативники у конторы ровно две штуки, оба завербованы буквально вчера — куда уж тут до масштабных операций? Но так или иначе, в отличие от того же «Медведя и дракона» читать «Зубы тигра» все-таки интересно благодаря оригинальной идее, подробности о которой Кланси раскрывает очень аккуратно, сохраняя кусочек интриги до последних страниц.

Кстати, самого Джека Райана в книге уже практически не наблюдается — равно как и большинство прежних героев. Зато на арену выходит его сын Джек Райан-младший, который поступает на работу в новую спецслужбу. Кем? Аналитиком, конечно. Так что если Том Кланси окончательно не погрязнет в документальной литературе, то нас еще ждет продолжение этой увлекательной серии.

SSN — Strategies of Submarine Warfare (1996)



Единственный роман Тома Кланси, не переведенный (надеюсь, пока) на русский язык. Хотя сожалеть особо не чем — книга получилась слабая. Да, она посвящена подводной войне, а уж что-то, а описание подводной войны Кланси всегда удавалось.

НЕ ТОЛЬКО КЛЗНСИ!

В жанре политического детектива работает достаточно много авторов. Коротко расскажем о тех из них, чье творчество чаще всего сравнивают с Клэнси.

Фредерик Форсайт



получили положительную критику и стали лауреатами разных литературных наград.

Основное отличие Форсайта от Клэнси — меньшая масштабность и большая осторожность. Этот автор редко сталкивает между собой суперлиги, предпочитая рассказывать о событиях поменьше. Его книги обычно хавают за живость, умение вовлечь читателя в сюжет, вызвать у него влечение, что все это действительно происходит прямо сейчас. Но есть и свои провалы — ту же самую «Икону», посвященную попытке государственного переворота в современной России, без слез читать невозможно.

Многие произведения Форсайта переведены на русский язык. Отдельно стоит отметить книгу «День шакала», рассказывающую о попытке убийства генерала Шарля де Голля. Позже по ней был снят известный фильм «Шакал» с Брюсом Уиллисом в главной роли.

Rainbow Six — легендарная серия тактических экшенов. Чуть выше мы назвали ее иррегулярной, оказавшейся заметно лучше оригинала. Если бумажная «Радуга шесть» страдала недостаточной для серьезной книги проработкой, то в игре все оказалось наоборот. И по сей день эта серия (по крайней мере, первые три части) является самым дотошным в мире симулятором антитеррористического спецподразделения, максимально точно воспроизводящим все аспекты его работы.

В чем секрет успешной антитеррористической операции? Нет, не в суперсовременном оружии, не в индивидуальных качествах бойцов-суперменов и даже не в их количестве (хотя все эти вещи, безусловно, очень важ-

Дейл Браун



бредоносец литературных войск армии США. Читать его книги без содержания невозможно — в своих сюжетах автор то и дело начинает сходить с ума. Россия нападет на Украину и регулярно пытается засадить по США бомбой (временами ядерной), Китай тем временем лезет на Филиппины — и только бравые американские летуны раз за разом спасают мир. Единственное, ради чего стоит познакомиться с творчеством Брауна, — это описание воздушных операций. Все-таки человек, служивший в ВВС, знает, о чем пишет.

Дмитрий Черкасцов

Родился в 1965 году. Закончил филологический факультет Ленинградского университета, служил в частях особого назначения переводчиком (не хихикайте — переводчики в подобных подразделениях были страшнее всего советского стройбата).

Дмитрий вполне заслуживает звания «русского Клэнси». А может, даже и не за-

ны). Главное в спецоперации — тщательная, долгая подготовка, результатом которой является фантастический по сложности план штурма, рассчитанный чуть ли не до секунд. Почти всем успешным операциям против террористов предшествовало именно такое планирование. И наоборот — когда, например, в Беслане спецназ ЦСН ФСБ вынужден был атаковать в неудобном, неожиданном для его время, без должной подготовки, это обернулось большими потерями как среди бойцов, так и среди заложников.

Ключевая особенность Rainbow Six — потрясающий режим предварительного планирования. Перед началом миссии вы получаете короткую вводную, рассказывающую о произошедшем инциденте, и несколько скромных советов от экспертов и оказывается в компании с детальной картой уровня, где вам предстоит действовать. Возможности здесь представляются просто огромные: начиная от распределения бойцов между несколькими тактическими единицами и заканчивая созданием для каждой группы подробного маршрута движения, с десятками пунктов точек, подбором секторов обстрела и т. п. Можно обойтись без всего этого и взять заранее подготовленный план, но так играть намного сложнее и скучнее.

На время самой операции Rainbow Six превращается в серьезный сложный экшен:

служивает — некоторые его боевики по увлекательности превосходят произведения заморских коллег. Большинство книг Черкасцова рассказывают о приключениях Влада Рокотова — героя-одиночки, который то спускает Белоруссию от государственного переворота, то организует нелегальный поход на территорию Чечни, где содержится в плену его товарищ. Параллельно с основным сюжетом Дмитрий комментирует события, происходящие в мире, регулярно критикуя как США и НАТО, так и российский правительств. Черкасцов отличается хорошими познаниями в области военной техники и тактики боевых действий.

Помимо серии о Рокотове автор написал несколько сатирических романов о «братках», пару книг-пародий на телесериал «Менты» и совместно с пресс-службой ФСБ начал интересную серию романов о деятельности этой спецслужбы. Цикл «Невидимки» рассказывает о том, как работает отдел наружного наблюдения, а главным героем «Головастика» становится рядовой аналитик ФСБ. К сожалению, «чехистская» серия так и не была окончена — в 2004 году Дмитрий умер от сердечного приступа.



оружие ведет себя капризно, враги глупостей не совершают, стреляют метко и убивают с пары выстрелов. Постоянно приходится переключаться между бойцами разных групп, отдавать приказы с помощью оперативного меню и следить за ситуацией. В общем, игра из тех, где миссия происходит с пятной, а то и десятой попытки.

У хардкорной серии увлечение Rainbow Six приняло обитую уже нетрадиционные формы. Стрельба, беготня по уровню — дело пяти. Главное — качественный план. Недели изучения, тренировок, проб и ошибок — и потом неожиданный успех, после чего идешь на форум и пишешь: «Я сделал это! Третья миссия пройдена за ОДИНАДЦАТЬ секунд!». А в ответ — одобряюще-уважительные возгласы.

К сожалению, все это уже в прошлом, пусть и недалеком. Вышедшая в 2003 году **Rainbow Six 3: Raven Shield** и последовавшая через год аддон **Athena Sword** оказались высшей точкой развития серии. Режим планирования в них дошел почти до идеала — появились GO-коды, позволявшие четко координировать действия группы по времени, были тщательно проработаны действия снайперов и т. д. Не подкачала и техническая часть: очень хорошим получился искусственный интеллект, а за графику отвечал Unreal Engine второго поколения, рисовавший весьма достойную картинку.



Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield — высшая точка в истории серии

Следом же началось падение сериала в бездну. Разработчикам захотелось консольных денег, а на приставках, как известно, столь зубодробительные игры не в почете. Поэтому за пару лет была обдана **Rainbow Six: Lockdown** (в 2005-м на консолях, в 2006-м — на PC), из которой вышвырнули режим предварительного планирования, а игрока спустили на уровень командира четверки бойцов, голопом носящихся по уровням и пачками отстреливающих врагов. Следующая часть, **Rainbow Six: Vegas** (2006), оказалась намного более крутым, увлекательным и зрелищным боевиком — но это опять же был именно «боевичок», без всего того, что было свойственно классическим «Радугам».

Так или иначе, надежда на то, что прежние времена вернутся, пока еще не пропала — посмотрим, может, в **Ubisoft** еще решится воскресить режим предварительного планирования. Вон **SWAT 4** тоже хардкорный, но играется и продается на «ура».

Force 21 (1999)



Force 21 — одна из редких игр Red Storm без слова «Tom Clancy's» в названии. В плане сюжета ее можно назвать неадаптированной игрой «Медведь и дракон»: Китай нападает на Россию, но тут на помощь приходит США.

За год до появления книги «Медведь и дракон» Red Storm выпустила игру **Force 21** с аналогичным, по сути, сюжетом: со стороны Китая, испытывающего все большие трудности ресурсов, следует акт агрессии в отношении России, но ситуация, как всегда, спасают американские войска, которые приходят на помощь нашей стране. А именно — подразделение **Force 21**. В отличие от обычных стратегий строительства в игре не было — только команды и, что называется, покоряй.

Shadow Watch (2000)

Shadow Watch — удивительная игра, настолько же жемчужина жанра пошловых тактик, во многом превосходящая легендарные серии **X-COM** и **Jagged Alliance**. К сожалению, она прошла почти незамеченной не только мимо массового игрока, но и мимо фанатов жанра. Плохой ли маркетинг стал причиной этого или еще чего — выяснять уже поздно. Поэтому просто расскажем, чем же так интересна игра.



Почему **Shadow Watch** встретила такой холодный прием, в общем-то, понятно: на первый взгляд казалось, что это нечто совершенно непонятное, вещь в себе.

Сюжет **Shadow Watch** разворачивается в недалеком будущем, когда все развитие человечества уделено постройкой космической станции. У этого проекта находится много врагов, поэтому решено создать спецотряд, так называемую **Shadow Watch**, который займется его охраной.

Всего в «Теневой страже» шесть бойцов, причем со смертью одного из них игра заканчивается. Сам тактический режим достаточно стандартен: перемещаемся по ходам; как в шахматах, просчитываем свои действия и, если действовать осторожно, побеждаем. Прокляка персонажей и подбор экипировки прилагаются. Но самое интересное в **Shadow Watch** — это построение кампании. Рольевой элемент здесь развит очень мощно — между миссиями мы оказываемся втянутыми в хитросплетения интриг вокруг проекта, общаемся с множеством людей и принимаем решения, от которых зависит то, как будут развиваться события дальше. Всего вариантов кампании — несколько сотен, причем игру с удовольствием можно пройти как минимум два-три раза.

Tom Clancy's Ghost Recon (2001-...)



В первой части **Tom Clancy's Ghost Recon** «прорабы» действовали на территории СНГ, усаживая русских националистов, задумавших восстановить железный занавес.



Возможно, это кого-то удивит: но в **Ghost Recon 2** главным героем был все тот же Сэнт Мененд, что и в **GRAW**.

Еще один замечательный спецназовский экшен с традиционно детальной проработкой всех аспектов игры. В отличие от **Rainbow Six**, в **Ghost Recon** мы оказываемся в шкуру командира подразделения «Зеленых беретов». Это — армейский спецназ, ребята с несколько отличной от бойцов антитеррора спецификой. Действовать им приходится в зоне постоянно развивающегося военного конфликта, где, понятное дело, нет времени подолгу копаться над картой — побеждает здесь тот, кто быстрее других правильноотреагирует на изменяющуюся ситуацию.

Интерфейс предварительного планирования в **Ghost Recon** отсутствует, зато есть отличная оперативная карта, где можно отдавать своим подчиненным приказы прямо в реальное время. Такой подход позволил «засунуть» игрока в шкуру полевого командира, который сам принимает участие в бою и сам же руководит подчиненными. Ошибся, замешкался, не заметил что-нибудь — и все вокруг идет насакуру. Отличная, адреналиновая игра.

К сожалению, по этой схеме были созданы только оригинальный **Ghost Recon** и аддон к нему. Вторая часть пошла по порочному пути **Rainbow Six: Lockdown** — опять же во главе отряда из четырех дуболомов мчимся вперед, лаф-лаф, Америка победит! К счастью, продолжение вышло только на PS2, Xbox и GameCube — владельцы же PC освободили от знакомства с подобным ужасом.

А вот следующая часть — **Ghost Recon: Advanced Warfighter** — была основана на боевой системе, во многом похожей на ту, что мы видели в оригинальной игре. Небольшой отряд спецназа, оперативная карта, разнообразные команды, хайтек, система «Единое поле боя», координация с другими подразделениями и голливудского размаха сюжет. Разработчики просто отлично смоделировали городской бой (действие **GRAW** разворачивалось в Мехико), что является не самой простой задачей. Игра оказалась очень успешной, а **Ubisoft** тут же принялась за разработку продолжения, в котором... впрочем, прочтите лучше рецензию чуть в разделе **R&S: Вердикт**.

Tom Clancy's The Sum of All Fears (2002)

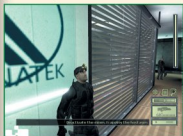
Очень сомнительная игроверсия «Всех страхов мира», где от книги только название и небольшой (совсем-совсем) обренок сюжета. Оригинального и интересного геймплея, как в **Rainbow Six**, здесь нет — перед нами достаточно примитивная стрелка. Главный герой носится по уровням, мочит врагов и водит на веревочке пару послушных компаньонов.



Игровые «Восх страх мира» по сравнению с книгой-оригиналом — небо и земля.

балбесов. Уровни шаблоны, графика примитивна — зато игра попала akurat к выходу одноименного фильма, что позволило легко и непринужденно заработать немножко денег.

Tom Clancy's Splinter Cell (2002....)



В первом Ghost Recon (2001) Грэм был жертвой агрессии со стороны России, а уже в Tom Clancy's Splinter Cell (2002) — элитным противником США.



Начавшееся в Double Agent (на картинке) грабование Фишера в Conviction достигнет своего апогея: из элитного спецназа Сэм превратится в политического преступника.

Еще одна игровая серия — и снова самая достоверная в своем классе. **Splinter Cell** — это опять игра про спецназ... скатый до размеров одного человека. Имя ему — Сэм Фишер. Он агент АНБ, профессионал экстра-класса, специализирующийся на скрытых операциях в тылу врага. Следовательно, ультрасовременную стурмовую винтовку следует закинуть за спину, ведь главное наше оружие — незаметность.

Во всех четырех частях Splinter Cell игроку чаще всего приходилось прятаться в тенях, тихо подкрадываться со спины, как мака, лазать по трубам, осваивать суперсовременные гаджеты вроде видеоканера на присосках — и лишь иногда применять свою пушку. К чести разработчиков стоит отметить, что они очень хорошо приспособили Splinter Cell именно для скрытых действий — работать тихо и незаметно здесь было легко благодаря удобному интерфейсу и множеству хитрых приемчиков. Собственно, подобная система просуществовала практически без изменений все четыре части, и только в выходящем в конце этого года **Splinter Cell: Conviction** нас ждет нечто новое. Здесь Сэм лишится почти всего своего высокотехнологического арсенала, а действовать ему предстоит на улицах, скрываясь не в тенях и подворотнях, а преимущественно в толпе гражданских. Идея, кстати, не новая — нечто похожее ждет нас в **Assassin's Creed**, другом проекте Ubisoft про убийцу-ассасина из средневековья.

Tom Clancy's EndWar (2008)

Новая стратегия от «дедушки Клэнси», которая пока что находится в разработке. Ска-

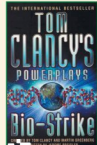


В Tom Clancy's EndWar русские снова возвращаются к образу «плохой парней».

жем честно: если сюжет **EndWar** писал сам Том, а не один из его «литературных негров», то мы сильно в нем разочарованы.

Недалекое будущее. Масштабный конфликт между США и Евросоюзом завершается практически без потерь — ПРО стоит на страже! Тем временем Россия вкладывает сверхрибли от подорожавшей до \$200 за баррель нефти в модернизацию армии и показывает Западу начищенные до блеска брошированные зубы. США мигмом готовят асимметричный ответ — начинают строить космическую станцию «**Филадельфия**» — «Звезда свободы», откуда можно было бы оперативно высадить десант в любую точку планеты. Аккурт к залпуску станции из ближневосточных пещер вылезают террористы, которые повергают и так уже сошедший с ума мир в окончательный хаос.

EndWar — тактика в реальном времени. Игрок управляет несколькими подразделениями, причем вместо привычной «рамочки» использовать геймпад и голосовые команды. В основе геймплея явно лежит принцип «камень-ножницы-бумага» — каждый тип подразделения у кого-то выигрывает, а кому-то, наоборот, уступает. Стоит отметить, что в игре встретятся многие персонажи из вселенной Клэнси — например, если очень постараться, то можно получить под свое командование подразделение «призраков» из Ghost Recon.

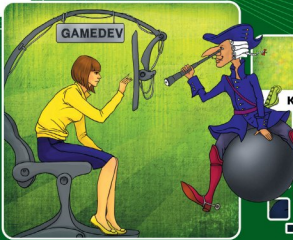


В начале 2000-х у Red Storm был проект Bio-Strike про террористов, угрожающих всему миру вирусом. Игру в итоге закрыли, но книжка благополучно вышла.

Что ждать от Клэнси в ближайшем будущем? Увы, он очень неохотно говорит о своей работе. Поэтому обойдемся лишь прогнозами, которые, сразу говорим, могут оказаться далекими от действительности.

На наш взгляд, «художественная» часть творчества Клэнси сегодня уже потихоньку клонится к закату. Лучшие его книги были написаны в конце 80-х — начале 90-х годов, а лучшие игры по его сценариям вышли десятилетием позже. В серии про Джека Райана наверняка еще появится пара романов/приквелов, посвященных ему или его сыну, но вряд ли что-то еще. Зато максимально активно будет использоваться лейбл Tom Clancy's, причем как в книгах, написанных «литературными неграми», так и в играх. Все-таки это мощный бренд, его ресурс грех не использовать.

Сам же Том в последние годы все больше сосредотачивался на документальной литературе (большинство этих книг посвящено военным силам США, их операциям и биографиям командующих), которая у него получается ничуть не хуже, чем художественная. Вряд ли он остановится на достигнутом. И это — очень достойный шаг вперед для опытного талантливого автора, отлично разбирающегося в военном деле и военной истории. ■



КАК ЗАМОРОЗИТЬ ЗВУК ГЕЙМПЛЕЙНОГО РОЖКА

МЮНХГАУЗЕН XXI ВЕКА

Илья Стрёмовский

Как-то раз барон Мюнхгаузен зашел в гости к разработчикам компьютерных игр. Ходил, смотрел и удивлялся их мастерству. Игры у них выходили ладные и искусные. Уже уходя, барон попросил дать ему чертеж или схему, по которой он смог бы у себя в Германии сделать такие же. Он бы даже рад был заморозить неуловимое искусство, как замораживал звук рожка в одном из своих прошлых путешествий. Но на дворе было жаркое лето.

Разработчики сконфузились. Ведь делали они игры по старинке — на глазок да на зубок. Но не скажешь же такого немцу, немец — он порядок любит. Надо писать престиж, решили разработчики и крепко задумались.

Фильмины грамоты

В игровой индустрии, как и в других творческо-коммерческих искусствах, существует набор документов, которые помогают потенциальным инвесторам по возможности раньше отсеять от источника финансирования тех, кто представляет собой большой риск невозврата средств. С другой стороны, разработчики, понимая, что на подготовку такой документации требуется некоторое количество и так не безграничных ресурсов, старались как можно раньше заполнить источник финансирования. На стыке этих противоположных интересов и родилась современная девелоперская документация. Я имею в виду разделенную на стадии последовательность документов — концепт, пропозал, диздок. Она доказала свою состоятельность и полезность с точки зрения юридической и финансовой. С позиций творческих все не так радужно. Перечислять то, что должно быть в конечном продукте, на уровне ингредиентов — все равно что предлагать приготовить блюдо путем съедания составляющих по очереди. Обычно от диздока, подготовленного для продажи, к концу разработки остаются жалкие лохмотья. В лучшем случае документ эволюционирует вместе с проектом. В худшем

Обычно от диздока, подготовленного для продажи, к концу разработки остаются жалкие лохмотья. В лучшем случае документ эволюционирует вместе с проектом. В худшем — информация о том, как все должно быть, превращается в устный фольклор команды.

— информация о том, как все должно быть, превращается в устный фольклор команды.

Другой функцией девелоперской документации является то, что она позволяет коммуницировать видение проекта всем заинтересованным лицам. Здесь надо отметить, что видение — это очень абстрактный уровень представления такого сложного продукта, как современная компьютерная игра. При этом для коммуникации видения применяются технологии скорее из арсенала рекламистов, когда, например, с помощью короткого литературного произведения у читателя вызываются ощущения, которые в идеале должны возникнуть у игрока от восприятия конечного продукта. Мало того, что данная работа, требующая

недожиженного литературного дара, доверится обычно людям, от литературы отдаленным, так еще и цель зачастую искажается. По осознанию тщетности изначального замысла цель становится иной — вызвать у читающего какие-либо положительные эмоции, которые мотивируют его на финансирование проекта.

Сама по себе такая цель имеет право на существование и весьма полезна, но, к сожалению, не предоставляет в распоряжение игрового дизайнера инструментов для описания того, что, по сути, является основной потребительской ценностью конечного продукта. А именно — игрового процесса.

Для чего это вообще нужно? Причины могут быть разные. Во-первых, экономические. Если



у вас есть некоторая спецификация, в которой вы можете однозначно описать конечный продукт, то соответственно, можно с большей вероятностью оценить его коммерческий потенциал и уменьшить связанные с этим риски. А если при персональной оценке становится ясно, что задумка требует доработки, то это можно сделать на стадии персонального дизайна, не привлекая значительных ресурсов. Такое решение удешевляет процесс разработки.

Также это дает шанс для существования прослойки дизайнеров, которые не ассоциированы с постоянным местом работы и могут производить за время полномасштабного цикла разработки не одну игру, а несколько готовых дизайнов. Которые потом реализуются студиями независимо от дизайнеров. Так, собственно, происходит с киносценаристами, которые могут продавать готовые сценарии. До сих пор у дизайнеров такого инструмента нет. Почему? Я полагаю, это всего лишь вопрос времени и юности индустрии. Разработка таких средств велась на заре игровой индустрии, но теперь не успевает за ростом индустрии. Вероятно, в будущем, когда будут достигнуты пределы роста в индустрии и преимуществ разработчиков будет заключаться не в способности эксклюзивно роста, а в способности более рационально использовать имеющиеся ресурсы, такие приемы работы станут востребованы.

Еще одна полезная черта выработки языка выразительных средств игры — то, что профессионалы смогут изолировать и фиксировать рабочие приемы и выработать основы ремесла. Как показывает опыт других творческих искусств, все многообразие порождается в пределах нескольких основных правил. Многим известно о существовании 12 правил анимации, разработанных в «Диснее». Подобные правила присутствуют и в других видах искусства.

Для игр пока ничего подробного придумано не было. Все сводится к списочному перечислению элементов, из которых будет собран конечный продукт. Но сама интерактивная природа игр должна подсказать нам, что их суть и механика содержится не столько в предметах, сколько в отношениях между предметами. В белом пространстве между строчками asset list.

В своей первой статье я высказал гипотезу о том, что основополагающей структурой игрового процесса является структура обучающего акта. Одним из полезных следствий этой гипотезы стало то, что мы можем в дизайнерской деятельности применять те наработки, которые были накоплены в сфере обучения. Прежде всего, это просто использование известных условий для существования обучающего или игрового акта. Но затем мы можем спуститься на уровень глубже и подумать, можем ли мы позаимствовать что-нибудь такое, что позволит нам описать игровой процесс во всей его полноте и интегрировать наиболее эффективно в структуру уже имеющейся дизайнерской документации.

Мы начинаем движение к чашке, постоянно проверяя, приближаемся мы к ней или, наоборот, удаляемся. Для такого простого действия все проверки происходит за границами сознания, но на замедленной съемке было бы видно, что мы не идем к чашке самым прямым путем, а постепенно «заходим на цель», постоянно промахиваясь и корректируя курс.

Человекообразный автомат

На заре развития кибернетики ученые-биохимики задались целью найти язык для описания действий человека — программ, которым он следует в повседневной жизни. Ученые отметили, что для каждого действия человека можно выделить цель, которую он хочет достичь. Для достижения каждой цели человек использует набор действий. Чтобы выбрать то или иное действие, человек проверяет, совпадает ли текущее состояние с конечным. Если да, то он завершает действие, если нет — предпринимает новые попытки. Цель, действия, проверка-завершение, сокращено — ЦДПЗ. В английской литературе используется сокращение TOTE.

Эта модель поведения очень проста. Например, нам надо взять в руки чашку. Мы представляем себе, как чашка находится у нас в руках. Мы смотрим на чашку и отмечаем, что она находится от нас на расстоянии. Мы начинаем движение к чашке, постоянно проверяя, приближаемся мы к ней или, наоборот, удаляемся. Для такого простого действия все проверки происходит за границами сознания, но на замедленной съемке было бы видно, что мы не идем к чашке самым прямым путем, а постепенно «заходим на цель», постоянно промахиваясь и корректируя курс. Наши действия — разные движения рук и тела — постепенно приближают нас к цели. Когда чашка наконец оказывается в наших руках, мы перекладываемся на следующую цель. Разумеется, цель взять чашку может быть составной частью другой, более сложной цели. Скажем, попить чаю. Цели могут организовываться в иерархии, но как бы сложны они ни были, мы всегда можем описать их иерархической моделью ЦДПЗ.

Эта модель оказала влияние на развитие кибернетики, и сегодня каждый, кто сталкивался с программированием, наверное, почитает эту модель очевидной и банальной. Но у нее могут быть небанальные применения. Например, в дизайне игр.

Ведь ничто не мешает описать в терминах ЦДПЗ поведение человека в течение игровой сессии и даже в течение всего прохождения. То есть вместо того чтобы гадать, как поступит игрок в той или иной ситуации, дизайнер может занять активную позицию и сформулировать то, как он хочет, чтобы пользователь вел себя от начала игры до конца. Дизайнер сразу оказывается за рулем. Он может ставить конкретные цели и последствия их достижения. Это уже более наука, чем искусство.

Конечно, скептически настроенный читатель скажет, что дизайнер волен ставить какие угодно цели, но это бесполезно, если их невозможно достичь. Разумно. Но модель ЦДПЗ может и в этом. Ведь точно так же дизайнер может описать желаемое поведение компьютерного игрока. Для этого ему нужно будет ответить на следующий вопрос — если я хочу, чтобы человек вел себя в соответствии с тем, как я для него задумал, то он должен делать компьютер, чтобы помочь в этом игроку?

Две половинки лошади

Когда мы имеем дело с окружающим миром, как в примере с чашкой, то для проверок используем обратную связь от неживой природы, которую получаем через органы чувств. Расположение предметов, сила гравитации, неровности поверхности под ногами, освещенность. В случае



Иллюстрация: Анна Башмакова

меняющихся условий — скорости и направления движения предметов или людей. Но если наша цель не носит социального характера, затрагивает только неживые предметы и нас самих и нам не важна реакция людей на наши действия, тогда даже люди для нас все равно что подвижные и неподдающиеся камни. Нам нужно лишь избежать физического столкновения с ними.

Игра — занятие социальное, и обе стороны одновременно учитывают действия друг друга. Они образуют саморегулирующуюся систему. Для простоты будем считать, что в игре участвуют две стороны. Стороны по очереди делают ходы. Это справедливо даже для игр в реальном времени, потому что после действия каждой стороны у ее противника на оценку ситуации уходит некоторое время, пусть и измеряемое долями секунды.

Одна из сторон совершает какое-то действие. Другая начинает немедленно оценивать ситуацию и свое действие выбирает исходя из того, что делает противник. Чем, в свою очередь, дает пищу для размышлений. Обе стороны становятся друг для друга источником обратной связи. В игровом пространстве — единственным источником.

Теория систем учит нас, что такие замкнутые системы могут порождать очень сложные процессы, и мы наглядно видим это в играх. Описывать эти сложные процессы и управ-

лять ими, когда они уже происходят, непрактично. К счастью, сложные процессы создаются очень небольшим набором действий. И их вот их уже вполне можно описать. Для построения игрового процесса нам даже необязательно знать, о чем думают игроки. Нам нужно всего лишь зафиксировать обратную связь, которую они передают друг другу.

Входит и выходит

Вообще говоря, все сводится к такому скучному понятию, как устройства ввода-вывода. Ввод сводится к нажатию клавиш и их комбинаций, а также к перемещению аналоговых манипуляторов (на ПК обычно мышь, на приставках — аналоговые джойстики). Вот, собственно, и все. В последние пару лет Nintendo подарила нам новые способы ввода — аналоговые перемещения манипулятора на Wii и сенсорный экран/микрофон на Nintendo DS. Тем не менее описать последовательность ввода игрока — задача тривиальная. Обратная связь от компьютера немного более разнообразна и заслуживает более подробного рассмотрения.

Наиболее очевидным способом предоставления обратной связи от компьютера к игроку является демонстрация образов на мониторе. Другим обязательным, но все равно часто используемым приемом становится звуковой канал. Для человека в западной культуре важным является еще один канал восприятия — кинестетический, то есть канал телесных ощущений. Но современные ком-

пьютеры напрямую с этим каналом работают с трудом. Если на приставках вибрирующие элементы геймпадов уже стандарта, то на PC технология force feedback пока еще не особо прижилась. К счастью, особенности восприятия до определенной степени позволяют обойти это ограничение, но об этом ниже.

Итак, чтобы узнать, что сделал компьютер, игрок должен что-то увидеть, услышать или почувствовать. (в нашей культуре люди паразитически ловко оперируют образами, поэтому я буду в основном упоминать визуальную составляющую, но подразумевать также звуки и в меньшей степени ощущения). Что же видит игрок в процессе взаимодействия с программой? Глупый вопрос — картинку на экране, око в игровой мир, игровой интерфейс.

Описать традиционные элементы интерфейса — кнопки, полоски, индикаторы и тому подобное — не составляет никаких проблем. Это делается на уровне технического задания для программиста интерфейса. Чтобы представить ту же информацию в модели ЦДПЗ, ее нужно лишь по-другому структурировать.

Большой интерес представляет то, что происходит на игровом поле. Там приходится иметь дело с визуальными элементами, которые могут выглядеть очень странно, двигаться, менять цвет, размер и т.п. Кроме того, надо помнить, что все, что игра делает, должно не только и не столько сообщать человеку, насколько он успешен, а вызывать у него определенные эмоции и состояния — влиять на его физиологию. В этом нет ничего невозможного.

Игра — занятие социальное, и обе стороны одновременно учитывают действия друг друга. Они образуют саморегулирующуюся систему.



Любой вид искусства может это делать. Но не во всяком искусстве умеет описывать — как.

Игры — это далеко не первая область человеческой деятельности, которая испытывает потребность в языке для описания визуальных образов. Но то, что игры целиком находят в цифровом мире, создает определенные предпосылки для успеха.

Можно сказать, что у каждого отдельного визуального элемента есть набор визуальных же характеристик, которые позволяют отличить один от другого. И если бы у нас был список всех возможных характеристик, которые можно было бы объективно измерить, то мы смогли бы однозначно задать любой визуальный элемент, который только может встретиться в игре. Можно было бы говорить о некоторой формальной записи таких элементов.

Для звуков эта задача уже решена. Звук имеет длину волны и ее амплитуду. В виртуальной реальности можно точно позиционировать звук в пространстве и перемещать его. Изменения звука во времени можно представить в виде набора волн и соответствующего графика, который можно увидеть в любом звуковом редакторе. Для мелодичных звуков используются термины — высота, громкость, а также обобщения — тембр, манера и мажор и тому подобное. Композиторы с успехом используют эти свойства, чтобы вызывать у слушателей определенные эмоциональные переживания.

Что вижу, то пишу

Подумаем, можно ли тем же способом описать визуальные элементы и как именно. Какие же характеристики мы можем отследить у визуального элемента? Ниже дается избыточный список, который иллюстрирует, что мы на самом деле умеем описывать самые разные свойства изображений.

Рассмотрим их по порядку — характеристику и способ ее объективного измерения. Ну, во-первых, само наличие или отсутствие элемента на экране. Другим параметром являются линейные размеры элементов. Ширина, высота описанного вокруг элемента или вписанного в элемент прямоугольника.

- 1) Цвет. Понятная характеристика распадается на три основных составляющих, которые могут быть известны тем, кто более или менее часто работал с «Фотошопом».
- 2) Насыщенность — насколько насыщен цвет элемента. Это параметр Saturation в цветовой модели HSV.
- 3) Цветовой тон — то, что в астрономии именуется цветом. Hue в той же модели HSV.
- 4) Светлота или яркость — Value в той же модели.
- 5) Резкость образа — насколько он резок или размыт. До недавнего времени все элементы на компьютерных образах были до безобразия четкие и имели характерный компьютерный вид. Как максимум симулировались эффекты размытия движения отдельных элементов. Сейчас эффект размытости становится доступен дизайнерам благодаря развитию

Задача дизайнера — сопоставить свойства элементов и эмоциональное состояние игрока, которое они вызывают. Затем менять изображение так, чтобы состояние игрока менялось вслед за ним...

графических карт и движков. Очень эффективное применение этому приему было найдено в игре **Myst 4: Revelation**, где разная степень размытости частей картинки призвана подчеркивать текущий фокус внимания игрока. Степень размытости может быть количественно задана как набор параметров алгоритма размытия (например, для фильтра Gaussian Blur количество пикселей, на которое размывается изображение и центр эффе́кта).

6) Форма элемента определяется во многом его силуэтом. К примеру, из анимации известно, что читаемость какого-то действия в большей степени определяется тестом на силуэт, если по черному силуэту персонажа на белом фоне непонятно что происходит, то прорисовка деталей не сильно улучшит положение вещей. Уникальность мультипликационных персонажей во многом определяется их силуэтом. Если вы хотите сделать ставку на персонажа, неплохо было бы сравнить его силуэт с силуэтами уже существующих. И в данном случае копирование — это неэффективный путь.

Для измерения и сравнения силуэтов между собой можно использовать характеристики линий — такие, как кривизна (минимальная и максимальная), распределение отрезков разной кривизны по периметру. Можно измерять симметричность контура относительно какой-либо оси, минимальный и максимальный радиус от геометрического центра, распределение различных радиусов по периметру. Или можно использовать разработанный в Princeton университете дескриптор геометрических моделей. Он предназначен для экспериментального поиска моделей, но можно позаимствовать его и для наших целей.

7) Детальность — наличие или отсутствие на элементе большого количества различных деталей. Ранние образы компьютерных игр были бедны деталями и абстрактны, в современ-

ных играх присутствует тенденция к постоянно-му увеличению деталей, что делает игровые образы предположительно более реалистичными, а скорее более конкретными — игроку меньше остается додумывать в образе элемента, меньше достраивать. С одной стороны, это делает картинку более зрелищной, с другой — усложняет отождествление игрока с происходящим, если образ угадан неверно (когда игрок по-другому представляет себе изображаемый предмет или явление). Детальность можно измерить как размер минимальной различимой детали в пикселях или процентах площади элемента и распределение деталей разного размера в составе одного элемента. Иногда деталь одного элемента может вполне считаться отдельным элементом. Тогда для нее можно определить свой набор характеристик.

8) Пропорции — в простейшем случае отношения линейных размеров различных частей элемента между собой. Тут все как обычно: длина к высоте, длина одной части к другой.

9) Положение — где именно в пределах экрана находится элемент. Думаю, координат геометрического центра или угла описывающего прямоугольника хватит.

10) Наличие или отсутствие у элемента контура. Не путать с силуэтом. Силуэт присущ любой замкнутой форме. А контур — это выделение силуэта дополнительной линией. Обычный пример — контур при выделении персонажа по границе его модели.

Для 3D-игр доступны манипуляции с виртуальной камерой, и для всего кадра можно определить ряд характеристик, связанных с ней.

1) Угол зрения (Field of View). В оптике различают вертикальный и горизонтальный углы зрения, которые для системы линз (в том числе и человеческого глаза) тесно связаны с глубиной резкости и перспективными искажениями. Как говорилось выше, изображения



глубины резкости только начинает широко применяться в реальном масштабе времени, но перспективные искажения являются неизбежными спутниками трехмерной сцены. Угол зрения измеряется в градусах.

2) Точка зрения — но более компактно будет просто указать координаты виртуальной камеры в сцене и углы поворотов.

Перечисленные выше характеристики могут рассматриваться как атрибуты игрового кадра в целом, так и каждого элемента в отдельности. Те, кто знаком с компьютерной графикой, могут заметить, что эти параметры, вообще говоря, банальны, и за некоторыми исключениями поддаются точному измерению и манипулированию в любом серьезном графическом редакторе.

Долгая дорога в душу

Задача дизайнера — сопоставить свойства элементов и эмоциональное состояние игрока, которое они вызывают. Затем менять изображение так, чтобы состояние игрока менялось вслед за ним.

Представьте себе некоторый игровой элемент — например, юнит в стратегической игре. Когда вы его себе представляете, то, скорее всего, в вашем воображении он имеет те или иные значения тех визуальных характеристик, что мы перечислили.

Теперь давайте проведем мысленный эксперимент. Пусть некоторые характеристики воображаемого юнита начнут меняться.

Пусть, скажем, он резко стал более ярким. Заметьте, изменилось ли ваше восприятие этого юнита, и если да, то каким образом? А как бы вы восприняли медленное, плавное повышение яркости? Путь-сириужное изменение цвета? Увеличение размера? Уменьшение размера? Появление красного контура? Появление мерцающих блесток?

Предположу, что описанные выше метаморфозы как минимум заставили бы вас озадачиться. Что происходит с этим юнитом? Возможно, у вас могут возникнуть предположения на этот счет. Некоторые изменения вызовут более четкие ассоциации, а другие — менее. Какие-то из этих изменений подойдут для того, чтобы показать улучшение юнита, какие-то, наоборот, более уместны для его ухудшения.

Работа дизайнера — подобрать наиболее удачные варианты для каждого игрового события. Добиться, чтобы визуальные и звуковые изменения сочетались друг с другом и работали на вызов нужного состояния у игрока.

А способ объективной записи позволит однозначно для всей команды описать, как все должно быть.

За волосы из болота

Нельзя сказать, что современная игровая документация не стремится к этому. Но обычно информация содержится сразу в несколь-

ких документах и бывает нелегко проследить связь между ними. А с использованием модели ЦДПЗ можно все связать воедино.

Можно написать «партитуру» игры. Выглядела бы она как два длинных нотных стана с несколькими линиями. Один стан (желаемая партитура игрока) — его эмоциональное состояние и его действия. Эмоции изобразить несложно — словами или обычными смайликами. Другой стан — «партитура» компьютера.

На другом будет отмечаться его действия в ответ на сигналы игрока.

Между двумя станами слева направо расположена временная ось игры. Переходы хода показываются стрелками от одного стана к другому. По внешним краям каждого стана находится самая крупная программа в модели ЦДПЗ: «сыграть в игру». Чем ближе к центру, тем больше дробятся блоки: Отдельные меню и игровые уровни, затем взаимодействие между игроками внутри урсена, и так далее, постепенно разукрупняя до конкретных действий. А в самом центре будут управляющие действия игрока, с одной стороны, и изменения индикатора программы — с другой. Такая запись заметно облегчит жизнь разработчикам.

Для каждого игрового элемента можно будет проследить его родословную и понять, для реализации какой части игрового процесса он нужен. Для каждого момента игры можно посмотреть состояния всех элементов. Отследить их одновременное появление, насколько равномерно игроку предъявляются новые элементы. При этом все параметры описаны численно, что позволит с большой точностью определять, достигнута ли поставленная цель разработки, и если нет, то что именно нужно изменить, чтобы она была достигнута. На более высоких уровнях иерархии программисты команды найдут описание того, как именно связаны элементы между собой. Это позволит с большей уверенностью

на ранних стадиях разработки создавать техничский дизайн игры. Структуры модели ЦДПЗ достаточно просто описываются с использованием UML или других средств прототипирования кода.

Менеджеры смогут использовать полученную спецификацию для составления планов. Эксперты или лиды отделов, имея на руках коллекции элементов, наложенные на них ограничения и взаимосвязи элементов между собой, могут с большей точностью оценивать затраты на производство каждого элемента. Дизайнеры смогут меньше играть роль ходячих энциклопедий, когда по каждому вопросу художники и программисты требуют разъяснений.

Кроме того, можно будет в объективной форме фиксировать удачные решения и тиражировать их. Можно будет делать сору/paste отдельных блоков дизайна из проекта в проект.

Все это поможет снизить риски разработки игр, ускорит обучение разработчиков и выработает общий язык игрового дизайна. Мое воображение завело меня достаточно далеко, но даже оно не способно представить себе простор для творчества и инноваций, который откроется в этом случае.

Я не претендую на истину в последней инстанции. Вдумчивый читатель найдет в моих идеях проблемные места, над которыми еще предстоит работать. Но я убежден в одном. Каждый, кто интересуется разработкой игр, должен задуматься и искать для себя ответ на вопрос: каким мог бы быть универсальный язык описания геймлея. Рано или поздно ответ будет найден, и мы все получим радость от тех удивительных игр, которые будут созданы после этого.

А, как всегда, возлагаю большие надежды на нынешних и будущих независимых разработчиков, которые сохранят дух инноваций. Может быть, кто-то из них сейчас читает эту статью. ■



LASTR

L.A. STREET RACING

ГОРОД СМОЛКАЕТ – МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!



www.lastr.com



© 2005 Skull Technology, Groove. All rights reserved. Groove, Skullground™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. "L.A. Street Racing™" and the associated logo, Skullground™ and the Skullground logo are the trademarks of Skull Technology, Inc. Produced by Play.Ten, LLC. "Play.Ten" and the Play.Ten logo are trademarks of Play.Ten LLC. Developed by Inixsoft Games Ltd. The "Play.Ten" logo is a trademark of Inixsoft Games Ltd. Used Open Dynamics Engine © 2004 by Russell L. Brown. All rights reserved. Used FMOD Sound System, © 1994-2004 by Firelight Technologies Pty, Ltd. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. © 2007 «ЛастРейсинг» Все права защищены. www.lastr.com, 141000, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Наготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit.ru; 8(800)101116; 7(495)7154111. Сайт разработчик: skullground.com; 8(495)1130203, а также на форуме по адресу: http://www.russobit.ru/forums.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствую всех адептов онлайн: заядлых поклонников виртуальных миров и потянувших MMORPG, браузерных игр и MUD'ов. Чем больше я играю в онлайнные игры, тем очевидней становится, что ничего кардинально нового в них в ближайшее время не появится. Разработчики умело копируют друг друга и шедевры прошлых лет, коварно следуют шаблону. А хитами становятся те игры, в которых каждая мелочь отшлифована до совершенства.

Разработчиков можно понять, MMOG начали набирать обороты сравнительно недавно, по сравнению с офлайнными играми жанр молод, можно вливать «тех же щей» и неплохо на этом навариваться. Вот только все больше геймеров уходит из новых и, казалось бы, очень перспективных игр. Уходит, потому что видит в них то же, что уже видели в десятках других проектов.

Даже как-то удивительно, насколько создатели MMOG закоренили в своих «базовых» принципах онлайнного жанра: «удачной системе развития персонажа» и прочих «отличных находках», которым сто лет в обед. Мы сетуем на отсутствие новых идей в жанрах однопользовательских игр, а меж тем девелоперы MMOG следовало бы поучиться хотя бы у них.

Впрочем, хватить советов на жизнь. До тех пор пока все нынешние геймеры не станут до мозга костей хардкорщиками, пока не поймут, что практически все MMORPG похожи друг на друга, ничего в онлайнных играх не изменится. Зато можно надеяться, что разработчики создадут адекватную идеальную MMORPG, в которой буквально не к чему будет придраться. На этой немногочисленной ноге переходим непосредственно к новостям.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

В бане с порнозвездой



Вот так вот: днем пооблажалась перед камерами, а вечером — а рейд на Грууля!

В жизни всякое бывает. Вот, например, недавно самая обычная перепалка в чате **MaI'Ganis** на провинциальном сервере **World of Warcraft** неожиданно прогрела на весь мир. Причем мир реальный. В ответ на шутовское высказывание девушки-варлока с ником **Miarose** ее собеседник неожиданно прокричал: «Да она! Да она! Да зайдите на ее сайт — там ТАКОЕ! ZOMG!» Адрес сайта (который мы по определенным причинам не указываем) при этом был набран с ошибкой, что, однако, не помешало представителю администрации заблокировать пользователя — именно **Miarose**, а не ее собеседника.

Дело в том, что под этим псевдонимом скрывалась **Миа Роуз** — весьма миловидная двадцатилетняя блондинка, увлекающаяся компьютерными играми, дизайном и... съемками в порнофильмах. Одна из ее работ — **World of Whorecraft**, порнофильм по мотивам **World of Warcraft**, в котором **Миа** сыграла обнаженную эльфийку. С ножом и ушами. Вот за это девушка и «попала».

Через некоторое время администрация одумалась и разблокировала персонажа — однако скандал уже начался. Очень многие пользователи **World of Warcraft** поддержали **Мию**, заявив о том, что действия администрации неправомерны. Для этого действительно есть свои основания — пользовательское соглашение не запрещает играть в **World of Warcraft** порнозвездам. Если же касается фильма, то в законодательствах почти всех стран (в том числе и США) порнография (а именно ею является **World of Whorecraft**) не попадает под нарушение авторских прав. Единственное серьезное проступок — это распространение в чатах ссылки на порносайт, однако банить за него стоило вовсе не **Мию**, а ее собеседника (был ли он как-нибудь наказан,

нам, к сожалению, выяснить не удалось).

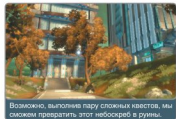
Сама **Миа** тем временем заявила, что ей, скорее всего, придется заводить нового персонажа с другим ником. Несмотря на то, что **Miarose** разблокирована, играть за нее просто невозможно — каждый раз при появлении в онлайне порно-варлока просто заваливают сообщениями — как положительными, так и не очень. Впрочем, некоторые «жители» сервера **MaI'Ganis** заявляют, что **Миа** сама не прочь посподить в чате и пообсудить свою подноготную и действия администрации.

MMORPG? OMARPGDC?! OMFG!

В то время как одни разработчики онлайнных игр оригинальничают в геймплее, другие (а именно — компания **Flagship Seattle**) избрали другой способ привлечения геймерского внимания. Для своего многопользовательского проекта **Mythos** они изобрели целый новый жанр: **OMARPGDC**. Расшифровывается он как **Online Multiplayer Action RPG Dungeon Crawling**, ну а если совсем по-русски, то «Онлайновая многопользовательская экшен-ролевая игра для покориелей подземелий». И только для них.

Дело в том, что ключевой элемент большинства онлайн-игр (того же **World of Warcraft**, к примеру) — постоянная зачистка подземелий с убийством боссов и собираньем падающих с них вещей. Создатели **Mythos** сообщают, что «у нас точно так же!» прямо в названии жанра.

Stargate Worlds: раздвоение



Возможно, выполнив пару сложных квестов, мы сможем превратить этот небоскреб в руины.

Свежая новость из стана совсем MMORPG **Stargate Worlds**: разработчики (**Cheyenne Mountain Entertainment**) собираются легализовать коллективное раздвоение (а также расстрел и т.д.) личности. Многие мира в игре будут изменяться: например, благополучная/цветущая планета и охваченная войной/разрушенная планета. При этом состояние мира будет привязано к осязательной линии... каждого конкретного игрока.

Ввязались вы в группу специальных квестов — получите разрушенную планету в качестве бонуса. Ваш товарищ не стал ввязываться — у него тот же самый мир все еще цветет как весенний сад. Пока, правда, непонятно вот что: если вы вместе с товарищем решите отправиться в одно и то же место, которое у вас по сюжету находится в разных состояниях, то куда вы попадете? Вообще нуккуда? Каждый в свой мир? Или в какой захотите?

Pirates of the Burning Sea — все дальше и дальше



Выход этих парусных красавцев в море откладывается.

Желающим отправиться на покорение океанских морей в **Pirates of the Burning Sea** («Корсары онлайн») придется подождать еще неопределенное время — игра откладывается. Причем как минимум до зимы. Вот как, по последним сообщениям разработчиков, обстоит сейчас дела. Во-первых, бета-версия игры переехала на финальное железо, на котором серверы будут работать и после релиза. Во-вторых, боевая система (речь идет о сражениях персонажей, а не кораблей) все еще находится в разработке — создано три стиля, идет добавление групповых движений, с помощью которых можно будет защищать или поддерживать своих товарищей в бою. Ну и в-третьих, что очень важно для нас, планируется одновременно запустить следующие версии игры: английскую, немецкую, французскую и испанскую — а такой масштабный старт, понятное дело, требует дополнительных усилий. Кстати, русской версии (издаваемой «Акеллой») в этом списке нет — вероятно, она появится еще позже. Надеемся, что хотя бы до Нового года успеют.

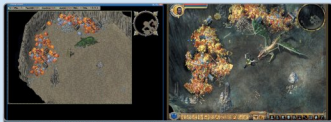
Заработай в Kwari!



Логотип Kwari ненавязчиво предлагает нам зарабатывать доллары кровью. К счастью, виртуальной.

Онлайновые игры стали очередной надеждой для людей, желающих сидеть дома, играть, ничего не делать и зарабатывать на этом деньги. Объявлений о продаже персонажей, вещей и денег из разных MMORPG в интернете — груд пруди. Скандалов, связанных с банком продавцов, тоже достаточно — ведь в большинстве игр подобные сделки запрещены.

Коротко о главном



Ultima Online: Kingdom Reborn — сравните новый графический движок со старой версией!

- Каждый пользователь американской версии **World of Warcraft** может получить бесплатный месяц подписки. Для этого надо лишь вернуть в игру своего товарища, ушедшего до появления аддона **Burning Crusade**. Будет ли доступна аналогичная возможность владельцам европейской версии — пока неизвестно.
- В онлайн-RPG **Vanguard: Saga of Heroes** закончились слияние серверов — теперь их всего четыре штуки (один — FFA PvP). Есть и более хорошие новости — с 5 сентября гильдии могут приотрывать себе замки.
- Фирма «1С» стала российским издателем онлайн-версии RPG **Age of Conan: Hybriar Adventures**. Напомним, выход игры весной следующего года.
- **Electronic Arts** выпустила **Ultima Online: Kingdom Reborn** — новую версию легендарной «Ультимы» со значительно улучшенной графикой.
- Совокупный тираж серии **Guild Wars** давно перевалил за отметку 4 млн копий.

Однако есть и такие разработчики, которые идут счастья как раз в подобной торгово-комерческой системе. Например, лондонская студия **Kwari** анонсировала онлайн-шутер под названием... да, тоже Kwari. В нем каждый желающий может попробовать заработать на собственной меткости и ловкости. Тут в том, что доступ к игре ничего не стоит. Платить же придется за жизни, патроны и вещи, которые вы потратите, проиграв бой живому сопернику. Если же выиграете, то платит враг, вы зарабатываете.

Для удобства в Kwari запланированы ставки (перед сражением можно договориться — сколько денег получит/потеряет каждый) и система подбора противника, максимально подходящего по умениям. Будут и более замысловатые режимы игры, заключающиеся в коллекционировании специальных ключей, попытках сорвать джекпот.

На данный момент Kwari находится в стадии бета-тестирования. Выход же запланирован на конец года. Разработчики обещают, что все деньги, потраченные в их игре, вернутся пользователям (только в другом соотношении, конечно: кто-то может проигрывать в пух и прах, а кто-то — зарабатывать себе на новую машину).

Азиатские миллиарды

Из России азиатский онлайн выглядит эдакой забавной экзотикой, откуда то и дело прибывают непонятные MMORPG, требующие к себе круглосуточного внимания. А вот исследовательская компания **Pearl Research** недавно посмотрела на Восток пристальным взглядом и выяснила, что продажи тамшних онлайн-издателей в 2006 году составили аж два миллиарда долларов! При этом в Азии насчитывается десять компаний с выручкой выше \$100 млн. Перспективы роста тоже завидные — к концу 2008 года продажи прогнозируются уже на уровне \$2,5 млрд, а число фирм с выручкой в \$100 млн достигнет 13 штук. Сегодня глав-

ными онлайн-версиями державами являются Южная Корея и Китай, однако все больший вклад вносят и другие государства вроде Индии и Вьетнама, в которых (наравне с все тем же Китаем) стремительно растет количество подключенных к интернету людей.

Дефолт в Second Life

Не так давно в виртуальном мире **Second Life** случился самый настоящий банковский дефолт. Крупнейшая в игре финансовая компания **Ginko Financial** начала работать в 2004 году и специализировалась на приеме от виртуального населения вкладов в реальных деньгах с последующим инвестированием их в разнообразие **Second Life**-предприятий. Всего к лету 2007 года было собрано около \$750 тыс., при этом вкладчики обещали потратить прибыль — 40% годовых.

Однако дела у Ginko, судя по всему, пошли не очень гладко — а тут еще подоспело и решение о запрете азартных игр (одного из самых прибыльных бизнесов в **Second Life**). После него вкладчики в массовом порядке начали забирать свои деньги, и компания пришлось объявить о банкротстве. На момент написания этой заметки банкроматы Ginko суммарно выдавали не более 3750 долларов в сутки, и перед ними выстраивались огромные очереди. Владельцы же Ginko всеми силами отказывались от продажи своих виртуальных бизнесов — по их словам, большинство предприятий пока недооценены и могут в будущем принести вкладчикам куда больше денег. Как это все похоже на реальный мир!



В очередь, желающих поздравиться на 40% в год!



GODS & HEROES

ROME RISING

ОНЛАЙНОВАЯ РИМСКАЯ ИМПЕРИЯ

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ!

- Жанр
MMORPG
- Издатель
Perpetual Entertainment
- Разработчик
Perpetual Entertainment
- Сайт игры
<http://godsandheroes.com>

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2007 года

До недавнего времени разработчики онлайн-игр были увлечены созданием фантастических миров — гоблины и орки, прекрасные эльфы и кровожадные вампиры. Но время идет, люди устают от фантази. Ответная реакция не заставила себя ждать: анонсы фантастических MMORPG в последнее время становятся все меньше, зато все больше sci-fi-ролевок и онлайн-игр, мифы которых основаны на реальных исторических эпохах.

Американские разработчики из студии Perpetual Entertainment выбрали свой путь. Взяли за основу период становления Римской империи, что-то додумали, где-то приукрасили, добавили мифов, сдобрили легендами, и получили мир, аналогов которого в онлайн-игре пока нет. С одной стороны, в **Gods & Heroes: Rome Rising** есть исторические элементы, с другой — в игре много от классической фантази-ролевки.

О том, как американцы покорят римских богов, нам поведал **Стиг Хедланд**, руководитель дизайн-отдела Perpetual Entertainment.

Риму и миру

В основу игры положена древнеримская история и мифология. Правда, мифов все же будет несколько больше. Разработчики заявляют: «Gods & Heroes — это MMORPG, базиру-

ющаяся на мифах и реальных событиях в истории Римской истории, имевших место за 300 лет до Рождества Христова».

[Игромания]: Стиг, почему для создания Gods & Heroes вы выбрали именно Римскую историю?

[Стиг]: Мы выбрали римлян потому, что их знаменитая военная система лучше всего соответствует нашей цели — создать мир, где игрок смог бы отличаться как играя в партии, так и командуя ею. Изначально мы планировали MMORPG с акцентом на боевую систему, а римская армия — отличная основа для боевки.

[Игромания]: Почему вы выбрали начальный период формирования Рима, а не, скажем, момент расцвета Римской империи?

[Стиг]: Этот период мы выбрали неслучайно. Рим — молодая республика, римляне — один из многих этносов на Апеннинском полуострове, который борется за существование. Обычно люди что-то слышали именно о Римской империи эпохи расцвета, но это гораздо менее интересное время, потому что в богов уже мало кто верил, а межплеменные стычки остались в прошлом. В выбранном нами временном промежутке все по-другому.

Жребий брошен

В **Gods & Heroes** будет крайне мало упоминаний и намеков на реальные исторические события. Главная цель геймеров — защитить римских богов от их давних врагов, таинственных и страшных титанов.

[Игромания]: Какова пред- история игры? Какие мифы-

ческие события были положены в ее основу?

[Стиг]: За целую вечность до событий, происходящих в игре, в мире была битва между титанами, которые в то время главенствовали на Земле, и олимпийцами, пытающимися их низвергнуть. На стороне титанов сражалась таинственная раса титанов, из-за них война, названная Титаномахией, зашла в тупик: олимпийцы и титаны оказались равны по силе. Наконец жители Олимпа призвали на помощь Геакла, который победил и титанов, и титанов. Так олимпийцы, расправившись с врагами, стали править миром, нисколько не забывая о том, что кто-то может покуситься на их могущество. Однако даже олимпийские боги не вечны.

Игра начнется с того, что фанатик-титанист нашел способ призвать титанов из заточения и начать вторую войну против олимпийцев. Чтобы одержать победу, титаны решили уничтожить сторонников олимпийцев в мире смертных.

[Игромания]: В вашей игре боги активно участвуют в процессе развития персонажа, сражаются, с ними можно взаимо-

действовать. Нечто похожее есть в **Age of Conan**, но там Митра, Сет и Кром не настолько вписаны в геймплей, они присутствуют за кадром, проявляя себя в игре через косвенное влияние на персонажа. Почему вы решили отдать богам столь значительное место в игре?

[Стиг]: Сначала стоит объяснить степень проникновения божества в игровой мир. Мы старались рассматривать богов не как неких сверхъестественных существ — они у нас почти как люди: союзились и мирятся, радуются и переживают. И несмотря на то, что для всех слова «римский бог» означают ошеломляющее неземное могущество, для нас это значит лишь то, что цель жизни такого божества — благополучие Рима. А общаться вы с ними будете на равных, почти как с людьми.

[Игромания]: Как будет происходить общение игрока с богом? Какова будет кара за непочитание?

[Стиг]: В игре будет множество возможностей для общения игрока и бога — начиная с предсказаний оракула и заканчивая явлением самого бога на землю,



Схватка с нинтоларом для героев начального уровня почти всегда кончается печально.

Боги-покровители

Боги в мире Gods & Heroes — как заурядные NPC: встречаются на каждом шагу и постоянно диктуют свою волю. Но несмотря на многочисленных родственников связи и, в общем-то, несложный сюжет мифов, сразу понять, какой бог за что отвечает, затруднительно. А для успешной игры разобраться в этом стоит. Так что пока игра не вышла, давайте вспомним римскую мифологию.

Покровители солдата

Минерва (у греков — Афина Паллада) — богиня мудрости и справедливой войны. В разных регионах ее также почитали как богино гор и полезных открытий и изобретений, а собственно в Риме — как покровительницу ремесел и искусств. В ее честь с 19 по 24 марта устраивали праздник Квинкватру, во время которого ученики освобождались от занятий, а взрослые отправлялись смотреть гладиаторские бои.

Марс (латинский Арес) — бог войны, причём войны несправедливой, кровавой, жестокой и бездумной. Марс —



сын Юноны и Юпитера. Одно время он входил в триаду богов, первоначально возглавлявших римский пантеон.

В древней Италии его также считали богом плодородия, поэтому в его честь первый месяц римского года, когда совершался обряд изгнания зимы, был назван мартом. Алтарь Марсу был сооружен на Марсовом поле, где проходили смотры кавалерии. Если верить легендам, знаменитые братья-основатели Рима, Ромул и Рем, рождены Реей от Марса.

Покровители гладиатора

Фортуна (греческая Тиха) — богиня, чей культ один из самых старых заимствованных Римом культов италийского происхождения. Существовало

несколько культов Фортуны, где она представляется то богиней случайности (непредвиденного стечения обстоятельств, особенно важного в жизни земледельца), то богиней чистоты и целомудрия (до наших дней дошли упоминания о том, что 1 апреля женщины низших классов поклонялись ей в мужских банях, — даже боялся предположить, что они там делали).

Юпитер (у греков — Зевс) — верховное божество римлян, своенравное, сильное, но слабовольное. Обычно это бог смертного мира, дневного света, грозы, царь богов и супруг богини Юноны. Ему посвящены дни полнолуния — иды. Особенно он почитался в гористых местностях. С Юпитером связано множество мифов и легенд, потому что он был богом необычайно похотилив, а Юнона — богиней чрез-

вычайно ревливой (Юпитер — отец фактически всех олимпийцев, при этом большинство детей — не от законной супруги).

Покровители разведчика

Диана (залинская Артемид) — богиня охоты, растительности, сестра Аполлона. В римских провинциях под именем Дианы почитали местных духов — хозяек лесов, но при этом культ Дианы считался чуждым и был слабо распространен в патрицианских (аристократических) кругах. Некоторое время культ был популярен среди рабов, которые обладали в храмах Дианы неприкосновенностью.

Аполлон (он же — Феб, Кифарет, Музавет) — алатокундный бог солнца, света, искусства. Бог-врачеватель, предводитель и покровитель муз, предсказатель будущего, охранитель стад, дорог, путников и мореходов.

Аполлон красив и мудр, но при этом жесток и самонадеян. Его храм (святилище в Дельфах) — самый известный во всем древнем мире, ведь именно там жрица-пияница предсказывала волю Зевса.

например, когда он решит сообщить вам что-то важное.

В мифах боги всегда старались помочь своим любимцам (вспомните хотя бы Троянскую войну), и в Gods & Heroes боги будут вести себя точно так же. Мы сосредоточились не столько на том, что бог будет наказывать персонажа, сколько на божественной помощи.

Вот вам простой пример. Некоторые действия игрока будут раскодировать божественную благосклонность (Favor), поэтому придется выполнять квесты, совершать жертвоприношения или дарить храмам деньги для того, чтобы набрать очки благосклонности.

Всего в игре будет 6 классов и 12 богов (по два бога-покровителя на каждый класс). Различия не только в классах, но и в богах-покровителях, заметное разнообразие геймплея. Однако все равно остается несколько спорных моментов.

[Игромания]: Что больше определяет специализацию игрока — выбранный класс или бог-покровитель?

[Стиг]: Первейшую роль играет класс — от него зависят ваши умения, но выбор бога тоже очень ва-

жен. Большое влияние выбранный бог оказывает даже на персонажей одного и того же класса: например, игрок за солдата с покровительницей Минервой совсем не то же самое, что проходить игру за того же солдата, которому помогает Марс.

[Игромания]: Каждый игрок может выбрать в качестве покровителя только одного бога? Значит ли это, что оставшиеся 11 будут ему мстить?

[Стиг]: Мстить никто не будет: в Gods & Heroes все боги более или менее дружны между собой, так что у них нет цели преследовать чужих-то любимцев (если только вы не прогнаете какого-то конкретного бога недостойным поступком).

[Игромания]: А возможно ли бросить вызов богу?

[Стиг]: Вполне возможно. Изначально такой возможности не будет, но мы планируем добавить ее вскорости после релиза.

Культура как она есть

Кинорежиссеры очень любят включать в сценарии даже исторических фильмом моменты, которые можно снять только в другой стране, обычно в каком-нибудь экзотическом месте, куда добраться самому очень сложно или банально дорого. А так — включил сюжет в фильм, вписал соответствующие расходы в

бюджет фильма, и вот уже вся группа отдыхает где-нибудь на атолле в Атлантическом океане.

Разработчики игр тоже люди. И если есть возможность поехать по разным странам и интересным местам, обосновывая это рабочей необходимостью, то, конечно же, они этим пользуются. Создатели реалистичных шутеров выбирают на военные полигоны, где тестируют самые разные модели оружия (даже те, которые потом не появляются в их игре), разработчики стратегий выбирают в регионы, где когда-то проходили крупные сражения. Даже авторы квестов часто совершают кругосветные туры, чтобы... ну скажем, найти наиболее инте-



✓ Червь — очень серьезный противник, поскольку его силы подпитывают злые боги. Но с помощью нескольких магических артефактов с ним вполне можно справиться.



✓ От взгляда торгача в СБН, как и в мифах, торгача каменеют. Сражаться с ней нужно, но глядя ей в глаза. В этом помогает специальное зеркальное забрало на шлеме.

Боги-покровители

Покровители вора

Немезида (она же — Немезис) — богиня возмездия, правдивой ярости и справедливости. Кстати сказать, это имя носит звезда, которая движется к Солнечной системе и должна вызвать ее гибель через 26 млн лет.

Меркурий (у эллинов — Гермес) — бог торговли, прибыли, интеллекта, ловкости, обмана, воровства и красноречия, дарующий богатство. Покровитель глашатаев, послов, пастухов и путников; покровитель магии и астрологии.

Никто не может превзойти Меркурия в ловкости, хитрости и воровстве: свою первую кражу он совершил, еще будучи в пеленках, а однажды в шутку украл сандалии у Юпитера, трезубец у Нептуна, золотые стрелы и лук у Аполлона и мена у Марса. Символы Меркурия — крылатый жезл кадуцей, способный мирить врагов, и крылатые сандалии.

Покровители священника

Юнона (греческая Гера) — супруга Юпитера, богиня брака



и ожидания, охранительница женщин. Спасится своим сварливым характером, чрезвычайной ревностью и страстью строить козни. Несмотря на то, что Юнона — законная супруга Юпитера, детей у них немного, да и те унаследовали характер мамочки — достаточно вспомнить капризного и жестокого Марса или мстительного, хоть и добродушного Вулкана (бога огня и кузнечного мастерства).

Почти всю свою жизнь Юнона преследует похотливого Юпитера или пытается навредить его незаконнорожденным детям.

Плутон (злупенный Аид) — бог подземного царства мертвых, брат Юпитера, Нептуна и Цереры. После победы над титанами Плутону достался в

удел подземное царство, власть над тенями умерших и богатствами земных недр. Гомер называет Плутона щедрым и гостеприимным, так как смертная участь не минует ни одного человека; тем не менее Плутон был страшным богом, даже имя которого боялись произносить.

Покровители жреца

Вахк (у греков — Дионис) — самый младший из олимпийских богов, покровитель вина, производительных сил природы, вдохновения и религиозного экстаза. До открытия Микенской культуры полагали, что Дионис пришел в Грецию из варварских земель, поскольку его культ с не-

известыми танцами, захватывающей музыкой и неумеренным пьянством казался исследователям чуждому ясновому уму и трезвому темпераменту эллинов. Однако ахейские надписи свидетельствуют, что греки знали Диониса еще до Троянской войны.

С этим божеством традиционно связывают виноград и вино, деревья и хлеб. Но, по всей видимости, эти более поздние атрибуты вторичны, и главным символом Диониса как бога производящей силы был бык.

Тривия (греческая Гекаата) — не очень известное божество лунного света. Считается, что Тривия дарует мудрость на народных собраниях, счастье на войне, богатую добычу на охоте и т.д. Как богиня преисподней, она считалась также богиней всего таинственного; греки представляли ее себе порхающей с душами на перекрестках, поэтому культ Тривии связывают с перекрестками. Богиня изображается иногда в виде одной женской фигуры с двумя фавками в руках, иногда в виде трех связанных спинами фигур (собаки, лошади и змеи).

респектные места на Земле и включают их в свою игру.

[Игромания]: Стиг, а вы и ваши сотрудники бывали в Италии?

[Стиг]: Вы прямо как в воду глядите. Некоторые сотрудники нашего дизайн-отдела посещали Италию. Чувствую подвох в вашем вопросе: нет, не чтобы расслабиться и отдохнуть. Мы обошли почти все римские музеи и сделали множество набросков. А остальная часть команды тем временем проводила исторические изыскания через интернет, смотрела исторические сериалы, перенимала книги.

Для вдохновения мы читали римских классиков: Овидия, Вергилия и Плиния-старшего. А еще мы используем в игре множество древних языков — не только латынь, но также греческий, галльский, вольский, фалистский и даже этрусский.

Кстати, именно поездка в Италию позволила нам создать, если можно так выразиться, исторически достоверный бестиарий. Фавны, кентавры, минотавры, горгоны и многие другие существа — часто их создают совсем не такими, как они изображались римлянами. В нашей игре вы сможете увидеть, как все эти существа выглядели с точки зрения жителей той эпохи.

Даже те монстры, которых мы придумывали сами, делались на основе «римского дизайна», то есть мы соблюли стилистику.

Несмотря на то, что мы перелопатили огромное количество материала по римской истории и мифологии, игрокам совсем не обязательно знать историю Рима или какой-то мертвый язык — исследовать наш мир приятно и без этого. Но те, кто на самом деле интересуется историей древнего Рима, смогут найти в Gods & Heroes много любопытного.

[Игромания]: Стиг, а как вы сами относитесь к римской культуре?

[Стиг]: Если бы я не был от нее в восторге, я, наверное, работал бы над каким-то другим проектом. Больше всего меня поражает вот какой факт. Римляне, хоть и жили очень давно, удивительно — как бы это сказать — современны. У них были приблизительно те же жизненные ценности, они мечтали о том же, о чем мечтаем мы. Голова идет кругом, когда понимаешь, что мы не так уж далеко ушли от них, а возможно, и чем-то и отстаем.

Командный дух

В Gods & Heroes игрок сможет собрать себе команду из четырех

персонажей с довольно узкой боевой специализацией. Каждый такой воин называется миньоном, игрок может командовать как всей командой, так и каждым соратником по отдельности.

[Игромания]: Не боитесь ли вы, что из-за системы миньонов ваша игра превратится в нестратегию, когда каждый геймер будет стараться собрать хорошую партию из компьютерных персонажей, а не из других игроков?

[Стиг]: Мы сделали все, чтобы избежать этого. Миньоны — это лишь дополнительный элемент геймплея, который никоим образом не снижает значения

партии из живых игроков. Сами посудите, многих продвинутых игроков можно победить только большим отрядом, то есть надо не просто объединиться с другими геймерами, но и удачно подобрать сочетание ваших миньонов. На протяжении всей игры каждый класс персонажей встретит около 130 уникальных миньонов (единозначным можно назвать только четирымя союзниками). Их можно будет нанять, приворжить, поработить, приобрести после выполнения квеста.

В будущем мы собираемся сделать отряды, в которых будет больше наемников. Самым сложным во всем этом оказалось добиться баланса между сквадами. Ведь одно дело, когда надо оба-



Девушка в игре чудно как хороша. Настоящие восторганы.

лансировать только классы главных героев, и совсем другое, когда у каждого героя может быть по несколько помощников с разными различными умениями.

[Игромания]: Можно ли будет менять миньонов? Ведь наверняка для разных игровых ситуаций понадобятся различные наборы союзников.

[Стиг]: Классы в Gods & Heroes различаются очень сильно. Я бы даже сказал, что персонаж любого класса в одиночку не совсем полноценен. То есть против такого же персонажа одиночки любого другого класса он может выступить спокойно, но вот против другого персонажа, которому помогают миньоны... Тут уже равенства нет. Низкоразовый персонаж с союзниками может запросто победить высокоуровневого одиночку.

И, как вы верно подметили, миньонов можно менять. В зависимости от, скажем, квестов придется подбирать различные сочетания классов и возможностей ваших соратников.

[Игромания]: А где можно будет отдохнуть от битв? Может быть, зайти в таверну, сидеть на гладиаторские бои или в цирюльню?

[Стиг]: Наша игра будет крайне насыщена боями, поэтому на момент запуска игры единственным местом отдыха будет таверна, но со временем число увеселительных заведений будет увеличиваться.

Быстрее, выше, сильнее

В большинстве современных MMORPG достаточно стандартная система развития персонажей. Герой набирает очки за выполнение квестов и убийство противника, очки определяют получение следующего уровня, на каждом новом уровне выдаются очки характеристик, которые можно вкладывать в развитие того или иного навыка.

Во многих недавно анонсированных онлайн-играх RPG разработчики стараются отойти от этой схемы, предложить что-то новое. Например, постепенное автоматическое развитие персонажа без тактического раскидывания очков по характеристикам. Хорошо это или плохо, покажет будущее, создатели же Gods & Heroes от проверенной годами системы прокачки отказываться не собираются.

[Игромания]: Как будет развиваться персонаж? Мы знаем, что вы используете более или менее

стандартную схему развития, но в каждой игре системы хоть немного да различаются. Какие особенности будут в Gods & Heroes?

[Стиг]: Да, у нас есть несколько отличий от классической схемы развития главного героя. Например, в Gods & Heroes персонаж будет набирать опыт не только за уничтожение врагов, но и за исследование закрытых территорий. Однако в основе развития героя лежит знакомая всем уровневая система, то есть вы будете получать очки умений автоматически, как только заработаете следующий уровень. Каждые пять уровней вы сможете посетить NPC, который поможет выбрать законченную специализацию внутри вашего класса.

К сожалению, у уровневой системы есть один серьезный недостаток. Она требует строгого ограничения максимума развития героя. Мы сделали максимальным 40-й уровень. В среднем, чтобы его достичь, понадобится около 120 часов геймплея. Однако не думайте, что будете скучать, забравшись на последнюю ступеньку уровневой лестницы, — это лишь начало серьезной игры.

Gods & Heroes интересна еще и тем, что по достижении максимального уровня персонаж перестает получать очки для прокачки умений, как это делается, к примеру, в Guild Wars. Впрочем, это и неудивительно — в игре крайне слабо проработан PvP, а значит, продолжать развитие навыков после достижения максимума совсем необязательно, ведь сражаться придется только с монстрами, а их уровень заранее определен разработчиками.

[Игромания]: Мы внимательно читали ваши интервью и статьи на сайте игры и обратили внимание, что вы несколько недолюбливаете PvP. По крайней мере, в Gods & Heroes он какой-то слабо выраженный, акцент сделан на PvE. Это действительно так?

[Стиг]: Да, отчасти вы правы. По нашей задумке, игра в пер-

Блиц-опрос

[Игромания]: Сколько предусмотрено серверов, и сколько игроков будет на каждом из них?

[Стиг]: Конечное число серверов в пока объявить не могу, но могу сказать, что на каждом сервере смогут играть около 3000 игроков.

[Игромания]: Сколько персонажей сможет завести игрок на одном аккаунте?

[Стиг]: На одном аккаунте — 8 персонажей.



[Игромания]: Можно ли будет настраивать камеру?

[Стиг]: Можно: по умолчанию игра ведется от третьего лица (вид из-за плеча), но вы сможете перенастроить камеру прямо во время битвы и переключиться на режим от первого лица.

вую очередь должна продемонстрировать хорошо проработанный и сбалансированный PvE. Однако мы планируем развить и PvP-составляющую: ведь она идеально вписывается в сеттинг Gods & Heroes — вспомните хотя бы гладиаторские бои в Колизее. По плану, в один из аддовых мы добавим полномасштабные битвы Nation vs. Nation, где римляне будут сражаться с другими народами за территорию.

Так приходит мирская слава

Поскольку основной акцент в Gods & Heroes сделан на PvE, больше всего разработчики уделяют внимание квестовой сетке. На момент старта игры в ней будет более 1200 заданий самой различной сложности.

[Игромания]: Какие квесты будут в Gods & Heroes?

[Стиг]: В нашей команде есть талантливая группа писателей, которые только тем и занимаются, что придумывают задания для квестов. Вот, например, Марика, злов божество, дает вам магическое зеркало, чтобы вы нашли останки ее сына. Зеркало показывало какую-то местность, и вы должны оббежать все в округе, чтобы найти похожий пейзаж — а там уже разыскать могилу ее сына.

[Игромания]: А что игрок будет получать в награду за вы-

полненный квест — деньги или вещи? Как вы поступили с экономической системой в игре?

[Стиг]: Выполняя квесты, игрок будет получать в награду вещи. Вообще, хороший кабар нельзя купить: его надо либо забирать у монстров, либо добывать в квестах, поэтому можно сказать, что экономическая система у нас развита слабо, но это никоим образом не мешает игре, скорее, наоборот, позволяет сосредоточиться на квестах и боевке. Деньги, конечно, будут, но использовать их придется не так уж часто. Валютная система в общем виде повторит римскую, но мы ее немного упростим.



Хоть про Gods & Heroes и известно очень много, перспективы игры до сих пор неясны. Новаторские элементы (система «сменных» миньонов, антураж, необычные квесты) соседствуют в игре с вполне классическими элементами. Даже как-то странно, что к игре, в которой нет нормального PvP, проявляют столько внимания.

И тем не менее мы практически не сомневаемся, что из Gods & Heroes получится отличная онлайн-ролевая. Вот только нам кажется, что это будет игра на один раз. Геймеры будут уходить из виртуального Рима после того, как выполнит все квесты; moreover, учитывая число заданий, на это уйдет не один месяц. ■



Вспыльчивый воин способен подчинить себе практически любого врага. Если противнику, конечно, не влговетит бог.



Некоторых чудовищ победить можно только при поддержке правильно подобранной группы миньонов.



- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- K2 Network
- Разработчик
- NAC Games
- Цена игры
- \$30
- Анимационная графика
- \$0/мес.
- Скорость связи
- От 64 до 256 Кбит/с
- Тип игры
- От 2 до 8 MMЧ
- Сайт игры

www.swordoftheworld.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

В 2006 году в Корею вышла игра **Granado Espada**, которая тут же стала весьма популярной — во многом благодаря великолепной стилистике графика и динамичной боевой системе с широким набором умений. К тому же помимо проверенных временем идей азиатские разработчики представили совсем новую концепцию Multi-Character Control (MCC) — управлять можно не одним, а сразу несколькими персонажами. Покорив Восток, Granado Espada несколько видоизменилась, прихоросилась внешне и двинулась на Запад. Совсем недавно она вышла в США, а теперь и в Европе, под новым лейблом **Sword of the New World**.

Один за всех

Главное достоинство игры видны с самого начала. Еще в процессе создания персонажа вы



Три игровых элемента: Скаут — один из самых сильных в игре. Проверено на практике.

SWORD OF THE NEW WORLD

удивитесь, насколько качественно сделаны модели и одежда героев. Схавать внешность с нуля, правда, не дают — она изменяется в зависимости от выбранного пола и класса — зато можно сразу примерить шегольской наряд, которому позавидует любой английский дворянин. Запонки, кружева, воротнички и ремешки — все очень детализировано. Ваш персонаж сразу становится героем из сказок про мушкетеров, а не голландцем в ржавой кирасе. **Sword of the New World** придерживается европейского стиля XVII века во всем, от нарядов и музыки до архитектурных ансамблей. Разработчики не скрывают, что длительное время изучали моду и быт городов того времени и бережно перенесли их в виртуальный мир.

Система MCC, пожалуй, главное отличие проекта от остальных MMORPG. Сколько раз, прокачивая своего героя в каком-нибудь **EverQuest**, вы жалели, что не с кем побегать вместе, что вместо быстрой зачистки подземелья в группе приходилось долбить монстров в одиночку.

В **Sword of the New World** все проще. Создаете несколько персонажей, формируете из них группу до трех человек — и вперед. Ваши герои связаны кровными узами и называются не иначе как семья. Даже фамилии одинаковые. Идея интересная и раньше никем не использовалась, но реализация на корню убивает социальный элемент игры. Объединяясь с другими игроками в группы просто нет нужды — трио можно самостоятельно прокачать до высшего уровня, что все и делают. **Sword of the New World** скорее напоминает синглую **Dungeon Siege**, чем полноценную MMORPG.

Управление группой вносит новые элементы в битву, приходится заботиться о каждом участнике и использовать способности каждого из них, чтобы добиться максимального эффекта. Включений на то, какие классы включить в семью, нет. Можно сделать сбалансированную команду «воин-маг-хиляк», можно поэкспериментировать комбинациями воинов до извращения типа «три хиляка». Концепция семьи дает игроку широкий выбор.

Интересные факты

■ Управление в игре — Point & Click (то есть персонажи двигаются туда, куда вы кликнули мышкой), а за каждым навыком закреплена определенная буква на клавиатуре;

■ Игроки могут создать девять персонажей, но группа ограничена тремя;

■ Вместо эмоций реализована функция, с помощью которой семья может принимать характерные позы. Некоторые из них могут быть куплены у NPC или получены в награду за выполнение квестов;

■ В **Sword of the New World** можно играть бесплатно, но прокачка остановится на 20-м уровне. К тому же халивцикам недоступны некоторые опции, включая возможность обмена с другими игроками;

■ Хардкорщики могут платить \$20 в месяц и получить доступ к специальному персонажу, а также возможность иметь на счету больше 10 тыс. виз (игровые деньги);

■ Игра получила награду от самого президента Кореи;

■ Продюсером Granado Espada является Хак Кю Ким, в прошлом один из ведущих разработчиков Ragnarok Online;

■ В прошлом году популярность **Sword of the New World** заметно упала, в основном из-за того, что азиатские сервера просто кишат ботами, и разработчики практически ничего с этим не могут поделать.

■ Скорее всего, в ближайшем будущем, европейская версия игры станет полностью бесплатной. Ограничение прокачки персонажей будет снято. Деньги K2 Network планирует получать от продажи игровых предметов.



Классовое равенство

Всего в **Sword of the New World** пять классов:

Fighter — типичный танк, обладающий наибольшим количеством жизни и брони. В группе используется как живой щит, благодаря умению **Provoked** может довольно долго удерживать монстров на себе. Имеет больше стоек в бою, чем любой другой класс и использует больше всего видов орудия.

Wizard — маг, владеющий заклинаниями двух типов: атакующие и оборонительные. Отлично подходит для массового генцида чудовищ и усиления членов группы. На высоких уровнях способен телепортироваться на расстояние и летать, избегая наземных ударов.

Elementalist — лучший DPS класс в игре, главная сила которого — AOE-атаки, отравляющие на тот счет целые толпы монстров. Может специализиро-

ваться в магических школах огня, воздуха, мороза и молний. Изрядно подросшие элементалисты используют сразу две школы, значительно расширяя ассортимент своих заклинаний.

Musketeer — стрелок, отлично владеющий как ружьем, так и пистолетом. Наносит большие повреждения по одиночным целям и может ослабить группы врагов.

Scout — единственный лекарь в игре, который к тому же неплохо усиливает способности членов семьи. Имеет несколько довольно мощных атак ближнего боя, но поскольку автоматически лечит он может только при отсутствии оружия в руке, атаки эти используются редко. Скаут — незаменимый участник любой группы.

Позже к вам могут присоединиться компаньоны из числа NPC, которых вы выручили на каком-нибудь квесте. Вот только, наращивая партию, не забывайте, что получаемый опыт делится между всеми персонажа-

Позднее развитие

Sword of the New World — игра весьма необычная. Как минимум, по своей стилистике. Чуть-чуть лучше понять, как создавался и эволюционировал ее мир, мы связали напрямую с разработчиками англоязычной версии игры — с командой K2 Network. На наш вопрос Филипп Маурер, руководитель разработки игровых проектов K2.

[Игромания]: Объясните, пожалуйста, значение словосочетания Granado Espada.

[Филипп]: Granado Espada — ссылка на сюжетную линию нашей игры: это фамилия исследователей Gilbert'a Granado и Ferruccio Espada, которые открыли новый мир. Семьи играют в нашем проекте очень важную роль. Вот поэтому мы и решили включить фамилии этих людей в название игры.

[Игромания]: Почему вы решили создать игру, в основе которой лежит европейская культура XVII века?

[Филипп]: Дело в том, что продюсер игры Хак Кю Ким в самом начале своей карьеры был продюсером в Европе. И ему так понравилась архитектура в стиле барокко, что он решил сделать когда-нибудь MMORPG про Европу XVII века. Так оно все и началось.

[Игромания]: Почему мир игры называется New World, если действие происходит в Европе? И почему вы отказались от использования названий настоящих стран?

[Филипп]: Мы назвали игру Sword of the New World потому, что в этот период европейцы активно исследовали Новый Свет — Америку.

А страны мы переименовали потому, что хотели, чтобы игроки воспринимали нашу вселенную как самостоятельный фантазийный мир, а не как время, когда во Франции происходили такие-то исторические события, а в Англии — такие-то. Если бы мы взяли названия реальных стран, то гей-

меры приходили бы в игру с предубеждением.

[Игромания]: С какими сложностями вы столкнулись во время работы над проектом?

[Филипп]: Сложность в том, что игра первоначально создавалась для корейской аудитории и нам пришлось много раз тщательно обдумать, что и как изменить, чтобы она понравилась европейцам и американцам. Каждый раз, когда мы что-то переделывали, нам приходилось останавливать себя и проверять, остался ли атмосфера игры такой, какой она была в начале, не уничтожили ли мы какой-то важный элемент.

[Игромания]: Сколько людей поддерживает проект?

[Филипп]: Около года назад игра вышла в Корею. Над европейской версией сейчас работает почти 100 человек, еще 35 человек трудятся над



Филипп Маурер, руководитель разработки игр из K2.

оригинальной версией.

[Игромания]: Помогали ли геймеры создавать игру? Вы прислушались к их советам?

[Филипп]: Ну, вообще-то, мы в K2 и сами немножко геймеры. Тем не менее мы прислушались к мнению удаленной фокус-группы и к предложениям бета-тестеров. Например, игроки сильно повлияли на работу системы автозащиты — ее нет ни в корейской, ни в сингапурской версии игры.

ми — и чем больше их в партии, тем медленнее идет прокачка. Все герои имеют несколько стоек или магических школ, открывающих доступ к разным способностям. Например, если вы выберете для Musketeer стойку охотника, то можно забыть про выкрутасы с пистолетами или снайперские выстрелы, наносящие 8-кратные повреждения по цели. Зато скорость стандартных атак и критический урон будут на высоте.

Каждый навык имеет 10 уровней мастерства, которые повышаются очками после получения очередного уровня. Лучшие специализировались на умениях, которые вы используете чаще всего, чем распылять очки по всей стойке. Неплохим выбором будут те удары, которые наносят повреждения по нескольким целям сразу, так как воевать придется против толп монстров, прущих из всех щелей. С другой стороны, усиленные одиночные удары помогают быстрее расправляться с боссами и живыми противниками в PvP.

Тысяча и одна цель

Сюжет игры так же линейен, как железная дорога в детском конструкторе. Приключение начинается на корабле, где вам дадут пару обучающих квестов, затем высадят в первом же порту Rebolodex.

Там предстоит еще побегать, оформляя вид на жительство, а дальше — вперед к приключениям. Из зоны для 8-го уровня в зону для 12-го, потом для 16-го, 20-го и так далее. Различаться они будут только дизайном и монстрами, в остальном цель одна — тотальный генцид. И можете быть уверены, недостатка в жертвах не будет.

Прягающие на двух ногах крокодилы, цветы-людоеды, осьминожки, ржавые фанатики и псы из ада — это лишь самые безобидные жители здешней земли. Монстры подкупают как обещание выиграть кролик: не успеете убить одного, как тут же прибегает еще куча. Впрочем, если не лезть в зону на 100-й уровень выше, чем положено, опасности они не представляют. Даже простой

авто-атакой персонажи расправляются со зверьем за считанные секунды, а если подключить специальные способности, то враги даже добежать не успевают.

У каждого класса имеется не меньше двух десятков эффективных приемов, но только какой от них толк? Как показывает практика, в Sword of the New World можно направить героев в толпу монстров, и они на автоатаке вынесут по пути все живое. Или, как вариант, оставить своих головорезов в месте наибольшего скопления нелюдей и сложной или идти сморять какую-нибудь «Санта-Барбару». К тому времени, как Круз жинится на Иден, ваши охотники заметно подрастут.

Вообще AFK-прокачка (Away from Keyboard — автоматическая

прокачка, когда игрок даже не прикасается к клавиатуре) здесь очень популярна. Зайдя в любую игровую зону, вы увидите как минимум несколько семей, часами стоящих на месте и отстреливающих непрерывно рождающихся монстров. Даже в самых опасных уголках, которые кишат полчищами нежити, умереть сложно. Скаут раз за разом использует лечение, а элементалист и мушкетер отстреливают дичь. Если же злая тетка с косой все-таки достигнет героев, меньше, чем через минуту, они снова встанут из пепла и продолжат восстанавливать нежить. Жаль только, что они не могут сами поднимать трофеи, бегать в город их продавать, а потом возвращаться на старое место.



ИРС, дающие квесты, не слишком разговорчивы и отличаются лишь краткими указаниями.



Если вокруг нет монстров, значит, недаром здесь кто-то уже побывал.

С высоты птичьего полета

[Игромания]: Не собираетесь ли вы выпускать аддоны, или об этом пока рано говорить?

[Филипп]: Почему же? Мы уже воем работаем над дополнениями к игровому миру и вообще собираем регулярно выпускать новый контент.

[Игромания]: Нам известно, что корейская версия игры сейчас переживает не лучшие времена из-за множества геймеров-ботоводов. Используйте ли вы какую-нибудь антиботовую систему в англоязычной версии? Как вы сами относитесь к ботам?

[Филипп]: Я не буду вдаваться в детали о том, как конкретно мы держим ботоводов по-

дальше от нашей игры, скажу только, что очень значимую роль в этом процессе играет система X-Трап. Мы полностью удовлетворены ее работой. Мы также делаем несколько собственных закрытых систем для того, чтобы вычислить нерадивых геймеров, прокачивающих персонажей не совсем честными методами.

Я сам не люблю ботов и считаю, что если ты используешь бот-программу, то просто не имеешь права хвастаться найденными вещами или прокачанным персонажем. А впрочем, не так уж и важно, что думаю о ботах конкретно я. Мы ведь поддерживаем проект ради наших игроков, и если геймеры просят, чтобы боты в игре не было, то мы постараемся сделать все возможное для того, чтобы изгнать их с нашего сервера. Ду-

маю, проблем, как в корейской версии, у нас не будет.

[Игромания]: Что вы делаете о рекламе в онлайн-играх?

[Филипп]: Реклама в онлайн-играх — весьма интересное нововведение: будучи правильно подобранной, она отлично работает. Конечно, это не панацея, и нельзя гнаться ее во все игры подряд — однако если реклама поможет сделать игру более доступной для массового игрока (а может, даже и бесплатной!), то я двумя руками за. Я, кстати, защищаю диссертацию на эту тему и получил степен бакалавра.

[Игромания]: Почему вы позволили игроку создавать так много персонажей на ак-



каунте (36)? Зачем это нужно, если их можно удалить и создавать новых?

[Филипп]: Понимаете, когда в игре 5 основных персонажей и 32 дополнительных, каждый со своими особенностями и умениями, людям хочется опробовать их все. Конечно, по мере игры у вас обязательно появится любимый класс, но так как они хорошо сбалансированы, вам придется использовать другие классы для успешной игры.

Золото под ногами

Ценными вещами с монстров игра не балует. Обычно сытятся разный мусор в виде апельсинов (восстанавливают жизни), угля и руды (можно продать). Все необходимое снаряжение продается в городах и на первых порах стоит совершенно смешные деньги. Если есть желание пособирать ресурсы, торговцы предлагают рецепты, из которых можно самостоятельно сделать неплохую броню.

Монстры монстрами, но без квестов тоже не обошлось. Задания в духе «убий 10 гоблинов» из других MMORPG — детских лепет. В Sword of the New World убивать гоблинов придется сотнями! Практически на каждом этапе подземелья стоит статуя, предлагающая уничтожить легион разных тварей. В награду обычно дают карточку с тремя зарплатами, которые можно потратить на добавление опыта одному из своих персонажей. Также NPC в городах периодически подкидывают совершенно уникальные квесты. «Пойди, проверь, может, под вон той статуей зарыт артефакт», — шепчет двоя. Как будто сама сходить не может. Смысла выполнять миссии нет никакого, так как сами по себе они мало интересны, а награда не стоит потраченного времени. Проще пойти и убить лишних пару сотен крокодилов.

Разработчики игры не забыли про PvP и представили сразу несколько режимов. Помимо стандартной дуэли, которую можно предложить любой семье и сразиться в специально созданной комнатке, есть война кланов,



АГК привлекает во всей красе. Треница стоит на месте и палкает огнем монстров, появляющихся рядом.



Серые цифры — урон, который наносит атака семки. Красные — повреждение от врагов.

фракций и матчи на арене. Сражения между кланами идут за известность и власть, в то время как фракции имеют более глобальное значение. Игроки могут стать на сторону роялистов или республиканцев и отстаивать свои политические взгляды как в открытых зонах, так и на аренах. Специально для любителей вырезать новичков в начальных локациях разработчики запустили несколько серверов, где атакуют другие семьи можно, даже если они не принадлежат враждебному клану или фракции.

Музыка в игре заслуживает отдельной похвалы. К ней приложили руку такие известные мэтры, как DJ Tiesto, Osamu

Kubota, студии SoundTeMP и S.F.A.. Каждая зона имеет свой неповторимый мотив, и выключать звук совсем не хочется даже спустя несколько часов. Мелодии под стать общей стилистике: европейский Ренессанс, мелодичный транс, фортепианные куплеты. Видно, что создатели на саундтрек денег не жалели.



В целом игра оставила неоднозначное впечатление. С одной стороны, шикарная графика, подобная музыка и динамичная боевка, с другой — абсолютно примитивный геймплей. Как будто у разработчиков пороку не хвати-

ло довести ее до ума. Поэтому в своем выводе мы будем крайне осторожными. Если вас не напрягают безликие NPC, скучные квесты и однообразное истребление монстров, попробуйте игру нужно. Не исключено, что сражения (сколь бы однообразны они ни были) захватят вас на несколько месяцев. Таков уж феномен Sword of the New World: кого-то она цепляет до глубины души, несмотря на всю свою примитивность, а кого-то оставляет полностью равнодушным. Первых все же больше.

Кстати, нами замечена интересная закономерность. От Sword of the New World без ума в основном те, кому нравится Diablo. Намек понятен? ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Будь у Sword of the New World интересная сюжетная линия, увлекательные задания и сложные в прохождении подземелья, могла бы получиться лютая игра. Но и без всего этого она с успехом цепляет поклонников динамичной боевкой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KLANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

РЕКЛАМА

arise

кланх
productions



Guild Wars 2

Eye of the North

- **Жанр**
- MMORPG
- **Издатель**
- NCSoft
- **Разработчик**
- ArenaNet
- **Издатель в России/наказатель**
- Буна
- **Цена игры**
- 1000 руб.
- **Ассетная плата**
- Отсутствует
- **Скорость связи**
- От 256 до 512 Кбит/с
- **Трофеи**
- От 4 до 12 Мб/ч
- **Сайт игры:**
- www.guildwars.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 Гб, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 Гб, 1 Гб, 128 Мб видео

С момента релиза **Guild Wars: Prophecies** прошло более двух лет. За это время на свет появилось два аддона — **Factions** и **Nightfall**. Это были отдельные кампании, сюжет которых был мало связан с оригиналом, а для инсталляции не требовалось наличие диска с оригиналом.

И вот наконец ArenaNet выпустила классический аддон, который не только продолжает сюжетную линию Prophecies, но и является подготовительным этапом для перехода на **Guild Wars 2** (напомним, что до выхода GW 2 осталось чуть больше года).

Дети подземелья

Дополнение **Eye of the North** в первую очередь нацелено на ветеранов игры, так что ждуть квестов для новичков в начальных зонах не стоит. Сюжетная линия проходит через дикие земли Тирии, где заснеженные горы соседствуют с густыми лесами и морскими берегами. Сильное землетрясение, которое произошло во вине могущественных Разрушителей, образовало раскол в земной коре и открыло путь

в тоннели с новыми монстрами. Впрочем, монстры эти и сами не прочь воспользоваться случаем и поохотиться на поверюности.

Воере в **Eye of the North** 18 огромных подземелий, соединенных между собой магическими порталами, построенными расой азура. В этих подземельях растут дикие растения, сверкают сталактиты и возвышаются древние статуи.

Художники и дизайнеры ArenaNet проработали колоссальную работу. Каждое подземелье уникально по атмосфере, дизайну, планировке и музыкальному сопровождению. Но не стоит забывать, что во всей этой красоте спрятаны смертельные ловушки, в закоулках таится агрессивные подземные жители. Поскольку дополнение развивает сюжет оригинальной **Guild Wars**, игроки могут узнать, чем закончилось нашествие расы чар и что стало с персонажами, знакомыми по первой части игры.

В **Eye of the North** детальнейшим образом проработана PvE-составляющая. Если в **Factions** и **Nightfall** инстансы были относительно небольшими, любой можно было пройти за час-полтора, то в аддоне ситуация изменилась кардинальным образом — даже самую маленькую лешюрку пройти за один раз не получится, все подземные гроты имеют многоуровневую структуру, так что на полную зачистку придется потратить часа 3-4.

Чтобы приспособиться к новым особенностям ведения боя с монстрами, в игру добавлено 50 специальных навыков, которые практически бесполезны в PvP, но очень пригодятся для поиска тайников и уничтожения толп монстров. Наряду за прохождение всех подземелий — 40 новых комплектов брони. Не будем скромничать, выглядит они красивые всех предыдущих армовер.

Мост к сиквелу

По замыслу разработчиков, **Eye of the North** является своеобразным



Бойка с монстрами в **Eye of the North** стала еще более динамичной.

разным мостом для перехода в **Guild Wars 2**: между ними можно найти много общего. В игре есть возможность завербовать в качестве верного спутника одного из героев. В аддоне добавили 10 новых компаньонов, и некоторые из них окажутся игровыми персонажами во второй части. Например, существо расы азура (похожи на Стича из мультфильма «Лило и Стич») ранее жили глубоко под землей, но из-за землетрясения вынуждены были выбраться на поверхность. Или вот могучий викинг Норт.

Еще одним важным моментом стал Зал Монументов, где игроки могут хранить все текущие достижения, включая полученные титулы, снаряжение, открытые герои и заклинания, а потом перевести их на свой аккаунт в **Guild Wars 2**. Таким образом, если вы играете уже не первый год, усилия не будут напрасны, все трофеи вы сможете взять с собой в сиквел.

Помимо отладки и расширения имеется и ряд совершенно новых элементов. Впервые в мире **Guild Wars** появились мини-игры. Одну из новых земель населяют варвары; завоевать среди них авторитет можно, победив местных чемпионов в рюкшапонг турнире. После этого откроется доступ к ценным вещам и дополнительным квестам. В подземельях также скрыты головоломки, которые можно решать всей группой.

Несмотря на многообразие PvE-контента в **Eye of the North**,

ArenaNet не стала изменять традиции и дробила сотню новых PvP-скиллов, по 10 на каждый класс. Проблемным лишь по самым важным. Некромантам дали заклинание **Masochism**, позволяющее жертвовать жизнью ради пополнения энергии партии. Убийцы теперь могут использовать дымовую завесу. Рейнджеры способны стрелять на 33% быстрее и поражать сразу три ряда стоящие цели. Заклинание **Winter's Embrace** элементалистов замедляет скорость передвижения противников на 90%. Месмеры же получили большой арсенал ослабляющих заклятий (**дебаффы**). Новых классов в **Eye of the North** нет, но так решили сами игроки. Во время опроса на официальном сайте стало ясно, что геймерам вполне хватает десяти имеющихся классов и большинство из игроков предпочитает играть в аддон уже выбранным классом вместо прокачки нового.



Eye of the North — первое дополнение для **Guild Wars**, которое мы не рекомендуем новичкам. Покупать его стоит только в том случае, если вы уже освоили земли три предыдущих части игры и прокачали своего персонажа до максимального 20-го уровня. Но если все это вы уже сделали, то не пропустите **Eye of the North** — это необычайно интересный аддон. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Дополнение для геймеров, прогнавших сюжет персонажей до максимума. Жаль, только, что сюжет свалился в сторону PvE: ни новых игровых классов, ни режисса боя. В остальном же — прекрасный аддон для одной из лучших MMORPG современности.

ГЕЙМПЛЕИ

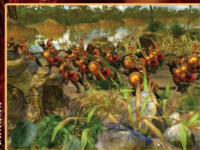
- ★★★★★★★★ 9.0
- ★★★★★★ 8.0
- ★★★★★★ 8.0
- ★★★★★★ 8.0
- ★★★★★★ 8.5

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ «ПАРТА» СУДЬБА ЭЛЛАДЫ



Гибель великой Эллады
в продолжении одной из лучших
отечественных RTS 2006 года

РЕКЛАМА



© 2007 – World Forge 1. All rights reserved. © 2007 – Руссобит-Паблайшинг. Все права защищены. Отдел продаж:
office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта – Руссобит-М – www.russobit-m.ru/forums/



В «Игромании» №7 за 2007 год мы начали рассказ об основных обязанностях каждого класса в инстансах World of Warcraft. Несмотря на то, что статья была ориентирована на продвинутых геймеров, она понравилась и новичкам. Действительно, гораздо проще решить мучительный вопрос «чем быть?», если заранее знать, чем научится персонаж по достижении 70-го уровня и какие обязанности на него свалятся в группе.

Первая статья описывала воинов, паладинов, магов, друидов и разбойников. Сегодня мы поговорим об остальных классах.

Охотник (Hunter)

Охотник (хантер) всем видом оружия предпочитает дистанционное — лук, арбалет или ружье — и может в любой момент призвать на помощь какого-либо зверя. Основная обязанность этого класса в любом инстансе (будь он групповым или рейдовым) — так называемый *лул* (введение группы монстров или босса в бой). Хитрый охотник может выстрелить в монстра так, что тот пойдет бить не его, акинется прямоком на «танка» — для этого в арсенале есть способность *Misdirect* (перенаправление цели). Если *лул* был неудачен — например, вместе с нужной группой монстров сорвалась еще одна, — охотник может притвориться мертвым (*feint death*). Монстры разочарованно расходятся по местам, охотник поднимается, выбирает другую позицию и пробует еще раз.

Если требуется очень сложный *лул* — к примеру, нужно умудриться вытащить босса из другого зала, не задев при этом свободно бродящие патрули, — хантер может воспользоваться способностью вселяться в тело своего ручного животного. Попад в радиус агро наменной жертвы, охотник-зверь бежит обратно. Танку остается лишь поймать несущегося на всех парах босса и обратить его ярость на себя. Уже после этого вступают в бой остальные члены группы.

Монстры в любом лаге (так называют группу монстров, срывающуюся в бой вместе) обычно убиваются по очереди. Исключение составляют лишь группы мобов, которые раскладываются всей толпой при помощи AoE (*Attack over Environment*, атака по территории). Иногда, если монстров в лаге много, охотнику нужно одновременно с лулом поймать одного из мобов в ловушку и удерживать его там — так долго, пока не подойдет очередь его убийства. Бывают ситуации, когда хантера просят кайтить босса — то есть забрать на себя их агро и бегать по комнате, водя за собой своеобразный паровоз. В этом случае не забудьте включить быстрый бег, который прибавит 30% скорости, и выдерживайте такую дистанцию, чтобы паровоз не кусал вас за пятки, но и не оставался слишком далеко.

Во время всей этой бедогини не забывайте стрелять — в группу вас берут не в последнюю очередь ради наносимого урона. Будьте бдительны в отношении

КЛАССОВОЕ НЕРАВЕНСТВО

ОБЯЗАННОСТИ КЛАССОВ В РЕЙДАХ WORLD OF WARCRAFT

слово зверя: в некоторых инстансах есть такие места, где группе надо будет прыгнуть вниз, в этом случае животное лучше спрятать в «карман». Иначе, с достаточно большой долей вероятности, ваша зверюга не прыгнет за вами, а побежит окружным путем, попутно собрав на себя всех монстров, которые встретятся ей на пути. Надо ли объяснять, каков будет результат?

Шаман (Shaman)

Класс поддержки, который тем не менее может выдать очень серьезные показатели по лечению и урону (зависит от билда). Самое замечательное, что в то время, когда паладины были эксклюзивным достоянием Альянса, а шаманы рождались только в Орде, оба эти класса считались чистерами: паладин — за свои ауры и блессы, а шаман — за тотемы, которые в шутку называли «антеннами для переговоров с Г'Мами». После того как «справедливости» восстановления дождались и оба класса стали общедоступны, споры об относительной силе шаманов и

паладинов поутихли, геймеры сошлись на том, что хотя бы один представитель этих классов в рейде — залог быстрого и легкого прохождения любого сложного подземелья.

Шаман — единственный класс WoW, умеющий воскресать без всякой сторонней помощи (правда, всего раз в час). Шаману частенько приходится снимать дебаффы (яды и болезни) с членов группы, кроме того, он неплохо умеет снимать положительные баффы с монстров и сбивать их касты. Также шаман обладает весьма полезными цитами: самым нужным для группы считается *Earth*, он обычно кладется на «танка» и обеспечивает тому дополнительное лечение.

Но самое главное, что требуется от шамана, — это, конечно, правильная и своевременная постановка тотемов. В зависимости от ситуации на поле боя шаман может поставить тотемы, которые будут: регенерировать время (обязательно ставится во время сложного боя, когда лекарам не хватает маны), увеличивать урон оружием (нужен всем теле-дэмджем), увеличи-



✓ Год назад паладин на цепляние можно было встретить так же часто, как глеура в Антарктиде.

Термины

Бафф (buff) — заклинание, накладываемое на партию или члена партии. Может повышать параметры, защиту либо давать какие-либо бонусы. Действует от нескольких секунд до часу реального времени;

Инстанс (instance) — закрытая пещера для одной партии (5 человек);

Рейдовый инстанс (raid instance) — закрытая пещера. Есть рейдовые инстансы на 10, 25 (лимит Burning Crusade) и 40 человек (лимит оригинального World of Warcraft);

Дэмеджер (damage dealer) — персонаж, основная задача которого — убивать монстров;

Дэмедж (damage) — количество повреждений, нанесенных монстру;

Танк (tank) — персонаж, основная задача которого — следить, чтобы монстры били только его;

Хилер (healer) — персонаж, занимающийся лечением;

Cannopt (support) — класс поддержки;

Нуб (newbie) — новичок либо игрок, не умеющий играть своим классом;

Лерой (Leerooy) — ставшее нарицательным имя одного реального игрового персонажа, прославившегося на весь WoW своей крайне неадекватной игрой в партию;

Аура (aura) — пассивный бафф паладина, накладывающийся на всех членов его партии;

Блесс (blessing) — бафф паладина, накладываемый на 5 или 15 минут;

Таунт (taunt) — специальная способность для повышения уровня агро монстров;

Агро (ирость, threat) — уровень ненависти монстра по отношению к конкретному члену партии или рейда. Обычно монстр атакует именно того, кто вызывает у него больше всего ненависти;

Вайп (wipe) — смерть всей партии или рейда;



Инст-каст (instant casting) — заклинание, которое произносится моментально, без затрат времени;

Мили (melee) — любой класс, использующий холодным оружием;

Кастер (caster) — любой класс, использующийся в бою заклинаниями;

Пул (pull) — захват ближайшей группы монстров (или босса) и введение ее (его) в бой;

Дебаф (debuff) — снятие вредных эффектов с членов партии.

вать повреждения от заклинаний (обожают маги и варлоки), снимать эффекты сна, зачарования и страха (полезен для всех классов и крайне важен на ряде боссов). У шаманов есть также тотемы, которые могут забирать «в себя» вражеские заклинания или вызывать элементаль различных стихий. При этом нужно помнить, что однодотемно можно поставить лишь 4 тотема, они действуют не очень долго (2 минуты) и их могут уничтожить. Не забывайте, что ситуация на поле боя может измениться за доли секунды, и нужно успеть адекватно среагировать.

Если вы вдруг подумали, что роль шамана в партии — расставить тотемы и отдыхать до конца боя, спешим вас уверить — это не так. Шаманы могут очень неплохо лечить (правда, у них нет «хотов» — Heal over Time заклинаний, восстанавливающих здоровье в течение определенного времени) или быть отличными дэмеджерами (за исключением холодного оружия). Обычно шаманы имеют несколько комплектов одежды на все случаи жизни, так что могут найти себе место практически в любой группе.

Чернокнижник (Warlock)

Один из самых сложных в освоении, но очень сильный класс, который хорош в соло-игре и в то же время востребован в партии и рейдах. Напомним, что варлок — это такой специфический маг, всегда гуляющий в компании со зверушкой-помощником (петом). Петов в зависимости от типа прокачки может быть несколько, и они могут обладать разными возможностями.

Первое, что должен обеспечить чернокнижник группе, — повесить на любого из хилеров Soul Stone (SS). В этом случае можно идти по инстансам, весело напевая песенку «нам не страшна серый вайп!» — даже если вся группа полагает, ее можно будет быстро поднять и тут же продолжить поход. Далее обязательно снабдите вашу команду лечащими камушками (healthstone) — они действуют как стандартные бутылки здоровья и частенько спасают жизнь (особенно воинам).

Варлок — один из лучших контроллеров, поэтому пригласите к тому, что весь поход вам надо будет кого-то банить (выводить из боя, banish — действует на демонов и элементалей), энслейвить (превращая в своего пета, enslave — действует на демонов), очаровывать (у-

маноидов) или гонять страхом (всех подряд). Бывают ситуации, когда из четырех монстров в группе трое (при условии перечисленных возможностей) будет поручено вывести из боя именно варлоку.

Варлок — не только великолепный дэмеджер, но еще и класс, который помогает увеличить урон, наносимый другими членами группы. Вешайте проклятия (Curse), ориентируясь на школу, используемую магом в вашей группе, и он будет вам безумно благодарен за увеличение его урона. Не забывайте про «семеичко» (Seed of Corruption), которое можно посадить в любого монстра и которое нанесет урон по всем вокруг.

Ваша AoE не так хороша, как у мага, но иногда его не стоит пренебрегать (особенно если невнимательный хилер все же по-



Волдыри в рейде — затратное дело. Иногда приходится садиться на птицу и лететь из гонды, как настоящий китайский фермер.



Рейд в Каражи. Два воина, два шамана, два преста, два варлока, маг и вейтик.

Пакуем чемоданы

Как бы вы ни были уверены в собственных силах, перед походом в инстанс (особенно рейдовый) лучше проверить несколько обязательных вещей.

Во-первых, **ваше обмундирование должно быть целым на 100%**. Когда после первого же вайпа скажется, что половина одежды развалилась, вас придется отправить чиниться — и если по инстансу в этот момент пройдет респаун, можете считать себя выношеным в не оконченом походе.

Во-вторых, **очистите инвентарь от хлама**. Никто не будет стоять и ждать поласа, пока вы решаете, что выкинуть из переполненных сумок, чтобы захинуть туда очередную найденную вещь.

В-третьих, **не забудьте взять с собой достаточное количество расходных материалов**. Прист, объявляющий посреди рейда, что у него кончились свечки, — это плохо, но не фатально: в конце концов, он доставляет проблемы себе самому. Но шаман, у которого нет анка и который из-за этого не может быстро подняться, иногда может быть просто катастрофой (особенно если в партии нет варлока с его SS).

Варлок, который на пятой попытке убийства босса заявляет, что у него кончились шарды и взять их неоткуда, — тоже хороший вариант быстро окончить рейд. Охотники без стрел могут тут же собственноручно убить себя. Разбойники, друиды, маги, паладины — каждому из вас что-то да нужно, не забывайте об этом.

В-четвертых, если вы видите, что в партии нет мага, — **купите воду (еду)**. Или заранее раздичите доброго мага, который с вами поделится (в столице это сделать несложно, а вот прилетев на место — почти невозможно).

В-пятых, первый раз собираясь в новый инстанс, **прочитайте тактику на боссов**. Особенно это касается рейдов, где вокруг каждого босса надо сплести натуральный банкет, а вы, не зная правил, рискуете наступить на ногу каждому из окружающих. Рейд-лидер, конечно, обязан объяснить тактику перед убийством, но он ведь человек и ему иногда лень повторять в сотый раз одно и то же.

В-шестых, если вы знаете, что вас ждет очень сложный босс, **запаситесь химией**. Бутылки жизни, маны, защиты от



определенной школы магии, эликсиры на оружие и фласки должны быть с собой, а не где-то в банке.

Если вы собираетесь идти в обычный инстанс на 5 человек, вполне достаточно выполнить первые четыре пункта. Если же вы хотите попасть в серьезный рейд, то к тем шести, которые здесь озвучены, могут добавиться еще двадцать — все зависит от правил вашей гильдии (записи на форуме за день, смена билда перед походом, явка на место сбора точно в срок, определенный набор аддонов, обязательная установка программ для голосовой связи и т.п.).

теряя мага). Восстанавливайте ману ценой жизни прямо в бою — хороший лекарь знает, что на варлока стоит повесить хот, если его мана подходит к концу. Если же ваш хилер не относится к разряду хороших, не стесняйтесь высказывать здоровье из монстров прямо во время драки.

Целью воз способности варлока связан с его петами и вариантами проклячи. Имп будет полезен при бое с боссом — перед битвой вас наверняка попросят поставить этого пета рядом с воином, чтобы увеличить количество жизней последнего. Суккуб пригодится, когда нужно будет вывести из боя гуманоида; собака будет незаменима при бое с магом. Если вам хочется

поразить всех членов партии уровнем наносимого урона, попробуйте следующий фокус (применим только при соответствующем варианте проклячи): вызовите пета, а затем принесите его в жертву. В зависимости от того, какой пета вы зарежете, вы получите бонус. Например, если вызвать и принести в жертву импа, можно получить +15% к огненному урону.

К прочим обязанностям варлока отнесем призыв к себе членов партии (нужны две двое, чтобы нажать на портал) и необходимость постоянно следить за яростью монстров (варлок может наносить повреждения, сравнимые с уроном мага, — не создавайте трудностей хилерам, умейте вовремя остановиться).

Прист (Priest)

Если бы кто-то взял на себя труд подсчитать, сколько анекдотов посвящено каждому классу, то присты, лучшие лекари в мире WoW, заняли бы почетное второе место — сразу за паладинами. Если бы кто-то смог собрать воедино все ругательства, направленные в адрес пристов, то они разделили бы первое место с воинами. Иными словами, не начинайте знакомство с WoW в роли приста. Разве что если вы сами — медик в десятом поколении, спасение ближнего своего доставляет вам эстетическое удовольствие, вашей реакции и моторике пальцев могут позавидовать матери киберспортсмены, а уметь предсказывать бу-

дущее — Ванда и Нострадамус вместе взятые.

Прист — класс, которому достается на орехи за любую, пусть даже не им допущенную ошибку. Из-за какой бы глупости ни случилась нештатная ситуация, первый вопрос будет таким: «А почему хилеры спали?!» Доказывать что-то в этом случае бесполезно. Есть и обратная сторона медали: иногда бывает, что нельзя лечить члена рейда, случайно влетевшего в толпу мобов, — он, конечно, умрет, за то группа, не вступившая в бой, останется жива. В этом случае по шалке получит уже тот хилер, который не отследил ситуацию, скатавал лечение на смертника и в результате вайнул весь рейд.



Если монстры слабее игроков на 4-6 уровней, в инстанс можно ходить и четверком.



А если монстры младше на 30 уровней, можно быстро одеть младшего товарища во парку.

Кто идет?

Стандартная группа для прохождения инстансов, рассчитанная на 5 человек, строится по очень простой схеме: танк, хилер (или саппорт, прокачанный в лечение) и три дамагера (или два дамагера и саппорт, прокачанный в дамаг). Конкретный вариант всегда зависит от наличия определенных классов в игре — в WoW нет такого понятия, как «наемник», здесь с собой можно позвать только живого человека. Если инстанс несложный или вы полностью уверены в своих силах — можете поэкспериментировать с составом. Но если вы не хотите категорического экстрима, у вас должны быть танк и хилер. Какой класс в игре можно назвать лучшим в своей категории — вопрос спорный: здесь слишком многое зависит от билда, экипировки персонажа и навыков игрока. Вариант классического состава группы — воин (друид), priest, маг, варлок, охотник (разбойник). Одинаковые классы в группе обычно не приветствуются — сокращается количество возможных вариантов прохождения сложных мест, да и слишком велика вероятность, что два соперника на одинаковые вещи поругаются в

двум из-за какой-нибудь эпической робы. Собрать группу или попасть в уже готовую достаточно просто, особенно если вас не пугает английская речь — воспользуйтесь встроенным в игру поисковиком.

Ситуация с рейдами значительно сложнее. Обычно рейды собирают опытные игроки, руководствуясь собственным знанием игры и подгоняя состав под конкретную задачу. Если до выхода Burning Crusade, когда полновесный рейд состоял из 40 человек, лидер мог позволить себе взять часть игроков в качестве «балласта», то сейчас единственный «слакер» может поставить под угрозу успешность всего похода. Также многие старожилы игры с трудом воспринимают такое новшество, как ротация классов. Вас могут взять на убийство первых двух боссов рейда, заменить на третьем, четвертом и принять обратно в пятый. Такая практика очень распространена в гильдиях, которые только начали ходить в высокоуровневые данжи и еще не обладали достаточным опытом, чтобы убивать всех подряд боссов в любом более или менее подходящем составе.



Чтобы понять логику рейд-лидера, достаточно прочитать тактику убийства босса. Например, на Mogoze's (инстанс Каражан) рейд-лидер может взять дополнительного priest, поскольку проще всего убийство этого босса, удерживая хотя бы двоих его «прислужников» при помощи priestовского «шакла». Далее второй priest не очень нужен, и его могут заменить на дамагера или саппорта. Когда рейд «повозрелеет» настолько, что Mogoze будет легко проходиться «в один шакл», второй priest понадобится только на Принце — и то лишь в том случае, если в рейде не будет достаточного количества прокачанного в хил саппорта.

Все вышесказанное в основном касается хилющих priestов — то есть тех, кто прокачан в ветку holy (лечение). Если вы все еще полны решимости играть именно хилботом (так иногда в шутку называют любого персонажа, ориентированного исключительно на лечение), в утешение скажем: предложения прогнуться по инстансам будут сыпаться на вас пачками. Но соло будет играть исключительно тяжело. Поэтому небольшая часть priestов в WoW выбирают для прокачки ветку shadow (тень), и становятся уже не столько хилерами, сколько дэмеджерами, и очень неплохими. Shadow-priest не может быть основным хилером в партии или рейде, его основная задача — наносить урон,

с помощью своих дотов подлечивать товарищей и восстанавливать им ману.

Лечение — далеко не все, что может потребоваться даже от «классического» holy-priста. В обязанности этого класса входят: накладывать баффы (stamina, spirit, shadow protection), снимать вредные эффекты магии и болезней, выводить из боя undead-монстров (шаклить). При этом бывает, что снятие дебаффов с группы — куда более приоритетная задача, чем спам лечащих заклинаний. Хороший priest должен уметь моментально реагировать на любую ситуацию: не отвлекаясь от лечения танка, надо научиться успевать накладывать щит и хотя бы вешать «хоты» на получивших

урон членов партии, отбегать из зоны удара по территории, с умом распорядиться маной. Не забывайте про своего shadow-friend'a — это один из хороших способов восстановить ману, которой никогда не бывает слишком много.

Иногда от priestа потребуют совсем специфических вещей — например, в рейдовом инстансе Ruins of Ahn'Qiraj priestу придется жечь ману у одного из боссов, а также гонять страхом охрану у другого. Одним словом, вам придется делать все и еще немножко, чтобы averшие вам свое здоровье сопартитцы остались живы — даже если сами они припагуют все усилия для достижения обратного.

рованных партиях, — когда holy-priсты дамаджили, воины кайтили паровозы монстров, а варлоки танковали летами. Хорошо одетые и отлично играющие персонажи могут пререзать все нормы и условности и превратить поход в инстанс в развеселый балаган — собственно, так и появляются ролики формата «22 priestа убивают Онискино» (реальный пример, еще до выхода Burning Crusade).

При всем этом в WoW достаточно персонажей, которые даже на 70-м уровне в партии играют так, что их хочется прямо-таки с инстанса отправить читать техдокументацию и изучать мацатку. Если вы благополучно добрались до этих слов — значит, к вам это уже не относится. ■



Эта милая беззащитная полуголая девушка только что одним ударом убила зрста.

Разумеется, игра за любой класс в WoW не исчерпывается описанными приемами. Каждый, кто провел в Азероте хотя бы полгода, сможет вспомнить массу забавных примеров, особенно при игре в несбалансирован-



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Интернет будущего



Современные интернет-технологии в подавляющем своем большинстве уже не способны удовлетворить потребности веб-мастеров и простых пользователей Мировой паутины. Интуитивно понятных интерфейсов крайне мало, и причина тому вовсе не лень программистов, а несовершенство базовых веб-технологий. Нынешний интернет работает на технологиях, разработанных на заре становления Сети, а стандарты тогда были совсем иными.

Поэтому неудивительно, что все самые разные компании периодически пытаются создать альтернативу современному интернету или хотя бы подготовить почву для серьезного технологического скачка. Про некоторые проекты мы вам уже рассказывали, но практически все они были несерьезными. Так — некое «исследование в области, которое, возможно, во что-то да выльется».

А вот власти Японии настроены куда более серьезно. Министр связи Японии, **Иошихидэ Суга**, на одной из пресс-конференций недавно заявил, что начались работы по созданию коммуникационной сети нового поколения. Уже сейчас создается крупная организация, которая будет проектировать и реализовывать новые алгоритмы передачи данных и способы отображения информации. В бюджете Японии заложена соответствующая графа, в 2008 году на разработку нового интернета планируется потратить около 8 млрд иен (это порядка \$70 млн). По предварительным оценкам массовое продвижение новой сети начнется не позднее 2020 года.

Веб-полиция в Китае

«Большой брат следит за тобой!». Среди интернетчиков это, пожалуй, самая рас-



пространенная фобия. Огромное число пользователей интернета по всему миру искренне уверены, что власти неустanno наблюдают за их перемещениями по Сети, отслеживают всю их корреспонденцию и ни один их шаг не остается незамеченным.

При этом серьезный контроль над пользователями налажен только в одной стране мира — Китае. В Поднебесной власти действительно стараются отслеживать перемещения по вебу всех граждан, накладывая порой крайне жесткие ограничения. Мы уже не раз писали о том, как нещадно карают органы правопорядка вольнодумных китайских блоггеров, как беспощадно расправляются с ведущими оппозиционных информационных порталов.

И вот новый виток развития «большого брата». На многих китайских сайтах появились... интернет-охранники. Любой интернетчик будет раз в полчаса видеть на экране своего браузера фигуру полицейского (проезжающую либо на мотоцикле, либо на машине, либо просто проходящую пешком). Охранники правопорядка будут предупреждать пользователей о том, что необходимо соблюдать закон. Но и это еще не все. Если человек увидит, что на каком-то сайте или форуме кто-то совершает незаконные действия (например, неслестным образом высказывается в адрес правительства), он может кликнуть на фигуру милиционера — тут же появится специальное окошко, в котором можно напечатать и отослать клеузу в одно из отделений полиции.

Забавно, конечно, но только если смотреть со стороны. На самом же деле такая политика властей по отношению к пользователям интернета пугает. Интересно, как полиция будет поступать с многочисленными шутниками, которые, несомненно, появятся и будут массово слать фальшивые пиксельки на самые различные сайты? Не удивимся, если для борьбы с такими баловниками на просторах китайского веба выустят интернет-слецназ.

Сеть убивает дружбу

Интернет расширяет поле общения. Заводя блог, вы можете добавить в друзья сотни пользователей. Посещая форум, имеете возможность общаться сразу с тысячами человек. В чате можете пообщаться с десятками совершенно незнакомых вам людей. Казалось бы, широта возможностей должна стать почвой для завязывания дружеских отношений. На деле же оказывается, что это совсем не так.

Сразу несколько научных групп на Западе провели довольно интересное исследование. Они попытались выяснить, насколько значимое место в жизни интернетчиков занимает дружба. Попытались и выяснить. Все оказалось очень грустно. Давайте проведем небольшой сравнительный анализ на

примере американцев (их в поле зрения исследователей попало больше всего).

Сегодня приблизительно четверть американцев, регулярно посещающих Сеть, не доверяет никому. То есть у 25% пользователей нет ни одного настоящего друга. У остальных число близких друзей редко бывает больше двух. Сравнение проводилось с аналогичными исследованиями конца 80-х, на тот момент каждый американец имел в среднем 3-4 близких друга. Если в 1989 году людей, которые не доверяли никому, кроме своей жены, было всего 5%, то в 2007-м их число достигло 9%.

При этом многие из опрошенных отметили, что их вера в дружбу и доверительные отношения, да и просто сама необходимость в таких отношениях, начала исчезать после появления в жизни интернета. Психологи уже нашли этому вполне логичное объяснение. В обычной жизни круг общения рядового человека достаточно невелик, да и в нем подходящих для общения людей крайне немного. В результате человек выбирает несколько наиболее близких по стилю общения людей и завязывает с ними крепкую дружбу.



В интернете все не так. Круг общения можно расширить практически безгранично. Найти приятеля со схожими интересами тоже не составляет проблем. В результате все «дружеский потенциал» интернетчиков равномерно распределяется по блогам, форумам и чатам. Общась со всеми понемножку, никто ни с кем не дружит по-настоящему.

Вот такая грустная тенденция. Радуется лишь то, что в русском сегменте интернета пока ничего подобного не наблюдается. Даже обычные знакомства на форумах порой перетекают в крепкую дружбу на почве взаимных интересов.

Видеоштрафы

Популярность видеосервиса YouTube растет день за днем. Все больше роликков загружается в Сеть, но все больше и удаляются: какие-то из них не соответствуют закону об авторском праве, какие-то излишне жестоки, некоторые содержат эротические сцены. А некоторые — так и вовсе опасны, из-за них люди вынуждены платить довольно серьезные штрафы.

Тони Вессико, прилежный финский школьник, даже не подозревал, что его затаит закончится серьезными денежными потерями для его семьи. Он просто решил пошутить. Взял и выложил в Сети видеозапись школьной вечеринки, на которой его учительница пела под караоке. Ну и, конечно, написал комментарий: «Караоке в логих-болондиче». Прокомментировал и разослал сылку друзьям, чтобы тоже посмеялись.

Согласно пословице — кто знает двое, знает и свинья: через некоторое время сылка на видеозапись добралась непосредственно до виноволицы торговава — учительницы. Бедняжка побледнела, покраснела, да и побежала в полицию, жаловаться, что ее собственный ученик так нехорошо с ней поступил. Полицейские посмотрели видео, дружно посмеялись, но негодующим учительнице прониклись. И вот уже Вессико в зале суда и строгий судья выносит обвинительный приговор. Виновели!

Тони оштрафовали по статье «Фальсификация фактов» на весьма приличную сумму: \$1000 — компенсация учительнице за ее душевные расстройства и около \$3000 — на возмещение судебных издержек. То есть родителям Тони (у него самого таких денег, разумеется, нет) придется раскошелиться сразу на \$4000. Такая вот печальная история. Трижды подумайте, прежде чем выкладывать в Сеть, ну, скажем, фотографию школьной подруги, обработанную в «Фотошопе». А то еще подает на вас в суд, что тело на фото не ее, а принадлежит неизвестной особе с модельной внешностью. Доказывать потом, что это всего лишь невинная шутка.

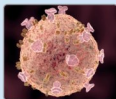
Еще одна забавная история с YouTube и пользовательским видео произошла в США. Матрос авианосца «Рональд Рейган» заснял на камеру в телефоне, как его друг танцует в антирадиационном костюме на палубе корабля. Снял и выложил в интернете. Одного только бравого воика не заметил: в поле зрения камеры (на заднем плане) погала... вход в отсек ядерной установки авианосца. Реплик провисел на YouTube почти три месяца, и тут его заметил кто-то из руководящего состава ВМФ США. Видео оперативно удалили, с матросом же, по слухам, обошлись вполне либерально — просто предупредили, чтобы больше без ведома командования ничего на военных объектах не снимал.

А что такое интернет?

Маленькая забавная новость. Как вы думаете, сколько процентов россиян не знают, что такое интернет? Считаете, что это



А знаете ли вы, что...



В 2000 году наблюдался небывалый скачок числа вирусов. По сравнению с 1999-м общее число троянов, червей и прочих паразитической шущеры увеличилось на целых 300%. Самым вредоносным оказался вирус I Love You (более 110 тыс. жертв), а самым необычным — вирус ProLIn, замаскированный под флэш-мультифайл (до этого подобные вирусы были крайне редки). В последующие годы число вирусов, конечно, тоже росло, но не так скачкообразно.



В 2001 году через интернет множество молодых людей по всему миру (это особенно необычно) были завербованы в итальянскую мафию Коза Ностра. Полиция максимально быстро закрывала форумы, через которые шла вербовка, но мафиозные структуры открывали все новые и новые. Лишь в начале 2002-го мафиозную интернет-эпидемию удалось остановить.



Забавный случай произошел в 2003 году в одном из камчатских судов. Заседание было остановлено из-за того, что все тексты обвинения были набраны отборными матерными выражениями. Оказалось, что непосредственно перед началом судебного процесса какой-то хакер через интернет проник на судебный компьютер и переписал ряд текстов, исходя из своих представлений о русском языке. Хулиганил так и не нашла.



20 июля 2004 года была принята поправка к закону об авторском праве (ст. 19, п. 2). Гласила она следующую: «...При этом экземпляры произведений, выраженных в цифровой форме, в том числе экземпляры произведений, предоставляемых в порядке взаимного использования библиотечных ресурсов, могут предоставляться во временное безвозмездное пользование только в помещениях библиотек при условии исключения возможности создать копии этих произведений в цифровой форме». Именно эта поправка сделала незаконными практически все онлайн-библиотеки.

теоретически невозможно? Что даже в самой захламленной деревушке есть хотя бы телевидение, а уж по телевизору про интернет обязательно говорят?

Мы порядком удивились, однако статистика неумогима. Мало того, что у 73% россиян нет доступа к Мировой паутине, так еще и 6% про нее вообще не слышали. Ну, не Уганда, конечно, какая-нибудь, там про интернет вообще мало кто слышал, но в целом — крайне необычно. Целых 6%!

Спам спаму рознь

Объем спама неуклонно растет, но вместе с этим совершенствуются механизмы фильтрации и сортировки писем, так что в итоге конечные пользователи страдают не так уж сильно — большая часть нежелательной корреспонденции отбраковывается, не доходит до адресата. При этом фильтры, разумеется, ориентируются по определенным меткам. Например, большинство сортировщиков сейчас отлично выявляет спам-отправления из графических изображений и, разумеется, непосредственно из текстовой начинки писем.

Спамеры тоже не лыком шиты, они постоянно ищут и находят новые способы, как обойти даже очень умные фильтры. За последние полтора месяца резко подскочило

число спам-писем, в которых реклама скрыта внутри... PDF-файлов. Мало того, что фильтры не умеют пока с ними работать, так еще и пользователи не догадываются, что внутри PDF-ника может скрываться спам, и охотно открывают послания, пришедшие в такой необычной форме.

Спамеры, которые отлично понимают, что пока фильтры не отлавливают подобного рода сообщения, даже побили своеобразный рекорд. С одного пиратского сервера всего за сутки было отправлено свыше 500 млн спам-писем, содержащих PDF-вложения. ■





СЕТЕВОЙ ОБМАН

СОВЕТЫ ПО БОРЬБЕ С ИНТЕРНЕТ-МОШЕННИКАМИ

Фальшивые онлайн-обменники, многочисленные порнопорталы, «волшебные» кошелек, нечестные казино, торговые площадки с пиратскими товарами... Эти и многие другие ловушки подстерегают простых интернетчиков на каждом шагу.

В течение трех месяцев мы проводили ревизию Мировой паутины на наличие различных обманок и сегодня расскажем вам о результатах своих виртуальных походов. Вы узнаете, как можно попасть в различные интернет-ловушки и как бороться с такими «сетевыми калканями». Наконец, мы ответим на главный вопрос: можно ли вернуть утраченные деньги и стоит ли тратить силы на борьбу с интернет-мошенниками.

Сыр в мышеловке?

Кто из вас хотя бы раз в жизни не мечтал мгновенно разбогатеть? В реальной жизни вам вряд ли удастся найти такую универсальную работу, за которую платят бешеные деньги и которая не требует каких-либо серьезных физических или интеллектуальных усилий. Никто не спорит, что, скажем, разработчики компьютерных игр в наше время неплохо зарабатывают, но при этом они и трудятся не покладая рук дни и ночи напролет. Набивают заветные строки программного кода, создают модели персонажей, пишут сложные и интересные сценарии. Однако для работы в этой и большинстве других сфер (бизнес, маркетинг, управление) требуются специальные знания, подкрепленные многолетним стажем.

Уставшие от поисков работы и больших денег в реальном мире пользователи усаживаются на мягкий стул, включают компьютер и погружаются в бесконечные поиски работы-мечты, но уже через интернет. Что может быть лучше — сидишь себе спокойно, поливаешь кофре, покуриваешь трубочку и параллельно ищешь какие-то выгодные предложения. На некоторое время мы решили войти в роль таких любителей халатной и приглянись активно искать способы быстрого и очень прибыльного заработка.

Довольно быстро мы наткнулись на интересный обменный пункт с забавным курсом обмена валюты с e-gold на WMZ. Так за 1 титульный знак в системе e-gold предлагается ровно 1,3 WMZ. Меняете 10 долларов e-gold — имеете 3 WMZ чистой прибыли, \$100 — соответственно прибыль возрастает до 30 WMZ и так далее. Естественно, мы предполагали, что данный сервис — липа, отлаженный механизм по обворовыванию клиентов. Верно говорю, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке. Тем не менее мы намеренно решили пойти на жертву, дабы выявить и наказать мошенника, а заодно попробовать ликвидировать данный ресурс.

Вот как все происходило. Мы заглянули на сайт <http://goldexchangeinc.com> (сейчас сайт уже удален из Сети). Далее произвели транзакцию (обмен) и потеряли свой крочно заработанный доллар — обещанная сумма в 1,3 WMZ на наш WebMoney кошелек, увы, не поступила.

Чтобы урегулировать возникший конфликт, мы попытались выйти на владельца ресурса и отправили ему электронное письмо (поскольку мы не знали, с кем имеем дело, а сайт был зарегистрирован в COM-зоне, письмо составили на английском языке). Ответа не последовало.

Подноготная сайта

Мы решили двинуться дальше и проверить, на кого зарегистрирован данный ресурс (доменное имя). С этой целью проследовали прямой наводкой по адресу <http://who.godaddy.com> и ввели в окошке поиска название подозрительного сайта. В результате мы получили всю интересующую нас информацию — в частности, адреса ns-серверов: **ns2.axer.ru** и **ns1.axer.ru**. Зная их, легко вычислить хостинг-провайдера, под крылом которого проживает портал. В нашем случае таковым оказалась небольшая компания **Axer.ru**.

Не теряя времени, мы заглянули на сайт этого хостинг-провайдера, отыскали данные для связи и установили прямой ICQ-контакт с администратором Axer.ru. Беседа получилась довольно продолжительной, а местами — пустой и изобилующей матерными конструкциями разных уровней (не с нашей стороны). Поначалу администратор занимался банальными отписками типа «Ок», «У меня другой работы полно, буду еще проверять», «Секунду»... Наконец, он вспорил, перешел на ненормативные выражения и вообще попросил у нас подтверждения неработоспособности данного обменника. В ответ на это мы предложили протестировать работу обменного пункта самостоятельно.

Он немного подумал и попросил нас прислать доллар ему на кошелек для тестирования (цитата: «С чего я должен вам на слово верить? Дайте мне \$1, я сам переведу и проверю»). Однако удалось обойтись без лишнего материального затрат — доллар остался при нас, а сайт был временно заблокирован до выяснения обстоятельств.

Мы не хотели останавливаться на достигнутом и продолжили «дружественную» беседу. Несколькими минутами позже администратор сказал, что он не является виновником этого инцидента и «без суда и милиции» разговаривать с нами и выдавать информацию о своем клиенте не будет.

Так или иначе, мы все же нашли общий язык с несговорчивым единомышленником — привели ему правила пользования хостингом с его же сайта, еще кое-какие данные и... Не выдержав такого натиска, админ капитулировал и удалил аккаунт пользователя **User goldex**, в вместе с ним и сам сайт фальшивого обменника.

В заключение разговора мы поинтересовались, а есть ли управа на самих хостинг-провайдеров на тот случай, если ка-

Speed Amount of E Gold	Get Amount of WMZ
\$5	\$5.6
\$10	\$11.2
\$15	\$16.8
\$20	\$22.4
\$25	\$28
\$50	\$56
\$100	\$112

Exchange Course: 1.30 E-Gold (USD) = 1.32 WebMoney (WMZ)

Phone: 1-877-888-4267
Fax: 1-877-333-4267

Minimum amount to transact: \$5
Maximum amount to transact: \$100

Support: support@GoldExchange.com Copyright © 1994 - 2007 GoldExchange.com

Пример липового онлайн-обменника e-gold на WMZ.

кую-то проблему не удается разрешить положительно? Оказалось, что есть. В случае если вы имеете дело с небольшой хостинг-компанией (взять, к примеру, тот же Ахерул), то с большой вероятностью можно предположить, что их сервера размещены в одном из крупных Data-центров, у которых также есть администраторы, которые, в свою очередь, помогут разрешить возникший спор. Если же у хостинг-провайдера есть свой собственный Data-центр, то конфликтную ситуацию придется решать уже в суде.

Итак, если вы обнаружили в Сети какой-то лохотронный или нелегальный ресурс и хотите проучить владельца такого портала, то придерживайтесь следующего алгоритма. Действие №1 — отыщите в глобальной базе Whois, например, <http://who.godaddy.com> всю информацию о домене: на кого зарегистрирован ресурс, пз-сервер и прочие. Далее вбейте в адресную строку браузера URL, идущий после буквосочетания ns1 или ns2. Скорее всего, вы попадете на сайт регистратора домена. После этого отыщите информацию о том, как можно связаться с администратором компании, выйдите с ним на связь и подробно изложите суть проблемы.

WM-оборона

А как быть в случае, если вы купили товар ненадлежащего качества в каком-нибудь интернет-магазине? Можно ли в такой ситуации вернуть свои деньги и проучить недобросовестных продавцов, чтобы впредь они внимательней отнеслись к клиентам?

Для начала внесем некоторую ясность в понятие современного онлайн-магазина или так называемой торговой площадки. Это просто интернет-сервисы с удобным пользовательским интерфейсом, позволяющим совершать мгновенные покупки и продажи любых товаров. Ни больше, ни меньше.

Таким образом, практически любой онлайн-магазин выступает своеобразным посредником, связующим звеном между продавцом и покупателем и не несет ответственности за выставляемые на продажу товары. За качество той или иной вещи отвечает непосредственно сам продавец, но не интернет-магазин. С терминологией разобрались, двигаемся дальше.

Предположим, вам приглянулся какой-то товар, вы приобрели его и обнаружили, что он имеет существенные недоработки, да еще и ворованный. Как найти выход из сложившейся ситуации? В предыдущих статьях о заработках в интернете мы писали, что если вы оставляете отрицательный отзыв о каком-либо товаре, то, скорее всего, все позиции и личный счет продавца будут временно заблокированы. Однако здесь стоит обратить самое пристальное внимание на вводную конструкцию «скорее всего».

Если продавец ищет персональный аттестат в системе WebMoney, то ни его счет, ни товары заморозятся не будут — он спокойно сможет вывести все свои активы на кошелек и продолжить предпринимательскую деятельность. Конечно, можно и нужно попыраться связаться с самим продавцом, дабы разрешить сложившуюся ситуа-

цию мирным путем, однако что делать, если это не помогло?

В таком случае вам необходимо без промедлений связаться с администрацией магазина и запросить паспортные данные и какую-либо другую информацию о продавце, чтобы обратиться в правоохранительные органы. Обращаться туда следует лишь в том случае, если не поможет ни одно из ниже перечисленных средств.

Далее: на этом же этапе попросите администратора торговой площадки вмешаться в дело и поговорить с продавцом. Если эти разговоры не возымеют никакого действия, то администрация онлайн-магазина сможет выступить в роли свидетеля в суде. Наконец, настоятельно рекомендуем отправить претензию или иск на нарушителя в арбитражный сервис WebMoney, находящийся по адресу <http://arbitrage.webmoney.ru>.

Заметим, что в случае с претензией сотрудника арбитражного суда WebMoney, скорее всего, ограничится удалением сайта и блокировкой WM-идентификатора нарушителя. С иском все намного серьезнее — решение может заключаться в полном отказе на обслуживание системой идентификатора ответчика, если все приведенная вами информация подтвердится.

Суды, суды

Для подачи нового иска в арбитраж необходимо составить специальное исковое заявление и оплатить так называемый арбитражный взнос. Основное преимущество иска над простой претензией — возможность указать сумму, которую вы хотите отсудить у ответчика (цена иска). Если нарушитель возместит вам указанное число WMZ, то проблема разрешится автоматически и дело не дойдет до разговора об отказе в обслуживании WM-идентификатору (WebMoney-аккаунту) нарушителя и объявлении закрытым.

Что же делать, если арбитраж WebMoney проблему не решил, а до суда дело доводит крайне не хочется — жалко

времени, денег, да и полной уверенности, что и здесь вам не откажут, попросту нет? Тогда вам стоит составить и отправить письмо администрации самой системы WebMoney с просьбой лишить нарушителя персонального аттестата (навсегда) за ведение нелегальной торговой деятельности.

Описанный метод подходит не только для борьбы с продавцами крупных торговых площадок, но для разоблачения и наказания других недобросовестных пользователей системы WebMoney — вирусоподобных, владельцев «волшебных» кошельков, финансовых пирамид, обменных пунктов.

Все описанное выше, конечно же, очень хорошо, но что делать, если проблему так и не удалось решить, если, несмотря на обещания, лохотроны продолжают существовать, а их владельцы — получать немалую прибыль, наживаясь на доверчивости и алчности (желании легкого и быстрого заработка) пользователей? Все просто — заходите на «оборонительный» сайт <http://owebmoney.ru/oborona>, создайте новую тему об обнаруженном вами факте мошенничества и тем самым предупредите других пользователей системы WebMoney о потенциальной опасности.

Взамен вы получите множество дельных советов. Плюс к этому вы можете посмотреть уже существующие темы, чтобы не повторять чужих ошибок. Ну и, наконец, данный ресурс постоянно просматривают сотрудники WebMoney и при накоплении большого числа негативных отзывов попытаются решить проблему — проверить информацию и наказать виновников.



Помните «Матрицу»? «Я не знаю будущего. Я не стану предсказывать, чем все кончится. Я скажу лишь, с чего начнется...». С чего все начинается, мы рассказали, а вот что будет в конце, решать вам. Если вы попали в ловку расставленные сети мошенников, у вас всегда есть выбор — попытаться наказать обманщиков или просто и забыть. ■

Сервис GoDaddy.com поможет вам в один клик получить всю или почти всю информацию об определенном портале.

Алексей Махаринко

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.

Рай для роллеров



Ссылка: <http://roliki-play.ru>

«Бросай курить! Вставай на лыжи!» — гласит известный спортивный девиз. Предлагаем вам приобщиться к этому жизненному



утверждению и встать, только не на лыжи, а на коньки, причем роликовые. А сайт «Роликовые коньки» поможет вам в этом начинании. Здесь вы найдете массу интересной информации об экипировке, уходе за роликами и стилях катания, пройдете школу начинающего роллера. Сайт будет полезен как новичку, ни разу не стоявшему на коньках, так и заядлому любителю покататься.

Восток — дело тонкое



Ссылка: <http://jap-lang.info>

Человек постоянно терзается мыслями о невиданных странах и небывалых открытиях. Но все континенты уже покорены, семь чудес света открыты, а новых впечатлений от неизведанных мест все же хочется. Покорять пространство не каждому по карману, а потому приходится довольствоваться малым — знакомством со страной своей мечты через интернет. Для тех, кто хочет боль-

ше узнать об истории Японии, поближе познакомиться с культурой, искусством и традициями этой страны, узнать все о японской кухне, изучить основы японского языка и литературы, создан сайт **Jap-Lang.info**.

Без лица



Ссылка: <http://avatarchik.ru>

Вы заведаете форумом? Вам надоело ваше визуальное воплощение в профайле, а новую интересную картинку искать долго и лень? Сайт «Аватары» поможет решить вам эту проблему. Посетив этот ресурс, вы обязательно найдете картинку по душе, которая будет отражать ваш внутренний мир. На сайте представлена масса красочных обычных и анимированных аватаров. Как говорится, берите и пользуйтесь.

Интернет в России



Ссылка: <http://methistory.ru>

Как развивался интернет во всем мире, более или менее представляют себе все. По крайней мере, основные этапы становления веба мы не раз освещали на страницах «Игромании». А вот эволюция российской его части известна немногим. На сайте «Интернет в России» можно ознакомиться с основными вехами в истории отечественного сектора Мировой паутины.

Необычное и невероятное

Ссылка: www.dullmen.com

Двухголовые телята и восьминогие оцы, чудовищные катастрофы и травмы во время игры в футбол. Какие только необычные люди, животные, события и, будем от-



кровенными, ужасы не попадают в объектив фотоаппарата. На сайте **Dullmen.Com** собрана большая коллекция самых необычных, загадочных, а иногда и шокирующих фотографий со всего света. Смотреть необычайно интересно, но будьте внимательны: прежде чем открывать очередную картинку, читайте описания к ней — мы не гарантируем, что нежная психика некоторых способна вынести запечатленное на некоторых фото. Поэтому, вероятно, смотреть стоит выборочно, строго дозируя нагрузку на нервные центры головного мозга. Впрочем, просто забавных и смешных фотографий на сайте тоже хватает.

Я и лошадь, я и бык



Ссылка: www.human descent.com

Кто из нас не баловался в «Фотошопе»? Берется голова одноклассницы и приклеивается на место гламурного личика фото-модели. Вах, как здорово. А вот если взять мордашку бобра, да налепить ее на тело, допустим, чайки? Или ноги волка приделать кроку? А то и вовсе скрестить визуальными-программными методами волнистого популяйчика и слона... Если все это проделано профессионально, то в итоге получаются совершенно потрясающие изображения.

На сайте **HumanDescent.Com** как раз и собирают подобного рода работы. Настоятельно советуем вам полюбоваться на всех этих свиночачек, лайколингинов, утлошалодей и прочих кукло-киносоногоров. В природе таких зверушек уж точно не встретишь.

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 и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Маленький командос

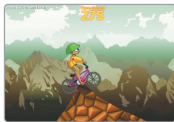


Ссылка: <http://miniclip.com/games/heli-attack-3/en>

Когда смотришь на игру **Heli Attack 3**, на ум приходит старый добрый фильм «Командос» с могучим Арнольдом Шварценгером в главной роли. Я, весь такой сильный, с оружием наперевес, бегу побеждать всех подряд. И меня не волнует, что размеры я не вышел, зато у меня есть куча разнообразного оружия и еще больше врагов.

Heli Attack 3 — отличный платформер, за которым можно провести не один час. Двигаемся вперед, преодолеваем препятствия, возникающие на пути, уничтожаем неприятеля — вот и все, что вам необходимо делать. В игре очень удобно, но при этом весьма сложное (способов передвижения очень много) управление, однако вам помогут подсказки, которые появляются, когда вы приближаетесь к вопросительным знакам ядовито-зеленого цвета. Удачного боя!

Сим-сим, откройся

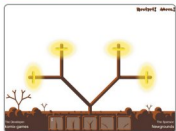


Ссылка: <http://2dplay.com/alex-trax/alex-trax-play.htm>

Маленький мальчик Алекс то ли в силу возраста и безответственности, то ли еще по какой-то причине потерял золотой ключик. Начал он ломиться в двери, а выходы-то за-

крыты. Что делать? Вариант один — садиться на велосипед и вперед, за ключом. На каждом уровне игры вам предстоит сгонять за ключком, вернуться назад и открыть-таки заветную дверь. Главное в игре **Alex Trax** — не только открыть дверь, но и не упасть на пути от двери за ключом и обратно. Не забывайте следить за временем — его дают не так много.

Шустрая флора



Ссылка: <http://newgrounds.com/portal/view/366028>

Каждый мужчина должен сделать за свою жизнь три вещи: построить дом, посадить дерево и вырастить сына. Игра **Rings and Sticks** поможет разобраться с основными принципами садоводства. Вам необходимо вырастить дерево. Причем не просто взрастить его из саженца, а сделать так, чтобы ветви могучего представителя флоры прошли сквозь кольца. Чтобы вы справились с поставленной задачей, в нижней части экрана есть набор веток, с помощью которых можно добиться поставленной цели.

Вышибалы



Ссылка: <http://cartoonnetwork.com/games/campuzio/beaned>

В детстве, когда компьютеры были еще большой редкостью, а уж о компьютерных

играх мы и понятия не имели, приходилось развлекаться всеми доступными методами. Ну чем может заняться группа детей 10-11 лет, собравшись вместе во дворе? Конечно же, поиграть в мяч. Из толпы желающих выбирался двое. Они становились напротив друг друга, а между ними оставались другие участники игры. И начиналась игра под названием «Вышибалы».

Смысл вот в чем. Двое вышибал должны выбить, то есть ударить мячом, всех участников. Последний «выживший» игрок считается победителем и заменяет одного из вышибал. Примерно то же самое нужно проделывать и в игре **Beaned**. Вашей команде необходимо забросить мячами противников. Чем больше попаданий, тем меньше линия жизни соперника. Прицельно атакуя соседей по полю, не забывайте уворачиваться от мячей, летящих в вашу сторону.

Аэрохоккей для всех!



Ссылка: <http://tomadogames.com/34.html>

Те, кто никогда не играл в настоящий аэрохоккей, не знают, какую восхитительную забаву они пропустили в жизни. Самое же обидное, что столы для аэрохоккея чаще всего ставят в залах игровых автоматов (мини-казино), куда простые геймеры, конечно же, не заходят. При этом игра-то вовсе не азартная, а самая что ни на есть спортивная. Необходимо гонять шайбу при помощи биты по столу, на который подается постоянный поток воздуха. Шайба скользит по воздушной подушке очень быстро, рикошетит от стенок. Пять-шесть партий — и вот вы уже выигрываете, как будто только что пробежали два-три километра.

Air Hockey — компьютерный симулятор аэрохоккея. Забивайте шайбу в ворота противника и защищайте свои ворота. Жаль только, что физическая нагрузка сведена к минимуму — вам нужно только нажимать на кнопки. А вот веселья здесь ничуть не меньше.

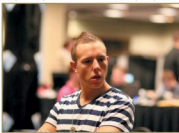
КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

HEATON HAS LEFT THE GAME

«Три террориста вышли на меня под мостом, первого я убил с пяти выстрелов из USP, второго с 3-4, затем подобрал AK-47 и стрелем убил третьего. Услышав, что кто-то выходит из ворот наверху, я кинул туда гранату, поднялся по рампе; зная, что кто-то еще ошивается в районе моста, я интуитивно всадил ему хедшот с приличного расстояния, затем развернулся к воротам и сделал еще один хедшот последнему...». В 2002 году в важнейшем матче шведов SK Gaming и англичан 4Kings 17-летний игрок SK Эмиль Кристенсен aka Heaton практически в одиночку взял эко-раунд для своей команды на de_aztec. В то время такие трюки были редкостью, да и сейчас — в важной игре случаются не каждый день, а этот момент во многом предопределил карьеру великого игрока, что сейчас и заставляет меня писать эту заметку. В возрасте 23 лет Heaton, дай ему бог здоровья, ушел из большого киберспорта.



■ Heaton в 2003 году

Главными командами для Heaton'a были Ninjas in Pijamas, SK Gaming и вновь Ninjas in Pijamas, восставшие из пепла в 2005 году. С ним связан один из лучших периодов SK, когда Heaton составлял пару с еще одним корифеем, норвежцем Element'm: тогда команда на протяжении почти года оставалась непобеденной. Виртуозная стрельба шведа из AK-47 и M4A1 не оставляла сомнений в его таланте, в то же время AWP он считал глупым оружием, редко его используя.

Закругляясь с «неврологом», не можем не добавить, что Heaton завершил все же игровую карьеру — он не расстается с родными NiP и отныне будет их тренером.

INTEL CHALLENGE CUP. ТЕПЕРЬ ЧЕМПИОНАТ МИРА

Оставив на время гастроли с шоу-матчами по Counter-Strike, серия Intel Challenge Cup решила попробовать что-то погорячее. 14-16 сентября в рамках второй выставки GameX пройдет крупный турнир по CS 1.6 с участием сильнейших русских и зарубежных

команд. Список приглашенных буржуев включает в себя следующие имена: A-Gaming, Explosive (и те, и другие с Украины, считай что наши), aTTax (Германия), Team Roccat (экс-69N2BE, Финляндия), NiP (Швеция), Mibr (Бразилия). От России в турнире примут участие Virtus.pro, Begrip, forZe и Spb.Islanders. По словам организаторов, эти команды уже подтвердили свое участие в турнире. Призовой фонд нового Intel Challenge Cup составит \$50 тыс., 20 тыс. получит команда, занявшая первое место.

Особое внимание уделено новому пункту в правилах под названием «Запрещенные к использованию вещества». Грустно признавать, но правила есть правила (шутка); грустно признавать, но киберспорт, также как и любой вид спорта, не обошли вниманием сомнительные стимуляторы, и это обращение к олимпийским правилам говорит о компетентности организаторов, что не может не радовать.

Репортаж с фотографиями и демками лучших матчей ждет вас в следующем номере.

ESPORT AWARD 2007

На закате летнего сезона в Кельне, Германия, прошла очередная церемония вручения наград за достижения в киберспорте. Своих хозяев нашли 10 наград в следующих номинациях:

- Прорыв года: Av3k (Quake 4, Польша)
- Лучший сайт: readmore.de (Германия)
- Лучший экшен-игрок: Toxic (Швеция)
- Лучший игрок в Warcraft 3: ToD (Франция)
- Лучший игрок в CS 1.6: Neo (Польша, команда PGS)
- Лучшие журналисты: Craven (Германия), Carmac (Польша)



■ PGS Neo стал лучшим игроком года.

Игрок года: Neo
Игра года: Pro Evolution Soccer 6
Команда года: PGS (CS, Польша)
Специальный приз «за вклад» получил Джон «FataliTy» Венделл, в представлении не нуждающийся.

SEVERITY: ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ



■ Severity: арт номер раз.

Летний чемпионат CPL (30 августа — 3 сентября) прошел настолько незаметно, что мы даже ознакомились в том, был ли он вообще. Однако спустя несколько дней в Сети все же появились некоторые информации о турнире, а также о том, что происходило вокруг него.

В преддверии CPL Summer обещаю главным образом одно — пролить свет на Severity. Напомним, что этот проект CPL должен будет совместить в себе лучшие черты Quake 3 Arena и Counter-Strike. Для заглавки был показан арт, который вы можете наблюдать неподалеку.

На самом турнире, увы, геймплея Severity мы не увидели, все ограничилось пресс-конференцией, из которой было вынесено все то же, что и из всех интервью Энохеа Мулье. То есть игра будет быстрой, с air-control'ом а-ля первый Quake, правила в командном и дуэльном режимах будут сильно различаться. Бета-тест будет закрытым (то есть с раздечной ключей ограниченному количеству пользователей), релиз намечен на декабрь 2008-го. Наследок был отружен еще один арт, на этот раз посвященный вселенной игры. ■



■ Severity: арт номер два. Анализ...

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Алексей «Asfalot» Мандрик, SaviouR

■ WARCRAFT 3: ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ

Кто: fnatic.XyLigan (альянс) vs. defs.Deadman (ночные эльфы)
 Где: «Черепашьи скалы» (Turtle Rock)
 Когда: WCG Russia 2007

В течение последних нескольких лет титул сильнейшего варкрафтера России безоговорочно удерживал Андрей «Deadman» Соколов. Но ничто не вечно: в последнее время Андрей стал менее серьезно относиться к тренировкам, выезжая лишь на богатом опыте. Потери мотивации всегда негативно сказываются на результатах. Именно поэтому менее титулованный, но очень упорный XyLigan сумел преподнести всему миру сюрприз. На отборочном этапе WCG Russia 2007 этот герой специально вышел из группы на втором месте, чтобы в стадии плей-офф столкнуться лицом к лицу с действующим чемпионом России. Три невероятно напряженных игры — и вот уже Deadman остается за бортом событий. Для вас мы подготовили видео третьей, решающей игры, записанное от лица Хулигана. Матч двух титанов, где некончаемые сражения ведутся до последнего юнита, смотрите на нашем DVD в разделе «Киберспорт».



■ Deadman: «Бодень» надо говорить Бодень!

■ WARCRAFT 3: МИКРОКОНТРОЛЬ ПО-ХУЛИГАНСКИ

В прошлой статье мы показали вам несколько простейших приемов ведения боя в дуэли, однако многие из вас, скорее всего, заметили, что исполняли их не проигравшие, а обычные середнячки. Наверняка захотелось увидеть микро настоящего гуру своего дела?



■ Хулиган: как минимум два урока «маэстро» по цене одного.

Именно поэтому мы подготовили для вас длительную нарезку с матчами лучшего игрока России — fnatic.XyLigan'a.

Особенность урока — в том, что все моменты показаны от первого лица. У вас имеется уникальная возможность увидеть своими глазами микро настоящего профи и понять, почему все происходит именно так. Все секреты игры за Альянс против всех рас и матчи против топовых игроков — на нашем DVD по адресу Киберспорт/Обучение/Warcraft 3!

■ COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS



■ Символом Scrin является мозг. И это, скажем вам, неспроста.

В новой статье вы найдете описание третьей стороны, принимающей участие в боевых действиях — инопланетян Scrin. Как обычно, мы расскажем о сильных и слабых сторонах каждой боевой единицы, а также дадим руководство к их лучшему применению. Но материал был бы скучным и неполноценным, если бы мы не продвинулись вперед — отныне будем рассматривать по несколько стратегий за каждую из рас, объемом их плюсы и минусы, а также ситуации, когда имеет смысл их применять.

Кстати! Представьте себе, что одолеть даже сильных соперников можно, практически не делая ни одного выстрела: совсем необязательно выигрывать сражения, убиваясь на фронте. Кроме того, не стоит забывать, что динамика игры позволяет выигрывать не только за счет мощи оружий, но и за счет ловкости рук, которые этими орудиями управляют. Дабы не быть голословными, к материалу мы приложили несколько наглядных примеров того, как можно играть и выигрывать в C&C3!

■ COUNTER-STRIKE 1.6



■ L&X: «Мы тут в 1.6 шагнем, а в Америке-то давно на Source все перешли!»

■ Не зависящим от нас причинам (пуна в Козереге) отличный гайд по стрельбе из снайперской винтовки AWP мы вынуждены были перенести на этот номер, так что не пропустите — Киберспорт/Обучение/Counter-Strike.

■ Главным для нас чемпионом по CS за отчетный период стал, конечно, ASUS Summer 2007. В финальном матче турнира Masters встретились две достойные самых лучших слов команды — киевляне Amazing Gaming и обновленные до неузнаваемости Virtus.pro. О том, какие факторы помогли «виртусам» выиграть финал, откуда растут ноги у их тимплей и прочие — в разборе финальной игры

ASUS Summer 2007, сделанном нашим экспертом Asfalot'om.

■ Первая ласточка любви к Counter-Strike: Source на страницах нашей рубрики, вводная статья обучающего цикла под авторством SaviouR. Еще не решились, остаться ли верным старому 1.6 или сбегать к коварному Source? Самое время определиться!

РЕПОРТАЖИ



2007 International e-Sports Symposium

■ ASUS Summer 2007: турнир, расставивший все точки над и летнего сезона в России.

■ WCG Preliminaries: Голландия, Швеция, Германия, Украина и другие страны-участники WCG на отборочных стадиях.

■ IWSVG Canada: как Cooler все же одолел Av3k и а занял третье место? Кто такой DaHang?

■ International Esports Symposium: саммит киберспортивных воротил в Южной Корее, фотографии с места событий!

Репортаж с ASUS Summer 2007

Начав еще в первых числах июня планировать грядущий **ASUS Summer 2007**, организаторы прошли путь от аутентичной системы с двумя дисциплинами и большим призовым фондом до рекордных десяти дисциплин (соответственно, с призовыми номиналами). Новой для этой серии турниров стала номинация **CS 1.6 Non Prof.** сама по себе подразумевающая безумное количество участников. Во избежание проблем с кислородом, помимо **4Game**, традиционного места проведения, на помощь был призван новый клуб на севере Москвы — **Click-Click Net**. Его 160 машин смогли принять самые проблемные дисциплины, такие как **Warcraft 3 1x1**, **DotA 5x5** и уже упомянутый non-profi турнир по Counter-Strike. Обделенными остались лишь игроки в **Unreal Tournament 2004**, турнира по их игре не было — логичная пауза перед выходом UT 3.

Репортаж с турнира смотрите на нашем DVD в разделе «Киберспорт», ну а здесь — несколько наиболее интересных заметок о прошедшем.

QUAKE 3: НИКТО НЕ ЗАБЫТ

Пока **Cooler**, **Jibo** и **Cypher** пытали счастье в Канаде (там проходил очередной чемпионат **WSVG** по **Quake 4**), турнир по Q3 на ASUS Summer посетили 58 участников в дуэлях и 20 пар в 2x2. **noBar**, раз в три месяца возникающий, аки черт из табакерки, на этот раз выполнил программу-максимум: в дуэлях ветеран наконец-то занял первое место. По ходу турнира особых поблжек в сетке не было: попадались сильные игроки как старой, так и новой школы. В финале Повар дважды сразился с новороссицем **Molodoy** на **pro-q3turne4**. Многие решила первая игра, в которой Повар, крупно уступая поначалу, исполнил чудный comeback. Необычайная усидчивость стала основным оружием игрока на турнире — если у всех его соперников по ходу игрового дня были только иссякшие, то Повар, напротив, лишь набирал скорость, подобно паровозу.

На игры 2x2 вставили такие ветераны движения, как **Mikes** и **Shadzy**, а в паре с Поваром приехал поиграть **Polosaty**. При сравнительном равенстве сразу среди нескольких команд все решало банальное знание карт. Камнями преткновения стали **pro-q3turne7** и **osrdp6**. Первая помешала паре **Polosaty/noBar** преодолеть рубеж 1/4 финала, а **osrdp6** и вовсе оказалась причастной к исходу финального матча. В нем сошлись команды **Impulse7** (**Snorlax** и **Sapego**) и **Horror**

(**Jlhc4ke** и **Nike**). Nike, завоевавший весной золото в дуэлях, совершенно не готовил **osrdp6**, что заставило команду решать финал третьей картой, **pro-q3dm6**, где все играют одинаково, но некоторые, как говорится, одинокеее... В итоге победителями вышли **Impulse7**, и один из призов ASUS Summer уехал в северную столицу.

СТРАННЫЕ ИГРЫ

Вот парадокс: Россия — сильнейшая страна в **Need for Speed** по версии WCG (их версии вполне достаточно). Чтобы два игрока из одной страны выходили в финал чемпионата мира — такое бывает крайне редко. Опирались на эти и некоторые другие факты, организаторы ASUS Summer с опаской смотрят на прошлые турниры и ставят **NFS: Carbon** в программу соревнования. Ну а — количество гощиков составило на этот раз всего 6 человек. Увы, после таких фортель серия **Need for Speed** окончательно попадает в опалу к организаторам турниров за своей убийственной непопулярностью. Что подвешивать — есть игроки, чьи соревновательные элементы вызывают сомнения...

В противовес этому все остальные дисциплины на турнире (даже **Quake 4**) вызвали ажиотаж. В очередной раз высоко подняли флаг любители **Starcraft** — 52 игрока. Эта номинация вообще оказалась одной из самых интересных в плане интриги: до десяти претендентов на победу и далеко не в первых рядах — **Advokate**, игрок с богатым опытом, трижды принимавший участие в финальной части WCG, однажды завоевавший там бронзу в парном разряде. К сожалению, безнадёжно проигрывающий в последнее время. Комментатори твердят, что время Адвоката ушло, и тут интрига делает свое дело. На ASUS-турнире A2 (так называют игрока в народе) не проигрывает ни одного матча, дважды побеждает своего карьерного ровесника **Андриода** и сильнейшего игрока Украины **White-Ra**. Победитель WCG Russia **Notforu** занимает лишь четвертое место, и нам остается только удивляться, насколько интересным остается **Starcraft** спустя такое количество времени.

Не только победители оказались в центре внимания, но и претенденты. Белорусский кваликер **Keep3r**, дабы не тратиться на дорогу до Москвы, решил проблему оригинальным способом — сыграл за одну из команд по CS на квалификации и выиграл оплаченную квоту! По словам игрока, в его планах также было участие в турнире по **DotA**, но тут уже команда подвела...

БОРИСЬ СО СМЫСЛОМ, БОРИСЬ С ЛОГИКОЙ!

Про миллион рокировок в командах по CS — довольно. Изучена борьба украинцев и российских команд по CS 1.6 была завершена на этом ASUS Cup. Или хотя бы поставлена на паузу. Порой, когда крупные турниры подходят к концу, мы опять начинаем сомневаться в таких вещах, как «наигранность состава» и «командная игра». Вчера **Virtus.pro** взяли двух игроков из **forZe** и выиграли квоту на WCG. Сегодня они берут свой «настоящий» состав (**LeX**, **Sally**, **Romjke**, **Zeus**, **Edward**) и выигрывают ASUS Summer, причем в таком же «паровозном» стиле: в плей-офф более 9 раундов **Virtus.pro** отдали лишь однажды.

Разочарованием турнира стали **forZe**, не прошедшие до конца испытание группами. Их творе в какой-то степени затронуло шapiro с переходами игроков, тем не менее на весеннем ASUS мы смогли видеть, на что способна команда, если дать ей спокойно поиграть одним составом больше двух месяцев.

A-Gaming, потерпевшее поражение от **Virtus.pro** в финале, будто испытывали недостатки в эмоциях, в чем сошлись многие болельщики. В самом деле, проигрывать молча нельзя, и команде, быть может, иногда не хватает игрока вроде **LeX'a**. Впрочем, такого игрока, как **LeX**, не хватает очень многим командам... ■



■ Адвоката на этот раз показал: всем!



■ Повар, первое место в Q3 1x1.



■ Чемпион-стрессер Keep3r.



■ Virtus.pro: Sally, Groove, Romjke, Edward, LeX, Zeus.

RESSURECTION OF THE STEEL FLEET



NAVY FIELD®

БЕСПЛАТНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ВОЕННО-МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

США, ЯПОНИЯ, ГЕРМАНИЯ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ В САМЫХ
МАСШТАБНЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЯХ XX ВЕКА



Приведи свой флот к победе,
адмирал!



SDENET
Technology for Entertainment

www.navyfield.ru

©2004 SDENET technology for entertainment Co. Ltd. All rights reserved © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

WCG 2007: предисловие

3 октября в Сизтле (США) стартуют олимпийские игры от киберспорта — **World Cyber Games 2007**. В преддверии этих игр мы решили рассказать о том, как готовились к ним в разных странах, вспомнить неиную историю и дать небольшой прогноз грядущим событиям.

WCG RUSSIA: «ФИЗИКИ» ШУТЯТ?

В 2006 году отборочным к WCG в России мы были обязаны по большей части одному человеку — **Денису «Bull3T» Самохину**. Этот человек видел проблему как нельзя более близко и глубоко, что позволяло ему организовывать все в самом лучшем виде на протяжении двух лет. Шутка ли, помимо WCG, Буллет стоял у корней двух крупнейших еспорт-порталов России — **Cyberflight** и **ProPlay**. После WCG 2006 Буллет отошел от дел. Комюнити пополнилось слухами о том, что изюм Буллета Россия лишается WCG, так как вплоть до середины лета точных деталей отборочного турнира так и не появилось. К счастью, все разрешилось и 10 августа в Москве, в павильоне ВВЦ под названием «Физика», объявлено стартовали.

Очень жаль это признавать, но даже такое мероприятие, как WCG, дает слабину. В этом году российские отборочные стали самыми запоминающимися в плане плохой организации. Высочайшие температуры в игровой зоне были причиной отнюдь не накала страстей, а отсутствия кондиционеров. Спонтанность организации турнира сильно урезала количество спонсоров, в том числе и информационных. По словам самих игроков, отборочные в их городах были организованы лучше, чем российский финал: «WCG стал проходить на какой-то мясной чемпионат... Отборочные в Санкт-Петербурге были просто супер. Гранд-финал в Москве вышел намного хуже», — высказался игрок команды **Spb.Islanders Алексей Грибов** aka (да, да) **Gribov**. Сам Буллет сказал следующее: «*Была на WCG Russia в первый день. В глаза бросилось явное падение уровня турнира. Это наблюдалось во всем, начиная от места проведения и заканчивая ужасными условиями для*

игроков — 45 градусов в душном помещении. Также увидела какая-то информационная блокада, связанная с турниром...». Нарекания не вызывало лишь судейство, в котором работали профессионалы своего дела, да компьютеры (текстосонором выступала компания iRu), чудом не дававшие сбоев при температуре плавления человеческих тел.

Все эти организационные ремарки были описаны отнюдь не из желания обидеть кого-то, кто вложил силы в это мероприятие, но нам кажется, что людям, стоящим у руля WCG Russia в этом году, просто все равно. Как относительно написанного выше, так и относительно всего киберспорта в целом. Оставим в сторону оргвопросы и скажем пару слов о результатах и о тех, кто поедет в Сизтл в составе сборной России.

CS 1.6: KPOBb aka Virtus.Russia. Как известно, трансферная лихорадка в CS еще с начала лета захлестнула Россию, которая, в свою очередь, потянула за собой Украину. Косвенно именно поэтому на отборочных выступил микс-тим в составе **ROMJKE, LeX, Mosk, Sally, Tarlund**, не имевший права зваться **Virtus.pro**. Насколько успешным будет их выступление на большом финале — предсказать сложно, ведь команда как таковая была создана именно для WCG: в оригинале **Virtus.pro** играют без **Mosk'a** и **Tar'a**.

W3C: XyLigan и Swift. Если с первым игроком все более чем ясно — Хулиган уже не первый раз доказывает, что он все же №1 на российской сцене — то имя Swiftа достаточно ново. Нельзя сказать, что кто-то не заслуживает своей квоты, но решать судьбу двух столь ценных поездок в США через сетку simple elimination — это слишком.

Starcraft: 3D.Nottoru и IP.Ex. Nottoru уже получал квоту в прошлом году, но будучи человеком семейным (жена и ребенок, тут уже не до игр), отдал ее 3D.Essere. Этот раз игрок обещал все же поехать. Он едет на WCG уже третий раз подряд, и будем надеяться, что на этот раз выступит лучше, чем в прошлые два. Особенно это касается прошлого года, когда ни один из трех российских старкрафтеров не прошел групповой стадии.

От игроков в **FIFA 07 (Alex, Hakeriffa, Wer)** и **NFS: Carbon (Alan, Nitrous и Mr. Raser)** мы ждем только медалей, желательно золотых — именно они отдувались за наши неудачи в других дисциплинах WCG последних лет.

WCG UKRAINE: PRO100 ТАК НЕ СДАЮТСЯ

В последние годы на украинской CS-сцене доминировали две команды: киевляне **A-Gaming** и **pro100** из Харькова. И если столичная команда уже свелась с кадровыми проблемами, то в Харькове этих бед не знали вплоть до нынешнего лета. Уход **Eddie** и **Zeus'a** в **Virtus.pro** прямо перед национальными отборочными на WCG поставил команду в сложное положение. Тем не менее им была найдена замена в лице игроков **fr0st** и **ZuZu**. На харьковском этапе отборочных обновленные **pro100** заняли лишь второе место (вслед за командой **state21**), но получили путевку на финалы в Киев, что уже было трехкратным звоночком. Однако и на финалах команда показала себя с лучшей стороны, составив конкуренцию **A-Gaming**: суперфинал харьковчане начали с места в карьер, взяв к **A-Gaming**



После двух подряд триумфов на ESWC киевляне **A-Gaming** навести явки в Сизтл.



В 2002 году Машин выиграл WCG в составе **M19**. В 2007 он вошел отборочные WCG в Санкт-Петербурге.



Сборная Грузии по компьютерному спорту второй раз остается без WCG.



WCG Russia: все смешалось в павильоне «Физика».

de_nuke со счетом 16:11. Немного удивлен таким началом AG взяли себя в руки и выиграли две следующие карты по-крупному, 3:16 и 5:16, но факт остается фактом: даже в новом составе pro100, как и прежде, способны на многое.

В Warcraft 3 одну из квот, разумеется, выиграл **SK.HoT**, не сдающий позиции уже какой год. Вторая досталась **ra.C.Sonic'y** — он уверенно периграл одного из прошлогодних триумфаторов **Fix'a** и еще ряд хороших варкрафтеров. Таким образом, в Америку едут два представителя расы ночных эльфов.

Чуть было не завершилась скржимом квалификация по **Starcraft**: в double elimination имел шанс на вылет один из фаворитов, **White_Ra**, неожиданно проигравший 16-летнему симферопольцу **fake.Fraeyr**. Последний на протяжении года показывал неплохие результаты в онлайн-турнирах, так что выглядело все вполне логично. Но, в отличие от российских отборочных, double elimination всегда дает шанс на одну ошибку, чем и воспользовались **White_Ra**, проложив себе путь к заветной квоте через сетку лузеров.

Пару слов об организации. Прошли те времена, когда Украина с некоторой завистью смотрела на своих киберспортивных коллег из РФ. Вот, говорили они, у вас там и бюджеты, и уровень, и шоу-матчи. Да и интернет неплохой — можете тренироваться с западными игроками. Ныचे все не только сравнялось по уровню, но и превесило его. Если сравнивать проведение WCG в Незалежной и в РФ, то хочется спросить: а куда все подевалось? Если Россия предлагает посетителям национального отборочного этапа какую-то невзрачную шоу-программу, а игрокам и того больше — больше сорока градусов в игровой зоне, то там все на уровне — замечательная площадка (Дом Украины), отлично подходящая под мероприятия, обеды для игроков, милый, хоть и небольшой, перформанс для зрителей. Все это — при бюджете вполонизу меньше. Здесь начинают закрадываться крамольные мысли, начинающиеся со слова «освоение», но не будем. Просто WCG в России — это яркий пример мероприятия, которое, к сожалению, умерло вместе с уходом своего покровителя Дениса Самихина. Украинский же отборочный этап — это пример обратный. Пример яркого, интересного и очень домашнего мероприятия. Где люди надуются и верят как в киберспорт, так и в каждого отдельного игрока-участника. Видимо, догнавший теперь стал фаворитом.

...БЕЗ ОБЪЯСНЕНИЯ ПРИЧИН

Одна из самых больших тем для киберспорта в СНГ — получение визы для поездок на зарубежные турниры. Каждый раз — как в первый раз, и некоторым сборным порой не везет по полной программе. Сборная Грузии, разгравшая у себя квоты на WCG по CS, FIFA 07 и Warcraft 3, в полном составе пролетела в визамы в США. Формулы, по которой можно получить визу в США со стопроцентной вероятностью, не существует по сей день: не помогают ни приглашения от организаторов, ни даже от мэрии сланного города Сизтла.

К несчастью, Грузия не одинока в своем положении: в этом же году от ворот поворот в посольстве США получила CS-команда Румынии. В 2004 году под этот же пресс попали сборные Казахстана, 7 из 9 игроков сборной Китая, российский старкрафтер **Андройде** и... все та же сборная Грузии в полном составе! Да что говорить — за всю историю киберспорта поездка на американский континент срывалась у сотен игроков самого разного уровня. Лотерейная сущность происходящего остро ощущается, когда слышишь обратные истории: «наш» китаец **Jibo** умудрялся получать визу для поездки на **QuakeCon** в Даллас всего за несколько дней. Америка, страна полная загадок!

НЕ ЗАРАСТЕТ ТРОПА!

Уж сколько раз твердили, что жить нужно настоящим иги, в крайнем случае, будущим, но не напомнить о том, чего Россия добилась на WCG за 7 лет существования турнира, нельзя.

Сеул, 2001 год. Quake 3, великолепная тройка **LeXeR**, **Pele** и **Kik** вылетает с турнира только своими же силами (Пеле выбивает Кика, Лексер — Пеле), в финале Лексер встречается с неподражаемым **ZeRo4** — увы, лишь серебро, но весьма неплохой дебют!

Сеул, 2002 год. Золотой год сборной России на WCG — в двух ключевых номинациях — Counter-Strike и Quake 3 — завоеваны первые места. Изначально первое место по Q3 прочили **Coollery**, который в то время набрал оптимальную форму, однако обидное поражение от **Socartes'a** выбивает молодого его карьеры. На место Кулера неожиданно становится **Алексей «uNkind» Смаев**, покоривший все мировое комьюнити своей манерой игры. В

WCG 2007: ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА



GameOn, талисман World Cyber Games.

Дата проведения: 3-7 сентября.

Место проведения: стадион Qwest Field, Сизтл, США.

Приблизительное количество участников: 700 игроков из 70 стран мира. Прозовый фонд: -\$450 тыс. Количество дисциплин: 8 на PC, 4 на Xbox 360.

PC: Warcraft 3: The Frozen Throne (1v1), Starcraft: Brood War (1v1), Counter-Strike 1.6 (5v5), FIFA 07 (1v1), Need for Speed: Carbon (1v1), Command & Conquer 3: Tiberium Wars (1v1), Age of Empires 3: The WarChiefs (1v1), Carom3D (1v1).

Xbox 360: Gears of War (4v4), Dead or Alive 4 (1v1), Project Gotham Racing 3 (1v1), Tony Hawk's Project 8 (1v1).

Первый турнир WCG Challenge в 2000 году привлек 168 000 участников (вместе с отборочными турнирами) из 17 стран. К 2006 году стран стало 70, количество участников перевалило за миллион.



Qwest Field, место проведения WCG в этом году.

Counter-Strike литерцы **M19** в составе **Nook**, **Radio**, **Rider**, **KaLb4** и **MadFan** обыгрывают в финале канадцев **Nerve** и занимают первое место. Злопыхатели твердят о неучастии в турнире шведов, но успех есть успех!

Сан-Франциско, 2004 год. «Бронза» украинца **Ship** в **UT 2003** — результат может и скромный, но по сей день это лучшее, что смог показать игрок из СНГ на зарубежных турнирах по серии **Unreal Tournament**.

Сингапур, 2005 год. Серебро **Alex'a** в FIFA Soccer 2005, бронза в **NFS Underground 2** на шее **Mr.Kot'a**, прекрасное выступление **Андройде** в **Starcraft**, закончившееся для него вторым местом, а также немислимые финалисты в дисциплине **Counter-Strike: Source** — казахов **K23** смогли остановить только именитые **Team3D** из США.

Монца, 2006 год. Алекс берет бронзу в FIFA 06, **Хулиган** занимает третье место в **Warcraft 3**, а в NFS сборная России нагло оккупировала две первые строчки: первое место — **Alan**, второе — **Raser!**



2007 год. Чемпионы WCG, M19 и cSRuNkind.



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@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 — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Medal of Honor: Airborne



Данный чит предназначен для демоверсии (на момент сдачи журнала коды для полной версии еще не появились), но велика вероятность, что он будет работать и в релизе.

Итак, зайдите в папку с игрой и проследуйте по адресу **UnrealEngine3\MOHAGame\Config**. Там замените файл **DefaultWeapon.ini** и откройте его «Блокнотом». Откройте строки **ExpPointsLevel1=**, **ExpPointsLevel2=** и **ExpPointsLevel3=**. После знака равенства там стоят цифры (25, 50 и 100). Измените их на 1, 2 и 3, соответственно. В результате эти строки у вас должны выглядеть вот так:

ExpPointsLevel1=1

ExpPointsLevel2=2

ExpPointsLevel3=3

Начните игру. Теперь, чтобы получить все апретды для любого оружия, вам надо выстрелить (и попасть) из него всего три раза.

You Are Empty



Откройте консоль тильдой (~) и наберите команду **give x**, подставив вместо **x** что-нибудь из никелерециклированного:

weapon_thunder — электрошок;

ammo_thunder — электрошок и топливо для огнемета;

weapon_thunder_fire — огнемет;

weapon_grenade — граната;

weapon_maxim — пулемет;

ammo_maxim — патроны для пулемета;

item_medikit_large — большая аптечка;

weapon_bottle — коктейль Молотова;

weapon_nailgun — гвоздомет;

ammo_nailgun — гвозди;

weapon_mauzer — автомат;

ammo_mauzer — патроны для пистолета;

weapon_rifle — винтовка;

ammo_rifle — патроны для обычной и снайперской винтовок;

weapon_obrez — шотган;

ammo_obrez — патроны для шотгана;

item_medikit_small — маленькая аптечка;

weapon_rifle_sniper — снайперская винтовка;

weapon_machinegun — автомат;

ammo_ppsh — патроны для автомата;

weapon_spanner — разводной ключ.



пистолет, подойдите к нужному человеку вплотную, наведите на него прицел и жмите на курок. Произойдет локальный «БУМ!», и вы превратитесь в этого человека (Александр Токарев).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые пытално обнаружить. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Grand Theft Auto 4



Игра еще не вышла, а паскалки для нее уже есть. В одном из трейлеров **GTA 4** на стене можно увидеть вот такое граффити с изображением героя **GTA 3** (Илья Голубев).

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific



В районе острова Луаун можно встретить корабль-призрак. На радаре он отображается как союзник, а вместо типа корабля отображается вопрос «Это что еще такое?». Перехватить или догнать его очень сложно, так как скорость судна составляет 25-30 узлов. Потопить его тоже нельзя (Александр Токарев).

Driver: Parallel Lines

В **Parallel Lines** можно играть за любого персонажа. Для этого возьмите ваш самый первый

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



Сталкер Скрига, находящийся в штабе «Свободы» на армейских складах, является копией вполне реального человека Максима Попенкера, создателя сайта про оружие www.world.guns.ru (Interceptor@list.ru).

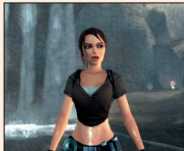
В стартовом ролике главного героя везут в грузовике, но мало кто обращал внимание на



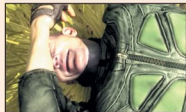
то, что водитель — «долговец». Это можно понять по его черно-красному комбинезону. Вырисовывается интересный сюжет для приквела (Михаил Федорин).



Tomb Raider: Legend



Как следует испугайтесь, выезжайте на сушу, и пока Лара не обсохла, поверните ее так, чтобы был виден живот. На нем будет отчетливо различаться какой-то непонятный узор (Дима Кожевников).



Если взглянуть на руку главного героя S.T.A.L.K.E.R. в начале игры и в конце, то можно заметить, что в конце татуировки на руке нет. Непонятно, ошибка это разработчиков или сделано специально, но задуматься заставляет (Артур Кулинич).

Продолжаем подсчеты, начаты в августовском номере журнала. В английской версии главного героя называют Marked One. Продаваем тот же трюк с нумерацией бука, что и в прошлый раз (A — 1, B — 2 и так далее). Сложим цифры и снова получим число 86 — год черновильской катастрофы (Дмитрий Моруннов).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недokumentированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно сложное место, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и т.д.

Адреналин 2: Час пик



В папке с игрой зайдите в каталог config и там откройте «Блокнотом» файл traffic. Замените в нем строки
minCarsCount=20
maxCarsCount=100
 на строки
minCarsCount=1
maxCarsCount=1
 Сохраняйте изменения, запускайте игру и наслаждайтесь слабым движением на дорогах (bender.king@km.ru).

Test Drive Unlimited



Существует более простой способ вставить в игру свою музыку, нежели это было описано в августовском номере журнала. В папке с сохранениями вашего профиля создайте каталог **Radio**, а в нем — папку с названием вашего радио (например, Vazja FM). Получится что-то вроде **Мои документы\Test Drive Unlimited\savegame\название профиля\Radio\Vazja FM**. В эту папку скидывайте любые MP3-файлы, и они будут звучать в игре на «вашей» волне (Алексей Васечко).

The Sims 2: Seasons

Чтобы заработать побольше денег на рыболовстве, поймите рыбу, а затем повесьте ее на стену. Через три-четыре дня продайте ее, и вы получите на 20% больше, чем если бы вы продали трофей сразу. Таким образом можно продать даже башмак (Евгений Товарчи).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, которая в России издается тандемом «Руссбит-М»/GFI.

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы:
CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождение), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодится для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Hospital Tsooon, Hunting Unlimited 2008.
Трейнеры: BioShock, Gods: Lands of Infinity Special Edition, Hacker Evolution, Lost Planet: Extreme Condition, Miss Popularity, Overlord, Petanque: Le Jeu du Centenaire, Premier Manager 08, Test Drive Unlimited, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запечатлейте их архиватором RAR и отправьте нам. Для ссылки скриншот удобнее всего использовать программу Fgaps, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе **Софт\Игроманский стандарт**. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить выдворник, 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 близких паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней,

оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «**КОДЕКС**» и, конечно же, уведомим вас об этом 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 письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

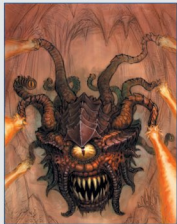
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Главная настольно-игровая новость за долгие месяцы! Wizards of the Coast, издательница самой популярной RPG в мире, анонсировала выход четвертой редакции Dungeons & Dragons в 2008 году.

Пока информации не слишком много, да и та, что есть, распылчатая. Зато четко названы даты выхода базовых книг правил. В мае 2008-го появится **Player's Handbook** (руководство игрока), в котором будет только 288 страниц (против 320 в текущей версии 3.5). В руководстве сократят количество классов и умений (skills).

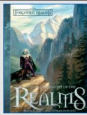


Monster Manual (гайд по монстрам) последует в июне, а **Dungeon Master's Guide** — в июле. В них будет 288 и 224 страницы, соответственно. Релизу трех основных книг правил будут предшествовать стартовое приключение **Keep on the Shadowfell** («Цитадель у Падающей Тени», апрель 2008 года) и несколько продуктов из обновленной линейки D&D Miniatures. А в августе 2008 года ожидается дебют нового издания Forgotten Realms, самого проработанного сеттинга за всю историю фэнтези.

Итак, четвертая редакция не за горами (мы писали об этом почти год назад). «Визарды» начали сворачивать издательскую программу по версии 3.5. Теперь нет смысла ждать выхода новых книг правил, но тематические дополнения будут появляться еще долго. В этом месяце самое яркое из них — **Exemplars of Evil** («Представители зла»). Книга описывает множество монстров и могущественных персонажей, с которыми Мастер столкнет игроков. Для каждого врага приводится его биография, цели и списки помощников. 160-страничное пособие предлагается за \$30.

Grand History of the Realms («Полная история Королевств») — книга о Забытых королевствах, в которой больше художественного текста, чем игровой информации. Не зря среди ее авторов значится **Эд Гринвуд**, создатель сеттинга Forgotten Realms, и **Роберт Сальваторе**, придумавший темного эльфа Дарта До'Урде-на. Если вы всегда мечтали заняться историей FR на серьезном уровне, то этот учебник из 160 страниц обойдется вам в те же \$30.

Третьей вышедшей D&D-книжкой стало 64-страничное приключение **Fortress of the**



Yuan-ti («Замок юань-ти»), вполне обидный продукт, но первый в нынешнем году. 6-й уровень приключенцев, рептилоидные юань-ти в качестве оппонентов и минус \$20 из вашего кармана.



Magic: The Gathering

Все еще не закончены национальные чемпионаты, все новые колоды появляются на турнирах Японии и Германия определили своих лучших игроков и состав национальных команд в первые выходные сентября. В Германии чемпионом стал ветеран Бодо Резнер со своей колодой Angelfire, одолевший в финале BG-Rack под управлением Денниса Йохансона. И пусть Бодо никто не считал фаворитом, все же это опытный и заслуженный воин.

А вот в Японии из именитых игроков ни один не провалился в топ-8. Впрочем, даже те, кто там оказался, имели в запасе массу достижений вроде побед на Гран-При и финалах в Про-Турах. Это лишь подтверждает силу японской магической школы. Победитель турнира, 22-летний **Масая Китама**, играл уже знакомой нам BG-Rack, сразив в финале **MoriKatsu Storm Рена Исикавы**.

Единственный за последние два месяца Гран-При прошел в Сан-Франциско (США), в покюидеючем нас формате **Time Spiral Block Constructed**. Действующий американский чемпион **Луис Скотт-Вэргас** доказал свое раз, что не зря носит этот титул. Его черносине-красная колода порвала все, что стояло на ее пути, в том числе и зелено-синую колоду второго финалиста **Джона Стокса**. Колоды с этих турниров, как всегда, ждут вас на диске журнала.

На наши просторы надвигаются собственные национальные чемпионаты. Украина отметит этот праздник 8-го и 9-го сентября, Россия — 15-го и 16-го, а Белоруссия — еще на неделю позже. Краткий обзор этих турниров читайте в следующем выпуске, а за более полным освещением обращайтесь на официальный сайт national.mymagic.ru. Кстати, про украинский чемпионат мы, скорее всего, успеем рассказать на диске этого номера «Игромания».

Не забудьте, что в конце сентября, 29-го числа, нас ждет новый сет — **Lorwyn**, обозначающий собой очередной поворотный этап в развитии «Магии». Не пропустите это событие!





e-mail рубрики: vnescotr@igromania.ru

Star Wars RPG Saga Edition

■ Жанр: ролевая игра ■ Производитель: ролевая игра ■ Сайт: www.wizards.com/starwars
 ■ Возрастная группа: минимум 1+ ведущий ■ Длительность игры: по желанию ■ Язык игры: английский

В июне этого года во вселенной «Звездных войн» произошло очередное знаковое событие — выход новой книги правил **Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition**. И это не просто исправленная и дополненная версия базовых правил — это новое поколение игры. В то время как любители **Dungeons & Dragons** и прочих **d20**-совместимых систем ждут появления **D&D 4.0**, фанаты «Звездных войн» могут погрузиться в будущее уже сейчас, на целый год опережая остальную игровую мир. А все потому, что **Star Wars RPG**, как и **D&D**, базируется на той же ролевой системе — знаменитой **d20 system**. Посмотрим, что нового есть в этой книге, — часть инноваций обязательно появится и в новой редакции **D&D**.

Сразу бросается в глаза сокращение. Прием сокращения всего, начиная с количества базовых игровых классов и заканчивая краткими описательными текстами. Из старых девяти классов пережили новую редакцию всего пять, число умений (*skills*) сократилось вдвое, зато добавились таланты (*talents*), уникальные для каждого класса и развивающиеся по нескольким веткам.

Затупанную систему развития умений, в которой раньше на каждом уровне давались очки на распределение, да еще и было необходимо помнить о кросс-классовых ограничениях (например, воину несвойственна скрытность), теперь серьезно поменяли. Отныне нет рангов и очков, любая проверка умения считается как «**d20** + половина уровня + бонус характеристики». На первом уровне персонаж выбирает несколько умений в зависимости от класса и интеллекта. Специализируясь в них, он получает бонус +5 на соответствующие проверки. Согласитесь, это значительно упрощает жизнь.

Боевая система также претерпела изменения. Отныне количество атак не растет с **Base Attack Bonus**, а добавляется за специальные способности. Класс защиты (**AC**) и вред от атак растет с уровнем, так что дворянин (**Noble**) 20-го уровня без всякого снаряже-

ния окажется более серьезным противником в рукопашной, нежели закованный в доспех новоплеченный солдат в **Battle Armor**.

Да и убить персонажа теперь намного сложнее. На первом уровне хитов стало примерно втрое больше, чем раньше. Так что случайный укус бешеной собаки низкоуровневый персонаж переживет. А даже если и вылетит в 0 или отрицательные хит-пойнты, то правило по выходу «из минуса» ему дает второй шанс, причем лучше, чем 1/10 (в **D&D 3.5**).

На высвободившееся от лишней способности и классов место вставлены подробные описания расчета боевого опыта и система роста по уровням. Она тоже упростилась и стала менее запутанной, правда, и менее логичной, по моему скромному мнению. Кроме того, осталось место для нескольких новых игровых механик, таких как уже упомянутые выше таланты и Судьбы (*Destiny*). Здесь же помещались и небольшой набор монстров. **Saga Edition** заменяет собой и «Руководство Мастера» и «Книгу монстров» одновременно. Впрочем, я уверен, что и новые советы для Мастера и дополнительные монстры еще увидят свет, причем вряд ли позже зины 2007-2008.

Что же касается ошибок, проявившихся в предыдущих редакциях и дополнениях, то их успешно исправили. И даже больше — заменили новыми. На официальном сайте игры уже есть исправления допущенных в новой редакции лялов. Кроме того, выдано специальное бесплатное дополнение, позволяющее переделывать персонажей из старых редакций под новые правила. И даже это не все — раса **Devargonians**, не уместившаяся в основную книгу, нашла свое место в сетевом расширении. В трех других расширениях можно найти еще немного не уместившихся в книгу правил, технику создания и балансировки

боевых столкновений и карточки Силы. Новый бланк персонажа тоже выложен на сайте. Но на сайт лезть необязательно: все эти файлы вы легко найдете на диске «Игромания».

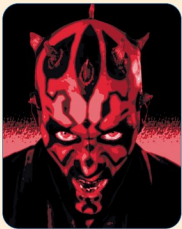
Если взглянуть на новую **Star Wars**-систему в целом, становится очевидно, что изменения не столь значительны, как нас страшили. Нет необходимости заново переучиваться, достаточно небольшой памяти на страницу текста. Все привычные играть по предыдущей редакции без труда перейдут на новую. Да и новичкам будет проще втянуться в игровой процесс. А вот тем, кто привык создавать сложных оптимизированных персонажей, придется порядком поработать. Хотя и для них есть специальные комбинации и лазейки в правилах.

Если **LucasArts** спордится на третью часть компьютерной игры **Star Wars: Knights of the Old Republic**, то в ней, безусловно, будет использоваться редакция правил **Saga Edition**.

Кроме того, это еще и первая ласточка четвертой редакции **D&D**, правила выглядят многообещающе. Понятно, что **D&D**-игроки ждут куда более глобальные перемены. Одна заявленная система переучки для магов дорого стоит. Да и обещанное оружейное разнообразие для воинов тоже звучит весьма заманчиво. Но благодаря **Saga Edition** можно уже сегодня представить, как будет выглядеть самая популярная ролевая игра в следующем году.

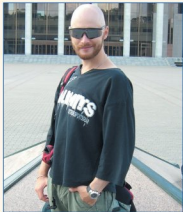
Антон Курин

Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (9)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (10)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (10)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	***** 9



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Star Wars RPG Saga Edition**. Спецподборка по новой ролевой игре, обзорная в этом номере.
2. **AD&D**. Классическое приключение **The Secret of Bone Hill**.
3. **Dungeons & Dragons 3.5**. Приключение в мире **Eberon** — **Jungle Secrets**.
4. **Frenzy**. Фантазийная настольная карточная игра.
5. **Call of Cthulhu CCG**. Спецподборка о коллекционной карточной игре по мотивам произведений Лавкрафта.
6. **Victory at Sea**. Военно-стратегическая игра о морских сражениях Второй мировой.
7. **Подборка по Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

**СТАРПОМ МАКАРЕНКО ОФФ**

Сегодняшнее почтовое вступление я начну с ответа на вопрос, приветского к нам по SMS: «Какую игру вы считаете самой атмосферной?» Удивительно, насколько сложно оказалось на него ответить. Понятно, что игры, которые проходили в молодости, когда компьютеры были в новинку, оставляли в памяти очень глубокий след. Вот только атмосферность ли это? Скорее подготовленность психики к чему-то неординарному, изначальная предрасположенность воспринимать игру как нечто удивительное.

Поэтому начал вспоминать игры более позднего периода и совершенно неожиданно для себя обнаружил, что да, я знаю такую игру. Несмотря на все шедеры и житы, пройденные мной ранее, эта зацепила так, что я не мог оторваться от нее, пока не прошел целиком. Возможно причина в краткости, но кто сказал, что краткость — не сестра таланта? Речь о флэш-квесте **Samorost 2** (так уж получилось, что вторую часть я прошел раньше первой), который разработал чех **Якоб Дворски**.

Играя в него, я действительно чувствовал, что оказался в маленьком игрушечном мире, где живут пылесосные муравьи, где воздушное деревянное такси надо заправлять газом странных летающих аморфных существ, где можно пробраться на вражескую территорию, спрятавшись в большой стеклянной банке. Ни одна «большая» квест, да и, пожалуй, ни одна «большая» игра, в целом меня так не цепляла. Такой вот парадокс.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Так уж получилось, что Алексей по праву старшего и более опытного товарища практически всегда приветствует нас перьям, дорогие мои читатели. Вот и сегодня он отборол у меня клавиатуру и набрал свое серьезное и глубокомысленное вступление. Но меня это не испугало и не испортило моего хорошего настроения, а посему я намереваюсь поправить в вас более весело и непринужденно.

Для выполнения этого обещания я позамислительно идую у Алексея и тоже отвечу на одну из эсэмэсок, пришедших к нам по номеру 1121. А вот и она: «Как вы относитесь к военнослужащим-геймерам?» Мне показалось, что этот вопрос адресован именно мне, хотя я могу и ошибаться. Но в любом случае повеите ответ: очень даже хорошо! Приятно знать, что среди наших читателей есть люди, которые защищают Родину. И, несмотря на тяготы и



лишения воинской службы, помнят не только об играх, но и о нас, рабочихниках журнала, и присылают нам свои послания.

На этой патриотической ноте я заканчиваю свое приветствие, давайте перейдем к ответам на ваши вопросы.

ПИСЬМО НОМЕРА**ЛИЦЕМЕРНЫЕ РЕЙТИНГИ**

Здравствуйте, многоуважаемые Светлана и Алексей. Перечитывал недавно июльский и августовский выпуск «Мани» и заметил, что в большинстве своем крупные разработчики и разнообразные комиссии типа ESRB — лицемеры. Само понятие «политкорректность» у меня ассоциируется со словом «лицемерие».

Проблема политкорректности высосана из пальца. Например, почему нельзя называть негра негром, а обязательно афроамериканцем, ведь называем же мы якутов якутами или грузин грузинами (и они при этом несколько не обижаются)? Или в игре мы убиваем людей, но стоит заменить их на зомби, цвет крови сменить с красного на зеленый, и мы гарантированно получим рейтинг E, а не M. А что вы думаете по этому поводу?

Владимир Гришин.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЛИЦЕМЕРИЯ ВСПАЛ)**

Владимир, отчасти вы, безусловно, правы: в любой рейтинговой системе (хотя мы ведь сейчас не только о рейтингах говорим, а об отношении к жизни в целом) были, есть и всегда будут некоторые уловистости. Я, например, полностью согласна с тем, что замена красной крови на зеленую жидкость не отменяет жуткого смысла того, что происходит на экране. А там геймер, вооружившись неподходящими, а иногда и совсем неподходящими предметами, лишает виртуальной жизни виртуальных же персонажей.

И все это отлично понимают, но обратите внимание вот

на какую интересную особенность. Наверняка вы, да и практически все геймеры, замечали, что если из персонажей льется зеленая, фиолетовая, да пуская даже рыжая кровь (главное, чтобы не красная), то играть вроде бы не так уж интересно. В голове сидит маленький режиссер, который в самые интересные моменты обязательно выдвигает свое монументальное: «Не верю!»

Так, значит, не все равно, какого цвета эта самая кровь? Значит, это имеет какое-то значение? Говоря о конкретной ситуации, я думаю, что все дело в физиологии. Мы можем сколько угодно спорить, что ставить игре более низкий рейтинг только из-за отсутствия настоящей крови — это лицемерие. И тем не менее это имеет под собой вполне определенные основания. Адреналина в кровь поступает меньше, азарт чуть снижается, сердце бьется не так часто... То есть игра действительно становится не такой уж агрессивной. Вроде бы поменяли только цвет, а сколько всего сразу изменилось.

С различными названиями все обстоит точно так же. Вам ведь не все равно, назовут вас обезьяной или умным человеком? При этом вы, вне всяких сомнений, примат (то есть обезьяна) и наверняка человек негуглый (раз пишете нам такие умные письма).

Вот и получается, что все эти условности на самом деле имеют очень серьезное значение для геймера. Негры в США не любят, когда их называют неграмми, потому что для них это слово оскорбительно. И если мы будем называть их так, то в целом никак как бы не изменится, но конкретно афроамериканцев мы оскорбим.

Рейтинговые организации же как раз и занимаются тем, чтобы держать игры (да и не только игры) в рамках приличия. Давы никого не обидеть, а где не надо, не задействовать наши измененные инстинкты.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО В КЛЮЧАХ (ШИНКОВАЯ ЛИЦЕМЕРИЯ В КЛЮЧАХ)**

Давайте не будем врать сами себе. Конечно, с точки зрения логики все одно — что зомби в жалосту крошить, что человекам штыком в живот лупить. Однофигуренно. По логике — убийство оно и есть убийство, и не важно, убиваем ли своих собратьев человек или нарезаем тонкой соломкой сусликов-переростков.

Однако, как верно подметила Света, против эволюции не поперши. И если в игре у монстров из временных вен хлещет серо-буро-малиновая смесь, мы лишь ехидно улыбаемся. А вот если у них из чрева начинают вываливаться кишки, разматываться по траве, глаза выстреливают из орбит, зубы с треском высыпаются под ноги — вот это уже совсем другая колорит. Так что ничего лицемерного я в рейтинговых системах не нахожу.

Они — когда четко и однозначно, а когда двусмысленно и неопределенно — указывают, чего ждать от игры.

Я, например, буду категорически против, если дети до 10 лет будут в свободное время реально в женщины, где предельно реалистично демонстрируется смерть (пуская даже сусликов). А вот после двад-

Света,
я линейку
потерял.





Композиция «Битва на дороге», присланная Игорем РТУТЬ Ишковым.

цати — милости просим, психика уже более или менее устоялась, способна на довольно подробный анализ ситуации на экране, можно и на потрошенных сусликов посмотреть.

Что же касается негров и прочих названий, то тут дело тоже обстоит не слишком сложно. Любая общность людей (неважно какая — национальная, кружок «Умелые ручки», сборная по фигурному вылипливанию лобзиком) так или иначе стремится как-то выделиться из окружения. Разумеется, в лучшую сторону. Вариантов, как это сделать, множество. Но два наиболее распространенных — сделать что-то лучше, чем умеют другие, или отрицать все плохое, что говорят о тебе окружающие. И вот если о тебе говорят плохо, называя тебя определенным образом, то отрицать можно не только плохое, но и сам термин, которым тебя называют. Если бы в истории африканских народов не было печального периода рабства и дальнейшего многолетнего доказывания, «что они тоже люди», то и проблем бы не было.

Так что оставить обвинять рейтинги в лицемерии, они зачастую делают очень правильное и нужное дело. И, в частности (это так, между прочим), иногда снижают межконтинентальный накал, который в некоторых играх, фильмах, литературных произведениях слишком уж выпирает.

ПИСЬМО №1

И СНОВА ЖАНРЫ

Здравствуйте, Светлана и Алексей.

На днях прочитал статью про игровые жанры, и меня замучил вот такой вопрос. В начале игрой считался пиксель, бегающий по экрану. Потом стали выделяться жанры. Сейчас же началось их смешивание. По логике дальше должен появляться один-единственный жанр, идеальная игра. Хочешь шутера — бери дробовик и стреляй, хочешь космоопера — угони корабль и летай себе на здоровье и далее в том же духе. Воз-

можно ли, по вашему мнению, такая игра в принципе, и как вы ее себе представляете. Сергей aka Suldimer.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ЖЕВАЛ СТАРУЮ ЖВАЧКУ)

О жанрах в журнале в целом и на страницах почти в частности мы уже сказали столько, что влору отдельную книгу издавать. Но автор письма в данном случае заостряет вопрос на конкретном моменте, который нами не был должным образом освещен, потому кратко выскажем свое мнение.

Сильно сомневаюсь, что когда-нибудь подобная мультижанровая игра появится. Поясно почему. Когда технологии dorастут до нужного уровня, сделать что-то подобное, вероятно, получится. Не вопрос. Вот только такой игровой динозавр долго не протянет. Обратите внимание, сейчас есть уже подобные мега-миры, например **Second Life**. Это огромный виртуальный (виртуальный мир), в котором каждый может подыскать себе занятие по душе, мини-игр в нем очень много, однако в SL люди ходят не за ними. А ходят они за общением, за весельем праздниками (в SL они устраиваются очень часто), за возможностью окунуться в необычную вселенную.

Предвижу возражение: мол, технологии в SL слабоваты, до представителей отдельных жанров не дотягивают, потому и не воспринимает никто его как мультижанровую игру. Отнюдь. Даже если бы проработка подобного виртуальника была на уровне современных игр, только ради «эксцесса» внутри виртуальника», «стратегии внутри виртуальника» или «ролевики внутри виртуальника» в него мало бы кто ходил.

Причина банальная — нам, геймерам, нужно разнообразие. Невозможно долго играть в одну и ту же игру, пуская даже в самую совершенную. Бери дробовик и стреляй», гово-

Нарисуй в «Фотоплопе», распечатай и вырежи.



НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА



От SMS до TXT

- все аппараты с qwerty-клавиатурой
- программы клавиатуры
- рассказывание рукописного ввода



Имидж из 7-ми цифр

- Как выбрать график или просто красивый номер



Ноутбуки

- Как увеличить время их работы от батареи



Интернет-консервы

- Способы preservation от почтового спама



Не в двоймах счастье

- Руководство по выбору ЖК-монитора



Кадровый вопрос?

- Особенности поиска работы через интернет

ДЕСЯТИК ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ!

НА DVD В ОКТЯБРЕ:

- 350+ ПРОГРАММ
• WINDOWS XP • SYMBIAN
• WINDOWS MOBILE • JAVA • PALM OS
- 2000+ УСТРОЙСТВ В КАТАЛОГЕ
- 100+ ТЕМ ФОРМИРОВАНИЯ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ
- БИБЛИОТЕКА MOBI:
Архив материалов журнала, сайта mobimag.ru и еще 100+ СТАТЕЙ НА DVD

И МНОГОЕ ЧЕГО ЕЩЕ!

Реклама

www.mobi.ru

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ • КПК И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ • НОУТБУКИ И ЦМРС
МЕДИАПЛЕЕРЫ • ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда 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 ниже следующие тексты.

■ 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, залодорив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удалются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромания: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого цульдяца осьминога с планеты Шелезка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале.

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 печатается слово *mail*, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.

рите? Так из одного и того же дробовика неинтересно. Надо, чтобы дробовики были разные, монстры отличались, физика отличалась, звуки отличались, сюжет — тоже отличался.

Играть в одну и ту же игру (пуisque и разных жанров) все время невозможно, как невозможно всю жизнь питаться догустом, одними только дынями или баклажанами. Надоеет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (МЕГА-ИГРА ВО ПЛОТИ)

Алексей, ну зачем же так строго. Я вот прекрасно представляю себе такую мега-игру, только немного в другом виде. Чтобы сохранить разнообразие, надо просто сделать огромную виртуальную оболочку, задкий гигантский предбанник, из которого любой геймер может попасть в любую игру. Выходит новый экшен, раз — и подключил его к миру, выходит новая стратегия — и ее подключили. Что-то похожее будет в Ноте, онлайн-ой игре для PS3.

Если не ограничиваться одной игрой одного жанра внутри большого виртуального мира, то все пройдет прекрасно. Правда, в этом случае не совсем логично называть всю эту сборную солянку одной игрой, но это уже вопрос терминологии, а технически очень даже реализуемо.



Игровой-артель FORMAT C: покоряет космос. Прислал — Ярослав Мельник.

ПИСЬМО №2

МЗДА НАШЕГО СКРИПТЫ

Здравствуйте, Алексей и Светлана! Однажды я прочитал статью про искусственный интеллект и крепко задумался. А почему геймеры жалуются на скрипты, ведь мы и сами очень крепко заскрипованы?

Это можно заметить в повседневной жизни. Человек приходит с работы и смотрит телевизор, вместо того чтобы пообщаться со своей любимой семьей. А когда отключают электроэнергию, это человек садится за стол со своей семьей и начинает проникновенный монолог: «Как мало мы общаемся!» Все это происходит по привычке. Хомо сапиенс привык к телевизору вечером, и ему неохота менять привычку.

Или взять, к примеру, божка. Он все равно будет ходить и попрошайничать, вместо того чтобы найти работу. Слава богу, сейчас мы живем не в Америке в момент Великой депрессии, найти работу не так сложно. Божка же попрошайничает по привычке. И таких примеров миллион. Я все к чему говорю это. Ведь часто мы ругаем скрипты, а может, стоит посмотреть сначала на себя, а потом ругать программистов? Искренне ваш, Шурик.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КОСТЕРИЛ СКРИПТЫ)

Меня всегда удивляло, с каким осуждением некоторые геймеры набрасываются на все игровые ситуации, в которых угадывается действие скриптов. Вот, мол, какую похавенькую программисты

подсунули — нет, чтобы сделать нормальный AI, так они все на скриптах построили.

Я устал повторять, что ничего другого, кроме скриптов, по сути своей, не существует. Любая AI строится именно на скриптовой схеме. Отличаться может только количество скриптов. Геймеры привыкли называть скриптами триггеры — то есть когда на одну ситуацию персонаж реагирует одним строго определенным образом. Например, вставил дустволку в нору суслика, бедного зверька разорвало от страха. А когда на ситуацию написано несколько скриптов, то геймеры уже не видят за поведением героев скриптового базиса и называют все это дело «крутым AI». Догустим, вставил главный герой дуло автомата в нору, а суслик может либо разорваться от страха, либо разозлиться, высочить из норы и выстрелить главного героя.

При этом часто приводится такой аргумент: скрипты (имеются в виду именно триггеры) плохие потому, что в жизни так не бывает, у людей и животных в реальности всегда есть выбор. При этом все

как-то резко забывают, что в жизни все построено как раз на триггерах, то есть в каждой конкретной жизненной ситуации всегда реализуется ровно один скрипт. Либо уронил топор себе на ногу, либо не уронил. Либо заорал, когда топор вошел в ногу, либо не заорал. И так далее.

То есть умом-то мы понимаем, что человек может в каждом случае вести себя сотней разных способов, вот только реализуется всегда строго один скрипт. Ни больше, ни меньше. В играх же триггеры хорошо заметны лишь потому, что у геймеров есть возможность пе-

Адрес отправителя

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖЖОТ ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ? КГ/АМ. ЛЬБТ

У меня в левой колонке звук пропал.





РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», где мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

регрывать одни и те же моменты по несколько раз. Раз заснул автомат в нору — суслика порвало, загрузил ранний сейв, еще раз сунул — снова порвало. Вот только в жизни сейвов нет, обратно не отмотаешь.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОВАЛАСЬ ЗА СКРИПТЫ)

Забавно, ведь многие забывают еще и о том, что это не наша жизнь похожа на скрипты, а скрипты являются копией с нашей жизни. Их ведь и создавали по тому же принципу, по которому работает человеческий мозг: есть причина, возможны следствия, в зависимости от условий конкретной ситуации, выбирается определенный способ реагирования на нее.

Так что, Александр, все нормально, так и должно быть, а по-другому просто не может. Все люди могут делать выбор, но только в рамках изначально существующих программ, скриптов.

ПИСЬМО №3

ДОЧЕРНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Здравствуйте. Перебьду сразу к делу. Когда-то давно у вашего издательства существовало только одно издание — «Игромания». Затем были запущены еще три: «Мир фантастики», «Лучшие компьютерные игры» и Mobi. Сначала на их обложках были надписи ««Игромания» представляет», которые помогли при раскрутке, но потом они исчезли, издания встали на ноги и обособились. Но, по сути-то, делают их один и те же люди? Если я не прав, то расскажите, как пересекаются все эти четыре издания и пересекаются ли вообще. еllesar.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАССКАЗЫВАЛА О ВЕСЕЛОМ)

Конечно же, пересекаются, но только говорить «делают те же самые люди», наверное, не совсем правильно. То есть точка пересечения много, но редакционный и авторский составы у журналов по большей части различаются.

Одно и понятно, ведь если один и тот же редактор будет работать сразу на два или даже три издания, то он просто не сможет сделать их хорошо. С авторами чуть попроще: если один человек пишет не так уж много в один журнал, то у него вполне может оставаться время, чтобы делать статьи и для другого. Например, Тимур Хорев и Антон Граневичев регулярно пишут и в «Игроманию», и в ЛКИ. А Старпом написал когда-то несколько материалов для «Мира фантастики».

И если пересечения на уровне авторов/статей могут показаться незначительны-


ми, то во время работы их куда больше. Мы ведь все работаем в одном здании, офисы располагаются по соседству. Зайти на чашечку чая, поболтать о жизни, обсудить тенденции современного игрового дизайна и развития железа, помочь в разработке статей или создании интересного дизайна — все это в порядке вещей. Кстати, верстают журналы одни и те же люди, так что вот вам еще одно пересечение.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПОПЫЛ ЗА ШАРИКОМ В БОК)

Помимо описанных Светой точек взаимодействия есть ведь еще и отдых. Корпоративные выезды, шашлыки, пейнтбол... В конце концов, просто дружеские отношения. Так что все очень хитро переплетено, взаимосвязано, взаимодополняется и творчески пересекается. Обо всех нюансах, думаю, вообще никто рассказать не сможет, потому что до конца никто про все точно соприкосновения никто и не знает. Такая вот загогулина.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тнут на развернутый ответ и при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Любите обаять мини-ответов на ваши мини-вопросы.

 Уважаемая редакция «Игромани»! Помогите нам с друзьями решить проблему пиратства. Как можно помочь государству, чтобы оно быстрее уничтожило пиратство? И почему пираты такие ленивые, ведь они тоже программисты? С уважением, Ore1.

СТАРПОМ: Если под ленью имеется в виду качество переводов, то все просто. Любая пиратская компания стремится перевести и выбросить игру на прилавки как можно быстрее. Как следствие, в подавляющем большинстве случаев «локализация» выполняется в «Стилусе». Ну а как переводит зарубежные тексты эта замечательная (да-да, несмотря ни на что, замечательная!) программа, всем хорошо известно.

Что же касается борьбы с пиратством, то у простых геймеров способ ровно один — не покупать ворованный товар. Пираты сами отомрут, как только спрос на их продукцию упадет.

Нечего было в ухе ковыряться.



В ПРОДАЖЕ С 25 СЕНТЯБРЯ



«МИР ФАНТАСТИКИ»
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!
50 ЛЕТ ПОКОРЕНИЯ
КОСМОСА
«МИР ФАНТАСТИКИ»
ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



БЕСТИАРИЙ
ОГРЫ
ЗЛЫЕ ВЕЛИКАНЫ ФЭНТЕЗИ



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ
КРИПТОГРАФИЯ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА
ИНФОРМАЦИИ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



КУЛЬТОВЫЙ БОЕВИК
ТЕРМИНАТОР 2
(режиссёрская версия)

Здравствуйте, товарищи Старпом и Светлана. У меня вопрос к вам как к бывалым интернетчикам. Решив подзаработать, я нашёл вакансию наборщика текстов. В ходе короткой переписки с некой Ксений Булатовой (менеджером по персоналу) оказалось, что нужно заполнить анкету и послать на интернет-кошелек этой фирмы 50 руб. Поразмыслив, я согласился и отправил им анкету и красивый полтинник. После этого мне пришел список «заданий» и выяснилось, что для того, чтобы мне прислали задание, надо оплатить некий «СВ» (страховой взнос, 200-300 руб.). Существует, вопрос: а не мошенничество ли это? Ваш читатель с 2005 года Александр Water.

СВЕТЛАНА: Уважаемый Александр, а вы как сами думаете, лоуштика это или реальное предложение о работе? Конечно же, вы попали на «разводил». Вытягивая из доверчивых интернетчиков по копейке, они порой умудряются сколотить неплохой капитал. Не делайте так больше, не ведитесь на фальшивые приманки.

СТАРПОМ: Я могу понять, когда неопытный пользователь решает «подзаработать» таким способом и облегчает свой кошелек на энную сумму. Но когда такой промах совершает читатель «Игромании»? Слов нет. В конце концов, для кого мы пишем статьи, рассказываем о различных способах сетевого мошенничества? Даже как-то удивительно получать такие письма. В другой раз думайте головой, а не жадностью.

Вопрос, который мучает меня последнее время, немного странный. В современных играх меня все больше и больше стали привлекать мифические существа, такие как: эльфийки, демоницы и другие фантази-персонажи. Скажите, существуют ли более откровенные игры с их участием? Если существуют, то где их взять? С уважением, еще один ваш читатель Артем Ерохин.

СТАРПОМ: Куда катится наше общество... Мало того, что интернет зарпуген педо-, некро-, зоо- и прочими филиями, так теперь вот еще появится эльфифилия, демоннаджидия и какая-нибудь элементалистомания.

А в целом ответ — да. На многие популярные игры (в частности, в фантазийном жанре) существуют моды, которые переделают

женские персонажи в костюм Евы. Наименее откровенные из них мы даже иногда выкладываем на наш DVD (одежда там все-таки всегда присутствует).

СВЕТЛАНА: Старпом, ну что же ты так сразу над читателями смеешься? Не вижу ничего плохого, если кому-то приятнее играть в компьютерную игру, когда женские персонажи в ней представлены, скажем так, а более естественной форме. Ведь даже разработчики это отлично понимают. Стоит посмотреть на персонажей-женщин в различных играх, чтобы понять, что эльфийка раздетая получается у девелоперов куда лучше, чем некротмантка одетая. Модделеры и художники ведь тоже люди.

Тут недавно в магазин зашел — продают кучу пиратчины под вашим логотипом, там и игры, и просто куча модов за деньги. Вы вроде как в курсе, но почему-то ничего не делаете, а во время как пираты нагло используют ваш бренд в корыстных целях? Двигаться собираетесь? Flor.

СВЕТЛАНА: Дорогой Flor, в рамках возможного мы и без того двигаемся. Всегда предупреждаем наших читателей и посетителей сайта о том, что диски с «наборами игр от «Игромании» к нашему журналу не имеют никакого отношения. Если же вы о применении санкций к пиратам... Увы, тут ничего сделать не получается. Просто потому, что применить эти самые санкции не к кому. Пираты ведь не сидят в большом офисе, на дверях которого написано «Здесь живут пираты, арестовывайте нас, лолажуйста!». Отловом преступников должны заниматься соответствующие органы; если они когда-нибудь обратятся к нам за помощью, мы, несомненно, поможем. Сами же гоняться за пиратами мы невозможно, нам журнал делать нужно.

СТАРПОМ: Согласен со Светой, ловля пиратов дело рук... нет, не самих пиратов, а правоохранительных органов. И если кто-то думает, что работа в этом направлении не ведется, то зря. Во многих городах за последние пару лет число пиратских точек сократилось в разы. Раньше чуть ли не в каждом переходе стояли.

Здравствуйте, я не собираюсь хвалить или критиковать ваш журнал, но читаю его давно, а в последнее время пропустил ни одного номера. И у меня возникла мысль, почему вам не сделать рубрику под названием «А что, если?». То есть, допустим, я или другие читатели «Игромании» задают вопрос «А что, если подключить к монитору сразу два системных блока?», ну и так далее. Ведь с помощью ваших советов многие не совершат глупостей, да и просто это будет интересная рубрика. Вячеслав Иевенских.

СТАРПОМ: Как концепция — забавно, как реализация — уже сделано. В журнале есть несколько «Горячих линий», именно в этих рубриках мы обычно и отвечаем на все подобные вопросы. Смело пишите, если вопрос актуальный, обязательно расскажем, что да как, почему и зачем.

СВЕТЛАНА: Вячеслав, если сделать рубрику именно с таким названием, то в нее будут приходить по большей части совершенно абсурдные вопросы. В духе, что будет, если по-

ложить винчестер в микроволновку и врубить режим «гриль». Это даже не смешно. Поэтому действительно лучше задавайте такие вопросы в «Горячие линии», там им самое место.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

- <http://stalkersite.ucoz.ru> — фан-сайт игры S.T.A.L.K.E.R. Тематический арт, форум, каталог файлов.
- www.promax-cs.clan.ru — информативный сайт, посвященный Counter-Strike версии 1.6. Боты, обои, карты, конфиги, секреты.
- <http://crime-frank.ucoz.ru> — недавно открывшийся фанатский сайт, посвященный находящейся в разработке MMORPG CrimeCraft (разработчики — Vogster Entertainment). На сайте собрано небольшое количество материалов.

СВЕТЛАНА ПОМРАКНЕВА

Ну вот и все, очередной выпуск «Почты» подошел к концу. Надеюсь, вы узнали много нового и интересного из нашего с Алексеем выступления, получилось это у нас или нет, судить вам, но мы очень старались.

Осенний листопад навевает легкую грусть, за окном начался дождь, но это еще не повод для окончательной и бесповоротной депрессии. Все у нас с вами будет хо-ро-шо! До новых встреч, дорогие мои читатели. Пишите письма, а мы уж на них обязательно ответим.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Ах, листопад! Эх, дожди! Ох, осень! Тоже мне, нашли от чего впадать в тоску и уныние. Отставить все эти рассоскокивания и рассусоливания! Не расслабляйтесь! Впереди первый снег, лыжи, коньки и снегоходы! Если, конечно, зима не выкинет фортель, как в прошлом году. Так что зашнуровали ботинок, и вперед, на уборку территории — расширять дороги от листьев и мусора, готовить площадки для катков.

А пока вы будете заниматься этим общественно-полезным трудом, у вас появится время подумать для нас парочку вопросов позаквырстей, на которые бы нам со Светланой захотелось ответить. Это последнее мое наставление на сегодня. Предлагаю принять его во внимание, и... не кашляйте.



Полотно «Кролики-джеджи» от читателя, скрывающегося под ником Rayman.



Свою геймерскую кошку запечатлел на снимке Дмитрий Рожков OFF из Смоленска.

Свобода
от забот

на правах рекламы

Лето закончилось, а вместе с этим и конкурс, который устроил наш журнал совместно с компанией **Creative** (ru.europe.creative.com). Мы ждали от вас наиболее креативные и веселые фотографии с вашего летнего отдыха – и дождалась их. Трое счастливых получат по MP3-плееру **Creative ZEN Stone Plus**! Встречайте наших победителей:



Виктор Бусько



Сергей Малушкин



Анастасия Федянина

Creative ZEN Stone Plus



- Память 2 Гб вмещает до 1000 песен
- Экран для простого и удобного выбора треков и функций
- MP3-плеер, FM-радио, часы/будильник, микрофон/диктофон
- Настраиваемая «горячая кнопка» для доступа к основным функциям
- Большой выбор цветов: черный, белый, зеленый, синий, красный, розовый

Крошечный плеер **Creative ZEN Stone Plus** – отличный компаньон для подвижных и активных людей. Он представлен шестью вариантами расцветки, способен хранить до тысячи песен! Ты наверняка оценишь его дизайн и простоту в использовании, экран с часами и будильником, ну а такие бонусы, как FM-радио и встроенный микрофон, также не будут лишними.



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

10 стадий утреннего похмелья для программиста (застава монитора).

1. Совершеннолетняя. Смотрит в монитор чистыми прозрачными глазами, ничего не предпринимает, никуда не нажимает, изредка в изумлении произносит, глядя в экран: «Вот это да, что бы мог подумать!» Компьютер выключен из розетки.

2. Девятельная. С подозрением и приторно смотрит на клавиатуру, раскачиваясь всем телом, потом резким движением выбрасывает руку, пытаясь нажать на искомую кнопку. В случае удачного попадания кричит «Йикки!!!», в случае неудачного попадания сносит монитор, при этом добродушно ворчит: «Ну вот, третий раз за сегодня».

3. Угрюмая. Поноур сидит перед компьютером, пытаясь не совершать резких движений. Набирает текст на клавиатуре языком и двумя руками держится за мышь, чтобы не опрокинуться с кресла. Как оказалось, напрасно.

4. Автомобильная. Пытается завести компьютер автомобильными ключами, присобачив на пульту на панель компьютера и включить дворники, потому что «ни черта не видно, а ехать надо».

5. Развлекательная. Играет в Quake, причём из всех видов оружия предпочитает собственные руки и дерется с монитором, угрожает компьютеру вернуться завтра с друзьями-каратистами, и отменить его так, что «мама» не распознает.

6. Террористическая. После очередной попытки разлепить глаза, в ужасе кричит, что компьютер заминирован, потому что в правом нижнем углу тикают часы, и ныряет под стол.

7. Государственная. На фразу «введите свой пароль» орет в компьютер: «Ах ты гад, ты меня, что ли, не узнаешь?», показывает монитору язык, неприличные жесты и удостоверение помощника депутата Государственной Думы.

8. Оптимистическая. Весел, игрив, общается с компьютером на равных. Почитав Anekdot.ru, тоже вспоминает пару забавных историй и рассказывает их монитору. Потом они вместе пьют пиво, компьютер отхлебывает дисководом.

9. Уникодовая. Выключает компьютер, две минуты пьет пиво, снова включает, дожидается заставки и в тоске произносит: «Опять видны, ненавижу Гейтса». Выключает компьютер, две минуты пьет пиво, снова включает.

10. Успокоительная. Долго по слогам читает с экрана «Теперь логинге компьютера можно отключить», после чего, мажко улыбаясь, говорит «Спасибо» и засыпает на клавиатуре.



Поссорился я как-то с главбухом. Она недели две выдумывала, какую бы мне подлянку сотворить. Выдумала. Берет с рабочего стопа иконку «1С» стирает, а потом пишет служебную записку начальству, что «у нее программа отсутствует, она ничего не делала, гусакый администратор придет и разберется». Прихожу, восстанавливаю иконку. Так повторится раз пять. Она сказала: «Ложка не извещиваша, так и будет продолжаться». Начальство меня слушать не хочет — иди настраивай, и все. Делать нечего, сажусь за комп, пишу пакетный файл: «if not exist C:\Мои документы\рабочий стол*.lnk copy C:\1.lnk C:\Мои документы\рабочий стол». Записав сие творение в планировщик, заставляю выполнять каждые три минуты. Запускаю, удалю ярлык — через три минуты он сам собой снова материализуется. Чудо техники, да и только.

День следующий. Приходит ко мне главбухушка с начальником и требует «опять поставив программу». От главбухи до началька — минуты полторы ходу. От началька ко мне — еще мину-

ты две. Значит, пакетник должен был сработать и восстановить злосчастный ярлык. Сообща пришедшим людям, что пока они ходили, я все исправил. Главбух настаивает: нет, пошли смотреть. Приходим, смотрим. Ярлык на месте. Я торжественно говорю: «Вот видите!». Начальник хвалит меня за хорошую и качественную работу. К концу дня эта парочка приходит снова, и снова я их посылаю. Главбух в непонятках.

Через день. Сую у началька с бумажками на подпись. Заходит главбухушка, начальник орет: «Что, олень? Главбушка испуганно кивает, начальник орет: «Иди к черту, работы невперворот, сами разбирайтесь». Главбух уходит. Ждет меня за дверью. Я выхожу, она говорит: «Ловиме, опять ставить будешь». С издевкой еще так. Я, тоже с издевкой, говорю: «Я все уже исправил». Она: «Как?» Я: «С компьютера началька зашел». Она: «Аваа... ну ладно». Уходит разрабрующая.

Через N дней я брал отгул. Возвращаюсь. Начальник ко мне, смеется: «Расскажи, что случилось». Я рассказываю всю историю. Иду к главбуху. Она на меня совсем злая. Видимо, надеялась, что я в отгуле не смогу восстановить этот несчаст-

ный ярлык. Она стирала его в течение всего рабочего дня, как только он появлялся. Видимо, хотела меня загнать. Проверю корзину — она чуть ли не сыпется от этих стертых иконок. Поняв, что ве фокус провалился, теперь главбушка придумывает новую пакость. Интересно только, какую. Видны нести, наверное. Если мозгов хватит.



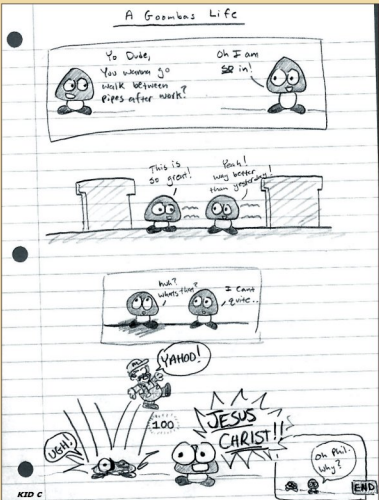
На работе. Решил в Corel Draw модельку самолегики нарисовать. Как правило, рисую на бумаге А3 эскиз, а уже потом на компе. Бумаги нигде нет, у всех закончилась, есть только у шефа в принтере. Захожу, сидит клиент. Шеф:

- Что ты хотел?
- Листик А3 один.
- Зачем?
- Для самолегики...
- Взял два.



Телефонный разговор с системным администратором. Женщина:

— У меня тут надпись: «Срок действия пароля»



Мини-комикс о том, что может happen с тобой, если рядом оказался Марко... Тяжелая у них все-таки жизнь.

ОКТАБРЬ

1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28

KANE &
LYNCH
DEAD MEN



Издатель: Eidos • Разработчик: IO Interactive

ИМАКУС

STARCRIFT

октябрь

1 8 15 22 29

2 9 16 23 30

3 10 17 24 31

4 11 18 25

5 12 19 26

6 13 20 27

7 14 21 28

МАИНА
КЛАД

Издатель и разработчик: Blizzard Entertainment



истекает через 3 дня. Вы хотите установить новый пароль? Да/нет?» Что мне нажимать?

Системный администратор:

— А вы хотите установить новый пароль?

— Ну, не знаю, наверное, хоч.

— Так что надо нажать?

— Кнопку «нет»?

— Почему «нет»? Вы ведь хотите поменять пароль?

— Да.

— Так что надо нажать?

— Не знаю, а как вы думаете?

— Ну вы хотите установить новый пароль, или нет?

— Хоч.

— Так что надо нажать?

— Что вы мне голову морочите, откуда я могу

знать, скажите мне, что нажимать!

— Прочитайте, что у вас написано, ответьте мне вслух.

— «Срок действия пароля истекает через три дня. Вы хотите установить новый пароль? Да/нет». Ну, хоч.

— Да или нет?

— Да.

— Так что надо нажать?

— Не знаю... наверное, «нет»!



Картина из жизни. Сижу, работаю, мышью PS/2. Мимо идет инженер, тащит за хвост пучок новых USB-мышей. Воткнули одну для прикола — подхватилась на лету, работают обе, дермаю за курсор. А портов USB — 4 штуки, да еще USB-хаб



Арт на тему BioShock за авторством Билла Маддона. Что называется, без комментариев. Остальные его работы можно найти по адресу <http://tincty.blogspot.com>.

в ногу монитора. Воткнули все. Итог: куча здоровых мушкетеров с криками и матами гоняли восьмью мышками один курсор, чуть компьютер с монитором со стола не своротили.



Принимали в программёрскую контору программиста. В анкете, в графе о наличии у принимаемого детей, он написал: 6/9. Народ долго репу чесал. И что только не придумывали: и что у него 6 мальчиков и 9 девочек, и что у него 6 жан и 9 детей, и что у него дети от 6 до 9 лет... Потом у него спросили, что сия запись за собой таит.

Ответ был просто потрясающий: «У меня жена на шестом месяце».



В автобус зашла девушка в маечке на босу грудь, причем грудь весьма внушительного размера. На маечке в районе груди надписи: «Это не Photoshop».



Понедельник, утро. Звонок в сервисную службу: — Здравствуйте, у нас проблема.

— Так для того и сидим. Что случилось?

— У нас коротко бумагу не закусывает.

Держусь за трубку, потому и не падаю.

— То есть?

— Понимаете, сбоку не закусывает, а снизу закусывает, но... но не выжевывает!



— «Что тебе не хватает?» — спросил программист у компьютера.

— УПС — ответил компьютер и сгорел от перенапряжения.



Сидел сейчас в туалете, размышлял над конфигурацией новой «циски». Мои размышления прервал стук в дверь. Я, недолго думая: «Кто там?». Из-за двери девичий голосок нашей новенькой: «Мне администратор нужен, я ему документы принесла».

Я смеюсь, а из-за двери обижено: «Ладно, я вам их под дверь просуну — подложите и просуньте обратно».

Я чуть с унитаза не упал. Говорю: «Девушка, я тут вообще-то ...» (называю простым и понятным языком, что именно делаю). Она: «Фу, блин, меня предостереждали, что вы у нас немного страннее, я потом приду». И ушла. Я подпрыгнул, промыв плоды своих размышлений, взял документы с пола, выскожу. Смотрю на дверь... и чуть не падаю от смеха. Какой-то урод прицепил на нее табличку с мотом двери: «Серверная».

Оборачиваюсь, вижу в коридоре шефа, выражение его лица было, как будто он своего давно почившего дедушку увидел... Интересно, что обо мне подумал ведь? Видя меня, выходящего из туалета с документами в руках, останавливающегося и ржущего. И что подумала стажерка из бухгалтерии?



Получил по e-mail один человек письмо от «добровольца» примерно такого содержания: «Ваш компьютер был взломан хакерами и все информация с него размещена в интернете. Если не верите, убедитесь сами, кликнув по этой ссылке». А за ней был ярлык собственного диска «С» этого бедняги. Кликнув по ссылке, естественно, он увидел содержимое своего винчестера, и подумал, что это все из интернета, начал судорожно стирать файлы и папки...



На рынке. Торгует колбасой-сосисками этакая тетенька — продает советского еще разлива. Подхожу на предмет отовариться и тут замечаю на прилавке сосиски «Любительские». Тут же решаю приколиться, спрашиваю: «А профессиональные сосиски есть?» Тетка долго секунды разглядывает мою морду и выдает: «Нет, и корпоративной редакции тоже нету. Домашние еще были, но закончились уже». После чего, выдержав паузу, добавляет: «Ты что, думаешь, тут перлы такой умный?» ■



Рюкзак в виде героев «Звездных войн». Фанаты плачут от восторга.



Мечта любого геймера? О да! Только холодильников не хватает.



Продолжая бумажную тему, начатую в прошлом номере. Хотите верить, хотите проверить... Но эта моделька Лары целиком и полностью сделана из бумаги. Усердствия мастера остается только позавидовать.



ТЕСТ НОМЕР 10

ОКТАБРЬ

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 угадать.

1. Главгерой BioShock умеет не только стрелять из обычного оружия, но и обладать сверхспособностями. Ниже мы перечислили некоторые из них. Не затеялась ли в список ошибка?

- А. Пирокинез.
- Б. Телекинез.
- В. Гипноз Большого Папочки.
- Г. «Стрельба» пчелами из рук.
- Д. Ошибка нет, все это герой действительно научился делать в процессе игры.

2. В какой временной промежуток будет

проходить действие Call of Duty 4: Modern Warfare?

- А. Во время Второй мировой войны.
- Б. В современном мире.
- В. Во время Холодной войны между США и СССР.
- Г. В недалеком будущем.
- Д. В далеком (XXI век) будущем.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Серия Medal of Honor насчитывает больше десятка игр на самых разных платформах. Но ни одна из них не использовала цифры в названиях. Исключение составляет лишь Medal of Honor: Heroes 2 для PSP и Wii.

- А. Фактический факт.
- Б. Не похоже на правду.
- В. Внешность Гордона Фримена на самом деле не взята из воздуха, а списана со вполне реального человека — Марка Лайдлоу (Marc Laidlaw). Именно этот человек работал над сценарием обеих частей Half-Life.
- Г. Так и есть.
- Б. Правдивая ложь.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. One... too tall! This one... too tall! This one... too symmetrical! And now... What's this, goodness? An intruder! He's ugly! Ugly, ugly, UGLY!
(Эта... слишком толстая! Вот эта... слишком высокая! А вот эта... слишком симметричная! Боже, а это еще кто? Чужак! Он гадкий! И уродливый, уродливый, УРОДЛИВЫЙ!)

- А. UFO: Extraterrestrials
- Б. Gothic 3
- В. Overlord
- Г. BioShock
- Д. Sam & Max: Episode 5 — Reality 2.0
- 6. Dear Diary, note to self: the next time anybody says the word «destiny»... run like hell!
(Дорогой дневник, пометка для себя: в следующий раз, когда кто-нибудь скажет слово «судьба»... бежать от него со всех ног!)
- А. Two Worlds
- Б. The Longest Journey
- В. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek
- Г. Scratches: Director's Cut
- Д. Runaway 2: The Dream of the Turtle

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Найдите ошибку.
Tomb Raider: Anniversary — это ремейк самой первой игры серии Tomb Raider (А), которая увидела свет в 1997 году (Б). Eidos Interactive (В), бессменным издателем (Г) игр про Лару Крофт, приурочила ее к десятилетнему юбилею серии.

HITACHI

Inspire the Next

Призы: А приз у нас сегодня такой: первый в мире жесткий диск с емкостью 1 терабайт — Hitachi GST Deskstar 7K1000. И не одна штука, а целых три! Такого объема удалось достичь благодаря использованию технологии перпендикулярной записи. Остальные характеристики винчестеров также на высоте: емкость буфера — 32 Мб, скорость чтения/записи - 1070 Мбит/с, скорость интерфейса - 300 Мб/с, среднее время поиска — 8,5 мс.
За представленные призы благодарим компанию Hitachi GST (www.hitachigst.com).

Куда отправлять:

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №10. Октябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с предиком test (т.е. в начале сообщения надо ввести test и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стр-

ЧТО, КАК И КУДА

имость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №10. Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №10. Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

HITACHI
Inspire the Next
Deskstar® 3.5" Internal Hard Drive



1.0 TB TERABYTE	
SATA	7200 RPM
3-Year Warranty	
250,000+ songs	
358+ movies	
1,000+ hours of video	
333,300+ photos	
500+ games	

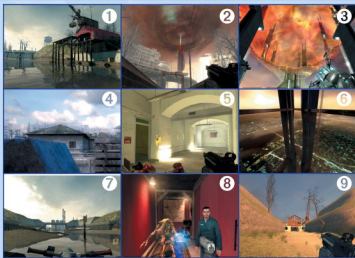
СКРИНТУРС НОМЕР 10 ОКТЯБРЬ

Правила: Здесь вы видите скриншоты из оригинального *Half-Life 2*. Однако среди них затесались «белые вороны»: скриншоты из модов, аддонов, а может, даже из других игр. От вас требуется найти все такие картинки (сколько их — не скажем) и прислать нам их номера по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**).

FLOSTON



Призы: Три бокса для жестких дисков: Floston StarBox LAN Disc полагается за первое место, Floston StarBox 3,5" HDD — за второе, Floston eSata Card



bus PC Card Brilliant KIT 2,5" Aluminium eSata Enclosure — за третье. Призы предоставлены компанией **AlcomTrade** (www.alcomtrade.ru).



Еще для семерых призеров у нас заготовлены диски с локализованной версией игры *BioShock* от фирмы «1С».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №10, Октябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом scr (т.е. в начале сообщения надо ввести scr и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №10, Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №10, Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №10. ОКТЯБРЬ



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры *BioShock* 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».



SPEEZE

Призы: Три тихих кулера для процессора: **LeopardStream IV** и **QuadroFlow VIII** для процессоров Intel, **KestrelKing II** — для процессоров AMD. Призы предоставлены компанией **Speeze** (www.speeze.ru).



Призеры, занявшие 4-10 места, получат в подарок игру «7.62» от фирмы «1С».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №10, Октябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом fotos (т.е. в начале сообщения надо ввести fotos и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №10, Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №10, Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Тест №8. Август

Правильные ответы

1. А (в Colin McRae: DIRT нет мотоциклов).
2. Б (Уэйн жаждет мести за смерть своего отца).
3. Б (заклупать игры Xbox 360 на компьютере невозможно).
4. А (полное имя Сама Фишера — Сэмюэль Лео Фишер).
5. Б (цитата из Tomb Raider: Legend).
6. В (цитата из Spider-Man 3: The Game).
7. I — В, II — А, III — Д, IV — Г, V — Б

Победители

1. Дмитрий Мисников (Москва)
2. Евгения Оскина (Орск)
3. Илья Популин (Июшкар-Она)

Призы



Первое место — MP3-плеер Ritmix RF-9100 (4 Гб флэш-памяти), второе место —



плеер Ritmix RF-9000 (2 Гб), третье место — плеер Ritmix RF-8600 (2 Гб). Призы предоставлены компанией Ritmix (www.ritmixrussia.ru).

Скриншоты №8. Август

Правильные ответы

1. Colin McRae: DIRT
2. Hospital Tycoon
3. Lost Planet: Extreme Condition
4. Surf's Up
5. You Are Empty
6. Halo 2
7. Tomb Raider: Anniversary
8. Shadowrun
9. Spaceforce: Rogue Universe

Победители

1. Владелец телефона 7-921-***-34-69
2. Павел Селезнев (Витебск, Беларусь)
3. Владелец телефона 7-909-***-21-66
4. Андрей Сахаров (Ликино-Давлево, Московская обл.)
5. Максим Мозгалин (Тула)
6. Кирилл Емченко (Таганрог)
7. Евгений Подзиков (Вологда)
8. Юрий Семенов (Ижевск)
9. Алексей Куратов (Михайловск, Старопольский край)
10. Александр Полюк (Рига, Латвия)



Призы

Локализованная версия игры Tomb Raider: Anniversary от компании «Новый диск».

Фотографическая память №8. Август

Правильные ответы (Tomb Raider: Anniversary)

- 3, 4, 1, 2, 5

Победители

1. Сергей Демидов (Самара)
2. Михаил Ферин (Ухта)
3. Владелец телефона 7-913-***-82-23
4. Алексей Рубцов (Владивосток)
5. Владелец телефона 7-927-***-41-33
6. Владелец телефона 7-927-***-73-80
7. Игорь Бодьфрен (Ашхабад, Туркмения)
8. Алексей Леонтьев (Урай)
9. Максим Агапов (Киселевск)
10. Денис Копылов (Нальчик)

Призы

Дюжь коробок с онлайн-игрой Rising Force Online. В России распространением игры занимается компания «Новый диск».



Рубрику подготовил Дормидонт Геймблейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНШОТЫ» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скриншотах» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам **правильные ответы** до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-письма 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).

«Скриншоты»: Скриншот экрана с подведенным иговым первой мишки игры Lost Planet. Extreme Condition.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма **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. 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, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANIASCREENS@IGROMANIA.RU** для «Скриншотов».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скриншотов», **fotos** для «Фотографической памяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение не дойдет до адресата. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопамять №10, Октябрь»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111521, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тнать резину зубами и отправлять 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» №10, ответы на него с 99%-ой вероятностью будут в «Игромании» №12/2007.

5. Исход из пункта №4 ответы принимаются в

течение того месяца, которому журнал «присуждается». Иными словами, ответы на **октябрьские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 26.10.2007.

6. В «Тесте», «Скриншоте» 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, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с 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 dormidont@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

Рассылка 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».



ОСЕННИЙ АНАБИОЗ!

Журнал «Игромания», компания 1С
и ULTRA Electronics объявляют конкурс!

«Северный Ветер» - огромный атомный ледокол, раньше служивший для перевозки заключенных. Когда-то он рассекал льдины, но теперь сам превратился в гигантский кусок льда. Замерзло все — палуба, каюты, трюмы. Постепенно становится ясно, что состояние Корабля вызвано не только погодными условиями. Когда-то здесь произошло предательство — убийство Капитана. Между Кораблем и Капитаном установилась сверхъестественная связь, и вслед за гибелью командира умер и «Северный ветер». Точнее, впал в анабиоз — сверхъестественный сон, который не только остановил работу двигателей, но изменил сущность всего экипажа Корабля...

Найти разгадку гибели капитана и перерождения команды вам предстоит в самой игре, а мы вам предлагаем пойти несколько иным путем... Некоторые члены экипажа, впав в сверхъестественный сон, переродились в соответствии с теми ошибками и проступками, которые совершали при жизни. А теперь давайте представим, что на таком корабле окажутся представители нашей с вами любимой игровой индустрии:

- нерадивый разработчик
- жадный игровой продюсер
- бесталанный журналист
- ленивый программист
- циничный пиарщик

Как вы думаете, что с ними случится? Какими они станут после перерождения, какие особенности приобретут и как станут выглядеть?

Именно вам это все и предлагается придумать! Сначала изображение получившееся существо, а после и объяснить — почему перерождение произошло именно так. То есть — рисунок и описание! Далее отсылаете все получившиеся на наш e-mail anabioz@igromania.ru и именно вы, возможно, станете единственным победителем!

Победителя выберут лично разработчики игры и именно он станет счастливым обладателем суперприза — игрового компьютера «Фронт» от компании ULTRA Electronics!



Время **впасть в Анабиоз!**
Подробности на www.igromania.ru

КОДЕКС ГЕРОЯ



Подведение
итога конкурса

“Кодекс Войны” нашел своих героев!

Рыцари и искатели приключений!

Пришло время объявить самых отважных и находчивых, или, попросту говоря, победителей нашего конкурса «Кодекс героя», который проводил наш журнал и компания 1С в честь скорого выхода нового отечественного фэнтези-проекта «КОДЕКС ВОЙНЫ».

Конкурс, который мы объявили два номера назад — в «Игромании» №08 представлял собой текстовый квест, где игроку (то есть вам!), давалась возможность поиграть за военного дипломата Ульрика Элина и, выбирая самим пути развития событий, провести его к победе.

Задание было не из легких, что делает еще более радным и сенсационным тот факт, что победительницей в нашем конкурсе оказалась девушка!

ПОБЕДИТЕЛИ:

I МЕСТО: Итак, первое место и главный приз от компании Kit Computers — новейший игровой компьютер Kit Gamer 440i получает Регина Матусевич.

II МЕСТО: Второе место занимает Кирилл Фатеев, получивший новейшую и мощнейшую видеокарту от компании Palit GeForce 8800 GTS.

III МЕСТО: И, наконец, третье место, а также аудиосистема Velton Maestro достается Максиму Авербуху.

Редакция «Игромании» еще раз благодарит компании «1С» и Kit Computers, а также всех участников нашего конкурса.

До новых встреч!



ИГРОМАНИЯ

1С
ФИРМА «1С»

ТЕХНО
МИР

2-4 ноября 2007 Москва \ ВВЦ \ павильон 57

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



www.igromir-expo.ru

Реклама



Лучшие игры. Все платформы. Яркое шоу

СПОНСОРЫ



Akella



Генеральный
информационный
спонсор
(game)land

Генеральный
медиа-спонсор
Техно
MRP

Спонсор
онлайн-зоны
TERRITORY
ONLINE

Заказ билетов по телефону 730-730-0 или на сайте

730-730-0

Интернет-поддержка

ИГРЫ@mail.ru



Ф.И.О. Кирилл
Алексин
О СЕБЕ Осознанный
наркоман



Счетчик в игре

давно нет, промежуточные цели достигнуты. Ты расправляешь плечи и осматриваешь горизонт: что дальше? Но дальше ведь все то же самое; второе авто, новые квадратные метры, повышение квалификации, новая должность, третье авто... И вот за этим тянуться? Ишачить, недосыпать, убиваться?.. Постой-ка, брат, а тебе это нужно? Нет? Тогда кому?..

И вот на этот вопрос дают ответ MMOG. Новый «эпический» кинжал, плащ, шляпа в WoW заменяют собой новую иномарку или часы за пять тысяч у.е. С той разницей, что виртуальные

Счастливы вместе

107 суток, 10 часов, 2 минуты — это показаны счетчика, снятые консольной командой /played: столько я играл в World of Warcraft. Цифры слегка неприятные, как телефонный счет за междугород, по которому ты вроде и не болтал, а теперь давай-давай, раскошелайся. За 2506 часов, проведенных перед дисплеем в маленькой московской квартирке, можно было успеть многое. Получить второе высшее образование, сделать карьеру (или, по крайней мере, напечатать первые буквы в слове «директор» на визитке), жениться и развестись. Ста суток довольно, чтобы воплотить самые разные программы, заложившие в меня обществом и биологией.

Иногда мне говорят, что я пустил время на ветер, штаны просидел, продириль, проиграл... Возражать приходится твердо. Что эти сутки потрачены не напрасно, все не зря.

Сто суток — обычный срок для человека, знакомого с выражениями «рейдовый контент», «таблица ДКР» и «эпический крафт»; для того, кто вечером, докая языком, осматривал интервью Molten Core, а после полуночи сражался за Alterac Valley. Таких лютых геймеров я знаю десятки. И вот что: портрет русскоязычного варкрафтера, скажем так, необычен. Можно подумать, что сутками напролет играют одни только шопкинги, туннежды да алкогольни. Вообще-то наоборот. В игре сидят умники, здоровяки, стилисты, преуспевающие мужики лет тридцати. Есть люди погроще — программисты, риэлторы, клерки и пустозоны вроде меня. Но есть управленцы с телеканалами и банкиры, тип-топ-менеджеры и начальники служб безопасности; на сборы нашей русской гильдии кое-кто приезжал с охранной. Они — соль поколения, востребованы време-

нем и страной. Безделье — не их диагноз, им, в принципе, всегда есть чем заняться. Так почему они по пять часов в день торчат в каком-то фантези? Почему размеренной битве за жизненный урожай предпочитают игру?

Спрос на MMOG принято объяснять по-разному. Например, с позиций индустрии: вроде как онлайн — последняя дисциплина, в которой PC дают фору консолям. Побегать, попрыгать, пострелять и расслапсовать партию в теннис можно и на Xbox 360 и PS3, а вот монополия на онлайнные игры — за компьютерами, отсюда миллионы подписчиков-владельцев PC. Или с позиций бабла: MMOG — один из самых дешевых (дешевле похода в кино, но дороже пива перед телевизором) и ленивых способов проведения досуга. Компьютеры учат в каждом доме, сами MMOG бесплатны или почти бесплатны — не считать же 400 рублей в месяц серьезной статьей расходов? Они вроде турпоездки в другую страну, но для этого отпуску не надо откладывать на путевку и вообще вставать с кресла: залогинился — улетел. Одна усталая девушка, днем снимавшая с иглы наркоманов в реабилитационном центре под Эдинбургом, а вечером выбиравшаяся в WoW, сформулировала точнее: «Тут — сказка».

Получается, что россияне-под-тридцать в онлайнных играх экономят. Сотку на кино, пятнадцать тысяч рублей на консоли, сто тысяч на отпускных?.. Да ерунда, верхохладство. Корень не в крохоборстве, он глубже. MMOG дает смысл, который трудно найти в офлайне. Она возвращает труду к жизни. И желание... жить.

Тعبе ждальщик с длинным хвостом, есть диплом (пусть не красный, зато МГУ), в трудовой книжке, уже порядком исчерпанной, упомянуты уважаемые организации. Материальных проблем

цели достигаемы, а твоим маленьким победам — ну где еще такое бывает? — искренне рады другие. Те, с кем свазали тебя геймдизайнером Blizzard, с кем ты идешь к большой Коллективной Цели, движешься вперед по игре. Убийство рейдового босса, покорение нового подземелья — все это невозможно без твоего клинка, а еще — без Васиново молотка, а еще — без тех удивительных талок, в которых танкуют Кирилл... Движение в MMOG складывается из сотен индивидуальных побед. Так появляется чувство даже более важное, чем осмысленность будней. Чувство, что ты не один.

Это переживание по-настоящему редкое, какое нельзя получить в кинозале, на раскаленном египетском пляже, на престижной работе. Его вообще нельзя заработать, пробить на кассе и оплатить. Оно бесценно. Это чувство пытаются сохранить, сберечь от жадного мира, как кремлевский Алмазный фонд. У вас много друзей? Вам еще любопытны люди из «реальной» мира? Вы знаете соседей по имени? А коллег? А тех, с кем добираться до работы? А они вас? Кому вообще вы нужны, кроме родных? На MMOG подсаживаешься — этот термин уместен — не потому, что задница привыкает к стулу. А потому что ты сам привыкаешь к чувству плеча. И еще к тому, что ты — часть чего-то Большого, о котором ты должен заботиться. И тогда это самое Большое начнет заботиться о тебе.

Такой почти религиозный экстаз (есть цели! есть единомышленники!) можно спровоцировать по-разному. Сдавшись военкомату, завявшись сайентологией, записавшись в фран-клуб группы «Бульгрия» или кишевокого «Динамо»... Но согласитесь, что в этом перечне онлайнная игра выглядит довольно цивилизованным способом потратить сутки сто. Или больше.

Kraftway рекомендует подлинную
Windows Vista® Home Premium

kraftway[®]
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

УДОВОЛЬСТВИЕ БЕЗ ГРАНИЦ ОТ ИГРЫ БЕЗ ТОРМОЗОВ

**Супермощная игровая станция Kraftway Idea
на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo**



стиль • мощь • драйв

Kraftway Idea – это воплощенная в реальность мечта игромана о надежной платформе, способной обеспечить невиданное ранее быстродействие и потрясающую графику для самых требовательных к ресурсам игр.

Сбалансированная конфигурация, созданная на базе лучших на сегодняшний день компонентов – мощнейшего двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo E6320, русифицированной подлинной ОС Microsoft® Windows Vista® Home Premium, оперативной памяти большого объема, видеокарты последнего поколения NVIDIA GeForce 8600GTS – превращает Kraftway Idea в компьютер с большим потенциалом, лишенный «узких» мест.

Забудьте о тормозах – их больше нет!

Сделано с любовью. С любовью к игре.

Узнайте больше о преимуществах компьютера Kraftway Idea по телефону бесплатной консультационной линии 8-800-200-19-91 или на сайте www.kraftway.ru. Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.



Два ядра.
Делай больше.

EVE™

ONLINE



ИГРАЙ ПО-РУССКИ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ!