

ИГРО  
4

# ИГРОМАНИЯ



ПОСТЕР  
НАКЛЕЙКИ  
**11 НОЯБРЬ**  
2007

ВИДЕО  
НА DVD  
**XBOX 360**  
ВСЕ ЭТО ПОЗНАКО  
ЗНАТЬ

ВЕРДИКТ  
**SEGA RALLY**  
**FIFA 08** **NHL 08**  
ENEMY TERRITORY  
**QUAKE WARS**

**JERICHO**

В РАЗРАБОТКЕ  
**DEAD SPACE**  
**LEFT 4 DEAD**  
**SINS OF**  
**SOLAR EMPIRE**

ЗОЛОТАЯ ОСЕНЬ  
**CRYSYS**  
**UNREAL TOURNAMENT 3**  
**HELLGATE**

**LONDON**  
**ЭТО ЖЕ DIABLO!**

ВИДЕО НА DVD  
**GAMES CONVENTION 07** КРУПНЕЙШАЯ В МИРЕ  
**KANE & LYNNCH** ДВОЕ РАЗГНЕВАНЫХ МУЖЧИН  
**CALL OF DUTY 4** BACK IN ЧЕРНОВЫЛЬ  
**HALO 3** НЕДОБРЫЙ КОСМОС  
ОСВАИВАЕМ  
ПОИСКОВЫЙ СОФТ  
ТЕСТИРУЕМ  
МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ  
ВИДЕО ■ ДЕМО-ВЕРСИИ



СВЫШЕ  
**17ГБ**



Шерлок Холмс и Доктор Ватсон  
мультяшного мира возвращаются:

# СЭМ > И < МАКС

## ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,  
злодеи!

РЕКЛАМА



ADVENTURE  
COMPANY

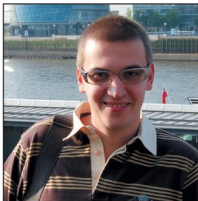


PC



© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JohWooD Producers Software AG, Рынштрате 40, D-5940 Lützen, Austria, Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified for XPS 410 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.  
The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссофт-Теллеком». Все права защищены. www.russobit.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-89, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.russobit.ru/forum/

# ИГРОМАНИЯ



Привет!

Ну что ж, друзья, дождался. Сезон «осенн-зима 2007 года», который по всем прогнозам должен стать чуть ли не самым важным для всей игровой индустрии за последние пару лет, в самом разгаре. Страшное произойдет уже буквально в ближайшие недели, так что в этом номере мы решили окончательно подготовиться к пришествию хитов и расскажем последние подробности о наиболее ожидаемых играх сезона.

Итак, в прошедшем месяце Игорь Варнавский провел целый день наедине с почти финальной версией Hellgate: London (стр. 44), который неожиданно и правда оказался «новым Diablo». В это самое время Олег Ставицкий отчаянно тестировал мультиплеер Crusis (стр. 56), еще еще главного претендента на звание игры года. Наконец, наш спецкор Линар Феткулов вспомнил, что такое «хедшот» и «рокет-джамп» во время закрытого тестирования Unreal Tournament 3 (стр. 52). Все эти игры выйдут буквально вот-вот, так что, связываться с ними или нет, вы можете решить для себя уже сегодня, прочитав наши материалы.

Из других эксклюзивов. Ведущие нашей «Игры в онлайн» связались с разработчиками Warhammer Online — единственного более-менее внятного ответа World of Warcraft. Все самое важное о грядущей MMORPG по «Молоту войны» обязательно ищите на стр. 210.

О высоком: с этого месяца на страницах нашего «Новостного меридиана» открывается рубрика экспериментального юмора. Небольшие комиксы (или, если правильнее, стрипы) в будущем будут появляться не только в «Меридиане», но вы в любом случае обязательно увидите нам все, что думаете по их поводу: стоит ли продолжать такую практику или нет.

И последнее: 2-4 ноября (то есть буквально через пару дней после появления в продаже этого номера) в Москве пройдет вторая и, по сути, пока что единственная вменяемая компьютерно-игровая выставка в России — «ИгроМир». Если вы в начале ноября вдруг соберетесь заехать на ВВЦ, то предвительно обязательно почитайте наш материал Homo Exhibus (стр. 202), а особенно пункт «Как правильно ходить на выставки». Поверьте, это может сэкономить вам немало нервов, денег и времени.

И да, мы в «ИгроМире», естественно, будем, так что обязательно заходите в гости — павильон №57, стенд С8. Обещаем — будет интересно.

11 НОЯБРЬ  
(122) 2007  
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Александр Кузьменко  
Выпускающий редактор Игорь Варнавский  
Редакторы Алексей Блаженцев  
Олег Ставицкий  
Николай Петросов  
Александр Моисеев  
Станислав Ломакин  
Зарема Клемина  
Георгий Курган  
Дмитрий Карасев  
Светлана Карнирова  
Наталья Агеева  
Роман Гриньак, дог. директор  
Михаил Карасев, руководитель  
верстки  
Дмитрий Давыдов, дизайн  
Сергей Лавин, Денис Нечаев,  
Валерий Дмитриевский  
Корректоры Изабелла Шакова, координатор  
Мария Руденко  
Анна Павленко  
Илья Овчаренко

Руководитель тестовой лаборатории  
Девид и Верстка  
Степан Чепунов  
Анатолий Логинков, IGA Studio  
Степан Чепунов  
Алена Ермишова  
Ирина Гаврилова

## РЕДАКЦИЯ OVO

Главный редактор Степан Чепунов  
Процесс-менеджер Анатолий Логинков, IGA Studio  
Редакторы Стивен Чепунов  
Алена Ермишова  
Ирина Гаврилова

www.igromania.ru

Главный редактор Игорь Александров  
Редакторы Алексей Наскин  
Андрей Чалков

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ИксНиндзя»  
Генеральный директор Сергей Демидов  
Редакционный директор Денис Давыдов

## РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Телефон: (495) 730 4014  
E-mail: reklama@igromania.ru  
E-mail: marketing@igromania.ru  
E-mail: kurbatova@igromania.ru  
E-mail: kurbatova@igromania.ru

## МОНЕТАРИ

Юлия Воробьева  
Светлана Позовава  
Светлана Попова  
Роман Гусик  
Мария Карасева

## ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авигон-Пресс»  
www.avigon-press.ru  
(495) 642 8780  
Юлия Воробьева  
Ирина Ефимова  
Дмитрий Савельев  
Наталья Гаврилова

## ДЛЯ СВЯЗИ

119284, г. Москва,  
ул. Пашковская д.1 (Игромафия)  
Тел.: (495) 231-2385  
Тел./Факс: (495) 231-2364  
e-mail: mania@igromania.ru

## IGROMANIA MAGAZINE

Editorial Director  
Advertising  
Marketing  
Contacts

Printed by TechnoPrint  
www.technoprint.ru  
Alexander Kuzmenko  
(ak@igromania.ru)  
Denis Davydov  
(den@igromania.ru)  
Yulia Gavrillova  
(yul@igromania.ru)  
Yulia Kurbatova  
(kurbatova@igromania.ru)  
1 Pirogovskaya St., Moscow,  
Russia, 119284  
Tel/Fax +7 495 231 2385

При цитировании или использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игромафия» строго обязательна, помимо воспроизведения информации разрешено только в исключительных случаях, если они. Размещение не несет ответственности за содержание размещенной информации. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мысли авторов несут не совпадают с мнением редакции.

«Игромафия» выпускается в тираже 10 000 экз. © 2007 г. Все законы, приказы, указы, распоряжения Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (зарегистрировано в реестре № 00107-00027 от 25 июня 2003 года, ISSN 1068-2066).

Цена свободная.  
Учредитель — ООО «Авигон-Контраст-Лит», Литера  
DPO отчитывается в 4D-Ad.  
© «Игромафия», 1987-2007  
Тираж 240 387

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста, обратитесь по адресу info@igromania.ru или по телефону редакции.

Следующий номер «Игромафия» выйдет в продаже с 27 ноября



## Подписка в Австралии и Океании

### Pitcairn Islands

Острова Питкэрн в Тихом океане считаются самым малонаселенным государством в мире, там живет всего 56 человек. Основная статья дохода питкэрнцев — выпуск и продажа почтовых марок. Неизвестно, играет ли кто-нибудь из островитян в компьютерные игры, но даже там можно подписаться на «Игромафия».

О том, как подписаться на «Игромафия» на островах Питкэрн и в 90 других странах мира, см. на DVD в разделе «Ифайблук».

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО  
ak@igromania.ru

# К ШКОЛЕ!



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

#### 4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro сегодня:

**1** Четырехядерный процессор Intel® Core™ 2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачной среде и максимальную производительность многопоточных приложений. Они ко всему еще предназначены о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

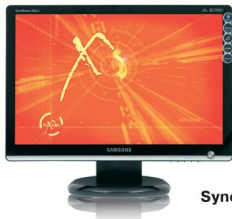
**2** Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600 изменит Ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8600 обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией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

**3** Операционная система Windows® Vista™ Home Premium переворачивает Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista™ Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамическое отражение, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой траекторной 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 x 2.66GHz Intel® Core™ 2 Quad Q6600
2GB DDR3 667MHz
32GB SATA II
NVIDIA 8600GT 256M
DVD/RW
Card Reader ALL-in-1
ASUS 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°

**9 400 р.**  
**SAMSUNG**  
**SyncMaster 206BW**

**25 990 р.**  
**FLEXTRON® Quattro**

Зеленый 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.



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](http://www.fcenter.ru)



# ИГРОМАНИЯ



**44** Hellgate: London  
Вы не поверите, но это Diablo!



**52** Unreal Tournament 3  
Третий — вообще невероятный!

## НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-27

Новостной меридиан	10
Даты выхода игр и игровых фильмов	16

## DVD-МАНИЯ 28-38

Слово редактора	28
Сделано в «Игромании»	29
Игровая зона	30
Бонусы игровой зоны	31
Пятки	32
Игры для всех/Интересности/Демоблок	36
Машина времени	37

## ВИДЕОМАНИЯ 40

Видеоновости за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира	40
Во что поиграть в этом месяце	40

## ИЗ ПЕРВЫХ РУК 44-57

Hellgate: London	44
Sins of the Solar Empire	48
Unreal Tournament 3	52
Crysis	56

## R&S: В РАЗРАБОТКЕ 58-67

Рейтинговая система рубрики R&S	58
Project Offset	59
Armed Assault 2	60
Zeno Clash	62
Hydrophobia	64
Dead Space	66

## R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 68

Penumbra: Black Plague	68
------------------------	----

## В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 70-73

Left 4 Dead	70
-------------	----

## R&S: ВЕРДИКТ 74-116

<b>Мини-рецензии</b>	
Слово редактора * Глоук'Ога: Зубастая ферма	74
Global Conflicts: Palestine * AGEOD's American Civil War	75
Похожения бравого солдата Швейка	76
АвтоФэны: Заряженные скоростью * Дорожные истории	77
Nancy Drew: Legend of Crystal Skull * Leaderboard Golf	78
Brasilia: The Days of Gore	78
Anasapri: The Dream * Prison Tuscon 3: Lockdown	79
Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	80
<b>Полные рецензии</b>	
Clive Barker's Jericho	82
Enemy Territory: Quake Wars	86
The Settlers: Rise of an Empire	88
ДЖА3: Работя по натуры	90
Blasting Angels 2: Secret Missions of WW2	94
Sega Rally	96
RACE 07	98
MotoGP 07	100
FIFA 08	102
NHL 08	104
ArmA: Queen's Gambit	106
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	108
Company of Heroes: Opposing Fronts	110
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	112
Blow M3 Challenge	114
CSI 4: Hard Evidence	116

## Алфавитный список игр в номере

7.62	198
Abyss Lights: Frozen System	200
Agatha Christie: Evil under the Sun	16
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	16
AGEOD's American Civil War	75
Alan's Paradise	16
American McGee's Alice	16
Anasapri: The Dream	80
Anarchy Online	222, 223
Ankh: Battle of the Gods	16
Antares 2007	119
ArmA: Queen's Gambit	106
Armed Assault 2	60
Armed Assault	60
Assassin's Creed	16, 127
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegas	199, 201
Balder's Gate 2	24
Batman & Robin	199
Battlefield	22
Battlefield 3	22
Battlefield: Midway	123
Baseball	16
BioShock	16
BioShock	17, 122-123, 125, 238
BlackSite Area 51	16
Blasting Angels 2: Secret Missions of WW2	94
Blood Frontier	206
Bow M3 Challenge	114
Brothers in Arms: Hell's Highway	16
Building Work	16
Call of Duty: Dark Forces of the Earth	16
Call of Duty 2	20
Call of Duty 4: Modern Warfare	12, 16
Championship Manager 2008	16
City of Villains	225
City of Villains	225
Clive Barker's Jericho	82
Clock Tower	16
Cold Fear	16
Colin McRae DIRT	10, 123
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	16
Command & Conquer 3	12, 29, 122-123, 178, 181, 232, 239
Command & Conquer	129
Command & Conquer: Renegade	12
Company of Heroes	20
Company of Heroes: Opposing Fronts	110
Condemned 2: Bloodshot	125
Counter-Strike	20, 234, 235
Counter-Strike: Source	20, 234
Crashday	20
Crimo Patrol 2: Drug Wars	207
Crysis	56, 125-126
CSI 4: Hard Evidence	116
Dark Messiah of Might and Magic	212
Darkest Day	168
Dead Island	126
Dead Space	66
Death Track: Волгоградское	197
Diablo 2	20
Diablo	20
Dino Crisis	126
DOOM	22
Dragon Age	124
Dragon Age	124
Dungeon Siege	16
Empire Earth 3	17
Empire Earth 3	17
Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition	112
Europa Universalis: Rome	24
EVE Online	206, 222
EverQuest 2	224
EverQuest	224
F.E.A.R.	16, 112, 125
F.E.A.R.: Perseus Mandate	16
Fallout	16
Far Cry	126
Field Ops	16
FIFA 08	102
FIFA 07	21
FIFA 06	102
Final Fantasy	122

## Утонченный дизайн и превосходная производительность



Крышка изготовлена из алюминия  
и имеет покрытие



**reddot design award  
winner 2007**

**ASUS LS 201**

#### Совершенный дизайн:

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

#### Высокая функциональность:

- Технология ASRCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits 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.

Восемьлетняя гарантия 3 года

Гарантия ZBD\*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Питер 874-32-10, OCS 995-25-75, Тринити Электроникс www.trinity-el.ru, Dina Victoria 881-20-70

\* действует не на все модели



стеклянное покрытие  
для защиты экрана от царапин и пыли

**Splendid**  
www.asus.ru

Дилеры: Москва (495) ASUS4YOU (495) 518-69-34, Ашан www.ashan.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техноста www.technosta.ru, Эльдorado www.eldorado.ru, Арикс 980-54-07, Белый Ветер - Цифровой 730-30-30, Киберtronika 504-25-31, НИКС 974-33-33, Сансоль 542-80-70, Семейная лаборатория 784 64 90, СтарТМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, ТРК 642-47-29, USN 775-82-02, С-Петербург (812) КЕИ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Техноста (3832) 125-333, НГТА (8332) 16-33-11, Владивосток: DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20, Казань: Domo (800) 2005-800, Краснодар: ИнТрайт (861) 279-09-90, Самара (863) 240-11-77, Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Уфа: Форте ВД (3472) 650-000, Казань (3472) 91-21-12, Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67, Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30, Н.Новгород: АйТон (8312) 63-01-63, Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05, Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11 Хабаровск: Официальная техника (4212) 22-02-02









**136** Матери героини совместимые с Intel



**210** Warhammer Online С молотка - в онлайн!

**188** О чем поет пияр Плохие игры от хороших людей

**ИГРА В ОНЛАЙНЕ**

**208-233**

Новости онлайнных игр ..... 208  
 Эксклюзив: Warhammer Online: Age of Reckoning ..... 210  
 Ждем World of Warcraft: Wrath of the Lich King ..... 216  
 Играть: Flexia Online ..... 220  
 Аналитика: RU-сектор MMORPG ..... 222  
 «Игра в онлайн» на DVD ..... 226  
 Интернет. События и факты ..... 228  
 Домашний FTP-сервер ..... 230  
 Интересное в Сети ..... 232

**КИБЕРСПОРТ**

**234-236**

Вести с полей ..... 234  
 Киберспорт на DVD ..... 235  
 Интервью с Майклом Кэпплом, президентом Epic Games ..... 236

**КОДЕКС**

**238-239**

Стандартные коды \* Читательские пасхалки и хиты ..... 238

**ВНЕ КОМПЬЮТЕРА**

**240-241**

Новости компьютерных игр ..... 240  
 Обзор игры «Королевские врата» ..... 241

**ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»**

**242-251**

Шоу-программа «Старпом и Светлана» ..... 242

**КАЛЕНДАРЬ**

**247-248**

The Settlers: Rise of an Empire ..... 247  
 Warhammer Online ..... 248

**МОЗГОВОЙ ШТУРМ**

**252-255**

Тест №11. Ноябрь ..... 252  
 Скриншот №11. Ноябрь \* Фотографическая память №11. Ноябрь ..... 253  
 Подведение итогов за №9/2007 ..... 253  
 Правила участия в конкурсах ..... 254  
 Подведение итогов конкурса EF English First ..... 255

**ОСОБОЕ МНЕНИЕ**

**256**

Это временно ..... 256

**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**

Hellgate: London \* Хитмен (фильм)

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**

HALO 3 \* Enemy Territory: Quake Wars \* Hellgate: London

**РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»**

<b>Обложка:</b>		<b>Powercolor</b>	<b>42</b>
<b>Soft Club</b>	2-я обложка	<b>Proctor and Gamble</b>	<b>207</b>
<b>Kraftway</b>	3-я обложка	<b>Ritmik</b>	<b>149</b>
<b>Мегадон</b>	4-я обложка	<b>Rover Computers</b>	<b>137</b>
<b>1С номер:</b>		<b>Samsung</b>	<b>145, 153</b>
<b>ASUS</b>	61, 113, 195, 215, 227	<b>Sibillint</b>	<b>63</b>
<b>AverMedia</b>	139	<b>Soft Club</b>	<b>69, 85, 107</b>
<b>Beholder</b>	147	<b>Toshiba</b>	<b>7</b>
<b>Biostar</b>	23	<b>ViewSonic</b>	<b>39</b>
<b>Compro</b>	35	<b>XX век Фокс</b>	<b>23</b>
<b>Cooler Master</b>	155	<b>Акелла</b>	<b>19, 21, 79, 81, 93, 115</b>
<b>Defender</b>	141	<b>Бука</b>	<b>117, 121, 167</b>
<b>Foxconn</b>	161	<b>Мир фантази</b>	<b>243</b>
<b>IRU</b>	9	<b>МТС</b>	<b>26-27</b>
<b>Microsoft</b>	111	<b>Новый диск</b>	<b>14-15, 47, 76, 77, 135</b>
<b>MSI</b>	159	<b>Руссобит-М</b>	<b>1, 109, 177, 193, 219</b>
<b>OLDI</b>	43	<b>ТехноМир</b>	<b>245, 251</b>
<b>Panda Security</b>	31	<b>Ф-Центр</b>	<b>3</b>

**Алфавитный список игр в номере**

<b>Sege Rally</b>	.....	<b>96</b>
<b>Shadowgrounds</b>	.....	<b>16</b>
<b>Silent Hill 2</b>	.....	<b>239</b>
<b>Silent Hill 3</b>	.....	<b>126</b>
<b>Silent Hill 4</b>	.....	<b>239</b>
<b>SimCity Societies</b>	.....	<b>16</b>
<b>Sins of the Solar Empire</b>	.....	<b>34</b>
<b>Skills</b>	.....	<b>24</b>
<b>Soldier of Fortune: Pay Back</b>	.....	<b>16</b>
<b>Soldier: Machine Corps</b>	.....	<b>20</b>
<b>Soldier: Mercenary War</b>	.....	<b>20</b>
<b>Soldier: Secret Wars</b>	.....	<b>20</b>
<b>SpellForce 2</b>	.....	<b>199</b>
<b>SpellForce 2: Dragon Storm</b>	.....	<b>238</b>
<b>Star Trek Online</b>	.....	<b>209</b>
<b>Star Trek: Elite Force</b>	.....	<b>2</b>
<b>Star Wars Galaxies</b>	.....	<b>206, 224</b>
<b>Starcraft 2</b>	.....	<b>128</b>
<b>Street Fighter</b>	.....	<b>232</b>
<b>Survivor</b>	.....	<b>182</b>
<b>Supreme Commander: Forged Alliance</b>	.....	<b>16</b>
<b>Syndicate</b>	.....	<b>12</b>
<b>System Shock</b>	.....	<b>16, 12</b>
<b>Tabula Rasa</b>	.....	<b>16, 18</b>
<b>Tekken 3</b>	.....	<b>127</b>
<b>Tenchu</b>	.....	<b>127</b>
<b>Tenaris for Top</b>	.....	<b>129</b>
<b>TES 3: Morrowind</b>	.....	<b>182</b>
<b>TES 4: Oblivion</b>	.....	<b>28, 34</b>
<b>The End</b>	.....	<b>18</b>
<b>The King of Chicago</b>	.....	<b>18</b>
<b>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</b>	.....	<b>127</b>
<b>The Lord of the Rings Online</b>	.....	<b>125</b>
<b>The Matrix Online</b>	.....	<b>216</b>
<b>The Movies</b>	.....	<b>26</b>
<b>The Settlers: Rise of an Empire</b>	.....	<b>209</b>
<b>The Sims 2</b>	.....	<b>26, 125, 199</b>
<b>The Sims 2: Bon Voyage</b>	.....	<b>238</b>
<b>The Sims 2: Teen Style Stuff</b>	.....	<b>16</b>
<b>The Sims</b>	.....	<b>129</b>
<b>The Sling</b>	.....	<b>26</b>
<b>The Sims 3</b>	.....	<b>26</b>
<b>Thrillville: Off the Rails</b>	.....	<b>16</b>
<b>TimeShift</b>	.....	<b>16</b>
<b>Titan Quest</b>	.....	<b>31, 186</b>
<b>Tom Clancy's EndWar</b>	.....	<b>10</b>
<b>Tom Clancy's Air Combat</b>	.....	<b>21</b>
<b>Tom Clancy's EndWar</b>	.....	<b>21</b>
<b>Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2</b>	.....	<b>10</b>
<b>Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2</b>	.....	<b>10</b>
<b>Top Human</b>	.....	<b>20</b>
<b>Top Gun</b>	.....	<b>23</b>
<b>TrackMania United</b>	.....	<b>26</b>
<b>Treasure</b>	.....	<b>126</b>
<b>True Love and High Adventure</b>	.....	<b>26</b>
<b>The Official Princess Bride Game</b>	.....	<b>24</b>
<b>Twisted Metal 3: World Tour</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal 4</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal: Black</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal: Black</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal: Head-On</b>	.....	<b>127</b>
<b>Twisted Metal: Small Blood</b>	.....	<b>127</b>
<b>Ultima Online</b>	.....	<b>232</b>
<b>Ultima</b>	.....	<b>16</b>
<b>Unreal Tournament 3</b>	.....	<b>16</b>
<b>Universe at War: Earth Assault</b>	.....	<b>16</b>
<b>Unreal Tournament 2</b>	.....	<b>18, 19, 16, 55, 104</b>
<b>Vanguard: Saga of Heroes</b>	.....	<b>224</b>
<b>Virtual Fighter 5</b>	.....	<b>126</b>
<b>Virtual Fighter 5: 2nd Anniversary Edition</b>	.....	<b>118</b>
<b>Viva Pinata</b>	.....	<b>16</b>
<b>Warcraft: Adventures</b>	.....	<b>26</b>
<b>Warcraft Anniversary</b>	.....	<b>199</b>
<b>Warhammer 40 000: Dawn of War - Soulstorm</b>	.....	<b>20</b>
<b>Warhammer 40 000: Dawn of War - Kingdom of War</b>	.....	<b>23</b>
<b>Warhammer Online</b>	.....	<b>210</b>
<b>Wing Commander</b>	.....	<b>12</b>
<b>Wolfenstein 3D</b>	.....	<b>128, 128</b>
<b>World in Conflict</b>	.....	<b>123, 201</b>
<b>World of Warcraft</b>	.....	<b>128, 209</b>
<b>World of Warcraft: Wrath of the Lich King</b>	.....	<b>212</b>
<b>World of Warcraft</b>	.....	<b>125</b>
<b>Xbox 360: 20th Anniversary</b>	.....	<b>16</b>
<b>Xbox 360: 20th Anniversary</b>	.....	<b>16</b>
<b>Автотайп: Заряженные скорости</b>	.....	<b>77</b>
<b>Арсенал</b>	.....	<b>199</b>
<b>Аллоды</b>	.....	<b>199</b>
<b>Армада: Второе пришествие</b>	.....	<b>21</b>
<b>Блицкриг 2</b>	.....	<b>21</b>
<b>Бригада ЕВ: Новый альфа</b>	.....	<b>196</b>
<b>Волшебник</b>	.....	<b>128</b>
<b>Войны древности: Спарта</b>	.....	<b>17</b>
<b>Вражда мечами</b>	.....	<b>196</b>
<b>Второй шаг: Пароль вражеского мурей</b>	.....	<b>74</b>
<b>Гемло'Окс: Зубастая ферма</b>	.....	<b>74</b>
<b>ДРАКА: Забытые времена</b>	.....	<b>20</b>
<b>Дорожные истории</b>	.....	<b>77</b>
<b>Зеленое негодие</b>	.....	<b>200</b>
<b>Золотые рыбки: Демонстры, Перископы</b>	.....	<b>20</b>
<b>Логово дракона 2: Лоушайа времени</b>	.....	<b>118</b>
<b>Оптимизм за астероидами</b>	.....	<b>118</b>
<b>Полночь: История</b>	.....	<b>199</b>
<b>Перистор 2: Новая Земля</b>	.....	<b>20</b>
<b>Пир-Харбор</b>	.....	<b>20</b>
<b>Пятка и Великий Иллюзион: спасают Галактику</b>	.....	<b>124</b>
<b>Покорение бравого солдата Швейки</b>	.....	<b>76</b>
<b>Работать стало хуже-Фу</b>	.....	<b>150</b>
<b>Сфера</b>	.....	<b>209</b>
<b>Тангуйки: Счастливые материалы</b>	.....	<b>20</b>
<b>Хроника Тарз: Прямые люди</b>	.....	<b>20</b>
<b>Хрюный тигриб</b>	.....	<b>198</b>
<b>Возвращение к игре</b>	.....	<b>341</b>
<b>ABO</b>	.....	<b>341</b>
<b>Cold War</b>	.....	<b>341</b>
<b>Dungeons &amp; Dragons</b>	.....	<b>340</b>
<b>Magic: The Gathering</b>	.....	<b>240, 241</b>
<b>ManoCC</b>	.....	<b>341</b>
<b>RiseQuest RPR</b>	.....	<b>241</b>
<b>Standard: Treasures</b>	.....	<b>241</b>
<b>Warhammer 40 000</b>	.....	<b>240, 241</b>
<b>Warhammer Fantasy</b>	.....	<b>240</b>
<b>Королевские врата</b>	.....	<b>241</b>



на правах рекламы



Цена - 39990 рублей



*iRU Brava Home 124W на базе суперсовременного четырехъядерного процессора Intel® Core™2 Quad – бескомпромиссное решение для требовательных потребителей! Новый четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую производительность ПК при работе с ресурсоемкими приложениями, создании цифрового контента и компьютерными играми. iRU Brava Home 124W изменит Ваше представление о работе на компьютере.*

**В 2007 году на компьютерах iRU тренируются чемпионы мира по компьютерным играм (дисциплины Counter Strike и Need for Speed) – команда Virtus.pro.**

### **iRU Brava Home 124W**

процессор Intel® Core™2 Quad Q6600  
 видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GTS  
 мультимедийный DVD привод  
 встроенный кардридер  
 гарантия 3 года

Спрашивайте компьютеры iRU в магазинах «ПОЗИТРОНИКА»  
[www.positronika.ru](http://www.positronika.ru)

Официальный дистрибьютор ПК iRU – компания MERLION, [www.merlion.ru](http://www.merlion.ru)

Intel, логотип Intel, Intel Core и Core являются товарными знаками на территории США и других стран.



[www.iRU.ru](http://www.iRU.ru)





Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

СРОЧНО В НОМЕР

## ЧТОБЫ ПОМНИЛИ

ПОГИБ КОЛИН МАКРЭЙ

Погиб **Колин Макрэй** (**Colin McRae**), экс-чемпион мира по ралли, хорошо знакомый любителям компьютерных игр по серии **Colin McRae Rally** (в последней части слово «Rally» исчезло) от **Codemasters**. Знаменитый гонщик вместе с маленьким сыном и двумя знакомыми разбился на вертолете недалеко от своего

дома в Шотландии (Колин сам находился за штурвалом).

Макрэй было 39 лет. За свою карьеру он одержал 25 побед на этапах чемпионата мира по ралли, а в 1995-м стал чемпионом мира (в 1996, 1997 и 2001 годах он был вторым). В 1996 году он был награжден рыцарским титулом. После 2004 года сэр Колин официально ушел из спорта, продолжая участвовать в отдельных гонках вроде ежегодной «24 часа Ле Мана». О его популярности говорит хотя бы тот факт, что в ралли Шотландии есть специальный этап имени Макрэя.

Не менее заметный след оставило имя британца и в иг-

ровой индустрии — первый симулятор **Colin McRae Rally** с успехом вышел на PC и PlayStation в далеком 1998-м, а шестая часть, **Colin McRae DiRT** для PC, Xbox 360 и PS3, увидела свет совсем недавно и за первую неделю разошлась тиражом более 500 тыс. копий. Суммарный же тираж игр с именем Колина на обложке составил 9 миллионов.

После смерти гонщика Codemasters приостановила показ телеклермады DiRT. Из-за этого возникает прозаичный вопрос о том, что теперь будет с популярной серией. Разработчики пообещали, что имя



«Он всегда внимательно следил за разработкой и добивался максимального реализма» (Codemasters после гибели Колина Макрэя).

Макрэя в стенах студии никогда не забудут — но неизвестно, стоит ли понимать эти слова буквально.

ИНДУСТРИЯ



Среди новоявленных бойцов с пиратами есть и весьма известные имена — в частности, например, принимали CCP Games, авторы популярной EVE Online.

## Китай против пиратов

В ПОДНЕБЕСНОЙ СОЗДАН АЛЬЯНС ДЛЯ БОРЬБЫ С НЕЛЕГАЛЬНЫМИ ТОРГОВЦАМИ

Китайские пираты известны всему миру — на закате «корсаров двадцатого века» в Поднебесной жавались многие. От **Microsoft** и **Nintendo** до американского правительства. И вот, борьбой с нарушителями авторских прав озабочились сами представители китайского игропрома — разработчик онлайн-овых игр **CDC Games** объявил о создании некоммерческой организации **OGAAP** (на русский язык расшифровку этой аббревиатуры можно перевести как «Союз онлайн-овых игр против пиратства»).

По призыву CDC Games к инициативе присоединились другие компании. Союз поможет им делиться опытом в борьбе с пиратами и продуктивнее сотрудничать с представителями со-

закона. Хотя вряд ли все это порождает ту же **Microsoft** — альянс ориентирован прежде всего на защиту «своих», и уже раскрытые им случаи пиратства связаны с нарушением прав китайских компаний или их партнеров.

Впрочем, присутствие западных компаний в Поднебесной тоже постепенно увеличивается. **Ubisoft** объявила, что уже в этом году откроет в городе Чанду отделение вместимостью в 200 человек. Одна студия у французского издателя в Китае уже есть (в Шанхае), она работает с 1996 года и успела поучаствовать в создании нескольких игр из серии **Splinter Cell**, разрабатывала PS3-версию **GRAV 2**, а сейчас она работает над стратегией **Tom Clancy's EndWar**.

СКАНДАЛЫ

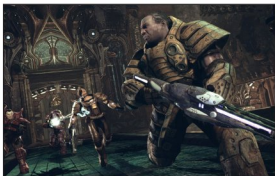
## Эпические ВОЙНЫ

SILICON KNIGHTS ПОДАЛА НОВЫЙ ИСК ПРОТИВ EPIC

Борьба студии **Silicon Knights** против **Epic Games** продолжает напоминать игру в шахматы по переписке. Одна сторона выступает с заявлением, обращается в суд, другая спустя некоторое время отвечает своим заявлением и так далее. После того как Epic подавала встречный иск против Silicon, та, в свою очередь, подала иск с требованием отклонить иск соперников (такое вот запутанное дело).

Началось все, если помните, с обоевных обвинений — разработчики из **Silicon Knights** указали, что не получили вовремя **Unreal Engine 3** и вынуждены были посередине работ над проектом **Too Human** писать собственный движок. В ответ Epic заявила, что **Silicon Knights** не просто имела доступ к UE 3, но еще и незаконно использовала его как основу для своего движка.

Один из представителей **Silicon** решительно отменил все обвинения. «В отличие от Epic, мы бы не начали лицензировать свою технологию, не имея возможности ее адекватно поддерживать», — заявил он. Впрочем, несмотря на все споры, компании договорились не разглашать заключенное между ними когда-то лицензионное соглашение.



Обвинения в нечистой игре — не самый лучший подарок Epic в свете долгожданного выхода Unreal Tournament 3. С другой стороны, плохого подарка, как известно, не бывает.

● Онлайн-магазин GameStop раскрывает подробности коллекционного издания *Ultima Online 3*. Набор стандартный: помимо самой игры, найдется много для книги с артами и DVD, содержится 10 часов видеоматериалов по обращению с игровым редактором. На том же диске будет документальный фильм о серии UT.



● Сиквел шутера F.E.A.R., наконец, обзавелся официальным названием — Project Origin. Сюжет игры вызван тем, что Monolith была куплена Warner Bros. — права на персонажей у нее сохранились, но права на название принадлежат Vivendi.

# ИГРОВАЯ МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ

## HELLO, HALO

### ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

Свершилось — на прилавках появился долгожданный экзemplar **Halo 3**. Подготовка к запуску игры шла с размахом — на рекламную кампанию, по словам **Microsoft**, ушло 10 млн. Впрочем, они того стоили. За день до официального релиза **Halo 3** было получено 1,5 млн предзаказов, что сделало ее самой покупаемой игрой до релиза (предыдущий рекорд принадлежал **Halo 2**). Но это были цветочки. В первые же сутки продажи **Halo 3** принесли \$170 млн — это самый успешный запуск медиапродукта в истории, таких результатов не добивался ни один фильм и ни одна книга (хотя это лукавая статистика: книги и билеты в кино стоят раз в шесть дешевле, чем диск с игрой, отсюда и такие результаты). К концу недели прибыль составила уже \$300 млн, заодно взлетели вверх и продажи Xbox 360. Серия **Xbox Live Arcade** тоже не осталась в стороне — в первый же день в **Halo 3** было наиграно 3,6 млн часов.

Что интересно, одновременно с игрой **Microsoft** выпустила вино под громким названием **Blue Monster**. Так что всем причастным к успеху **Halo 3** есть чем отметить радостное событие. Правда, по мнению аналитиков, радоваться стоит всем представителям индустрии. К примеру, **Тодд Гринвальд (Todd Greenwald)** из **Nollenberger Capital Partners** заявил, что больше всего от успеха **Microsoft** выиграют **Activision** и **Electronic Arts** — громкий успех **Halo 3** поднимет интерес к играм как таковым.

На фоне всего этого не слышим неожиданной выглядит новость о том, что главный герой серии **Мастер Чиф** удостоился памятника. Правда, пока только воскового — он стал вторым после Марио героем видеоигр, чья фигура появилась в музее мадам Тюссо. Скульптура, над которой труди-

лись 10 художников, была представлена в лас-вегасском филиале экспозиции. Выполненная с точным соблюдением пропорций — 218 сантиметров роста при весе в 125 килограммов, — она оказалась самой высокой фигурой за всю историю музея, потеснив в этом звании даже восковую копию **Шакила О'Нила**.

Не обошлось и без неприятностей — многие из тех, кто помог **Microsoft** побить свой же рекорд, столкнулись с неприятной неожиданностью. В ограниченном наборе Limited Edition оба диска, основной и бонусный, были недостаточно хорошо закреплены, в результате чего до игроков они добывались изрядно поцарапанными. **Microsoft** уже отреагировала на многочисленные жалобы, пообещав заменить все испорченные экземпляры. К тому же Xbox Live поначалу не справлялся с наплывом желающих опробовать **Halo 3** в действии.

В разгар продаж прошел слух о том, что **Bungie** (студия-разработчик) намерена покинуть **Microsoft** и отправиться на вольные хлеба, а **Halo 3** послужил чем-то вроде отступных. Несмотря на сомнения в достоверности источника, слухи подтвердились — **Bungie** действительно стала независимой студией (независимость она потеряла в первой половине 2000-х). По словам главы **Bungie Фарольда Райана (Harold Ryan)**, независимость «позволит студии расширить свои возможности как организационно, так и creatively». В переводе на человеческий язык это означает, что **Bungie** сможет, наконец, заняться другими проектами и не только под Xbox 360.

Остается вопрос: почему **Microsoft** отпустила студию, которая сделала одну из самых успешных игр на свете? На самом деле все очевидно. Серия **Halo** насчитывает уже три игры, все они хоть и хорошие, но далеко не идеальные и с одними



Мастер Чиф обзавелся даже собственной скульптурой в полный рост, пускай только из воска.

и теми же недостатками. Своим успехом **Halo** обязано в большей степени маркетинговым, чем собственно разработчикам, так что смена студии не только не повредит, но и наверняка скажется на игре положительным образом.

**HALO 3** НА РЕКЛАМУ HALO 3 БЫЛО ПОТРАЧЕНО БОЛЕЕ 10 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ. ФИГУРА МАСТЕРА ЧИФА ПОЯВИЛАСЬ В МУЗЕЕ ВОСКОВЫХ ФИГУР МАДАМ ТЮССО.





● Неправильное деление геймеров на владельцы PC и консолей затравливает даже колоссальное издание. Подорожной комплект Call of Duty 4: Modern Warfare на Xbox 360, помимо книги с арт-буком, будет содержать фильм о создании игры и подвигах британских солдат. В то время как покупатели PC версии вместо пелты получат лишь официальный путеводитель по игре.

## Водка вместо PLAYSTATION

### ПЕРЕСТАНОВКИ В SONY И NINTENDO

Sony и Nintendo одновременно столкнулись с потерями в рекламных отделах. Создатель PlayStation покинул Дэйв Карракер (Dave Karraker), глава пир-службы в американском отделе Sony Computer Entertainment. Причем ушел он не куда-нибудь, а в водочную компанию SKYY Spirits. Что интересно, для Карракера алкогольная тема отнюдь не новинка — он был вице-президентом по коммуникациям в Allied Domecq Spirits & Wine (представляет на западном рынке такие бренды, как «Столичная», «Курвуазье» и «Бифитер»). Заменяет его Скотт Штайнберг (Scott Steinberg) — в начале 90-х он был вице-президентом по маркетингу Sega, бывшего конкурента Sony.

Nintendo постигло сразу несколько утрат — слухи о возможном уходе маркетологов из компании ходили уже давно, и вот

### ИНДУСТРИЯ



начали сбываться. Сначала о своем отбытии заявил вице-президент по маркетингу американского отделения Джордж Харрисон (George Harrison). Джордж проработал в компании с 1992 года, застал расцвет SNES, кризис Nintendo и ее новый расцвет. Следом о своем уходе заявила старший пир-директор Бет Ллевелли (Beth Llewellyn). Причиной бегства союзничкой является переуд маркетингового отдела и отдела по продажам из Редмонда (штат Вашингтон) в Нью-Йорк и Сан-Франциско.



В Sony меняются ответственные за пир-сотрудники, но «линия партии» остается неизменной — скандал следуют за скандалом. После рекламной кампании God of War 2 компания приняла решение объявить даме обществу защиты животных.

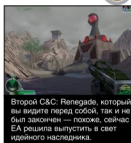
## ТИБЕРИИМУМНЫЙ ШУТЕР

### C&C МОЖЕТ ВНОВЬ СТАТЬ ЭКШЕНОМ

Анонсированный в прошлом месяце аддон к C&C 3, похоже, был не единственным проектом ближайшего будущего в тибериумной вселенной. На эту мысль игровую общественность навел тот факт, что недавно лос-анджелесская студия Electronic Arts (авторы C&C 3 и Medal of Honor) вывесила на своем сайте объявление о вакансиях саунд-дизайнера для работы над «шутером с видом от первого лица, относящегося к популярной научно-фантастической серии». Справедливости ради надо заметить, что EA владеет правами и на другие вселенные, попадающие под данное определение: System Shock, Wing Commander, Syndicate.

Вскоре все подозрительное из объявления было убрано, однако спустя несколько дней портал GameSpot сообщил, что «анонимный источник, близкий к

### СЛУХИ



Второй C&C: Renegade, который вы видите перед собой, так и не был закончен — похоже, сейчас EA решила выпустить в свет идельного наследника.

EA Los Angeles» (мы даже добавляем, что это был — Грег Касанин, бывший главный редактор GameSpot, который перешел в EA Los Angeles на должность продюсера незадолго до выхода C&C 3), подтвердил правоту слухов. Шутер от первого лица действительно находится в разработке, он должен выйти сразу на нескольких платформах, а внешне напоминает серию Battlefield, а также Renegade — единственный пока экшен в мире C&C, созданный еще в стенах Westwood. Игра получила неплохую оценку, началась работы над второй частью, однако затем EA прикрыла слера выкинул, а потом и саму Westwood.

## ДЖЕК ТОМПСОН: 5 лет вместе

### СКАНДАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЙ ЮРИСТ ВСТАЛ НА «ЗАЩИТУ» ДЕТЕЙ

Вездесущий адвокат Джек Томпсон (Jack Thompson), знаменитый своими судебными процессами против Take-Two и

маниакальной страстью добиваться запрета компьютерных игр, вновь вышел на тропу войны. Однако на сей раз не против тех, кто игры делает, а против тех, кто их продает. Томпсон заявил, что его сын пошел в магазин и купил себе BioShock, хотя на последнем стоял рейтинг Mature (можно продавать только лицам старше семнадцати), а самому ребенку исполнилось лишь 15 лет. Надо признать, обещания Джек держит — еще в августе

он пригрозил игре и самой Take-Two «крупными неприятностями». И это несмотря на подписанное между ними мировое соглашение.

А вот в извешней честности юриста не упрекнешь, ведь он сам отправил сына за BioShock. По словам Томпсона, это было сделано, чтобы продемонстрировать то, что подобные игры следует запрещать «еще на подходе», а выставляемые ESRB ограничения не могут оградить от них детей (хотя,

### СКАНДАЛЫ



Не расслабляйтесь — Томпсон бьет! Не вовремя проданная его сыну копия BioShock, и та послужила причиной для скандала.

возможно, он просто очень хотел играть, а сам пошел в магазин видеоигр стеснялся). Теперь Томпсон требует найти и покарать человека, продавшего ребенку игру, а также срочно что-то сделать с безответственностью торговых сетей. Ведь за BioShock следуют более страшные и кровавые Manhunt 2 и Grand Theft Auto 4, от которых детей следует оберегать всеми силами. К слову, ушлый юрист не первый раз использует в своих целях ребенка — в возрасте 10 лет (уже пять лет назад) сын Томпсона приобрел себе Grand Theft Auto: Vice City, что тоже стало причиной большого шума.

## MANHUNT 2 ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ РЕЙТИНГА «ADULTS ONLY» НАША СПОСОБ ВЕРНУТЬСЯ НА ПРИМЫКА...



● **Eidos** смотрит в будущее с оптимизмом — не успеет первая часть экшена *Kame & Lynch: Dead Men* выйти в свет, как **IO Interactive** получила добро на разработку второй части. Более того, по словам главы **SCI Джейн Каваны (Jane Cavanagh)**, нас ждет целая серия игр, на рекламу которой уже выделен самый крупный бюджет в своей истории.



● Отечественная студия с гримасой именованная **Incredible Racing Simulations** анонсировала еще один «русский NFS» под названием **Moscow Racer**. Набор обещаний стандартен — выдержанная графика и физика, улицы Москвы в качестве гоночного трасса и пр.

МАНИЯ

## РОБО-ГИТЛЕР на экранах

РОДЖЕР ЗИВАРИ  
РАССКАЗАЛ  
ОБ ЭКРАНИЗАЦИИ  
RETURN TO CASTLE  
WOLFENSTEIN

**Роджер Зивари (Rodger Avary)**, автор сценария и по совместительству режиссер экранизации *Return to Castle Wolfenstein*, рассказал немного о будущем фильме, съемки назначены на весну 2008-го. Сам же Зивари в тот момент, когда вы читаете эти строки, должен уже во всю колесить по Восточной Европе — осматривать старые замки, бункеры, заброшенные военные базы и прочие достопримечательности, набирая впечатлений и подбирая декорации для съемок.

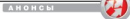
Роджер подтвердил, что является страстным поклонником серии, бился с нацистами еще в *Castle Wolfenstein* на **Apple II**, а потом и в *Wolfenstein 3D* (правда, на вопрос, будет ли в фильме главная звезда той игры — Робо-Гитлер, ответа не последовало). Именно в те годы у него зародилась идея снять фильм о похождениях агента в фашистском тылу, а чтобы этот фильм еще и



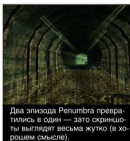
По словам Зивари, достаточно одного взгляда на эту оболочку, чтобы понять, кого он хочет видеть в главной роли. Так и подмывает спросить его: ну и кого же?

носил гордое имя *Wolfenstein* — об этом он мог только мечтать. «Достаточно взглянуть на оболочку *Return to Castle Wolfenstein*, чтобы понять, кого я хочу видеть в главной роли», — заявил Роджер.

Правда, «хочу» Зивари во многом ограниченно — в **id** ему выдали своеобразную «библию *Wolfenstein*» с указаниями, что может, а что не может быть в фильме (к примеру, «Блжжжжжжиди идти налеврок начальству, но не способен на настоящее предательство»). Так что за близость фильма к игровым истокам можно не волноваться.



**Paradox Interactive** — и теперь вторая часть увидит свет в начале 2008 года. Продолжение носит многообещающее название *Penumbra: Black Plague* и сохранит фирменную напряженную атмосферу игры, а также необычный подход к взаимодействию с окружающей средой, открывающий перед игроками большие возможности.



Два эпизода *Penumbra* превратились в один — зато скриншоты выглядят весьма жутко (в хорошем смысле).

## «Пенумбра» СОКРАТИЛИ

ВТОРАЯ ЧАСТЬ  
СТРАШНОГО КВЕСТА  
БУДЕТ ПОСЛЕДНЕЙ

Студия **Frictional Games** официально объявила о том, что трудится над второй и последней частью хоррор-квеста *Penumbra*. «Как последняя? — спросите вы. — Ведь обещали три серии?» Виновником случившегося сокращения **Frictional Games** называют издательство **Lexicon Entertainment**, из-за которого разработка игры порядком задержалась и вообще едва не зашла в тупик.

К счастью, «Пенумбра» взял под крыло другой издатель —

## Консоли ПОМОГУТ ДЕТЯМ

АМЕРИКАНСКАЯ  
АССОЦИАЦИЯ  
РАЗРАБОТЧИКОВ  
ПРОВОДИТ  
БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ  
АУКЦИОН

Игровая индустрия может помогать детям не только обучающе-развлекательными играми. Американская **ESA** (Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения) 17 октября проведет **Nite to Unite — for Kids** — благотворительный вечер и, в частности, аукцион, все деньги от которого пойдут на нужды помогающих детям фондов. Принять участие в мероприятии уже вывешены такие люди, как президент игрового подразделения **Microsoft Робби Бак (Robbie Bach)**, президент американского отдела

ИНТЕРЕСНОСТИ



Ken Kutaragi собственной персоной — ему предстоит стать главным действующим лицом на благотворительном вечере, который соберет вместе представителей Sony, Microsoft и Nintendo.

ния **Nintendo Реджи Филс-Зим (Reggie Fils-Aime)**, а также президент и исполнительный директор **Sony Computer Entertainment Америка Джек Треттон (Jack Tretton)**.

**Nite to Unite for Kids** проводится с 1999 года и уже помогло собрать \$7,8 млн. Помимо благотворительного аукциона, на нем вручается специальная награда за вклад в развитие игровой индустрии. В этот раз ее должен получить «отец» **PlayStation Ken Kutaragi (Ken Kutaragi)**.

ИНДУСТРИЯ

## Казуальные АВТОМАТЫ

ТЕРМИНАЛЫ  
С «МАЛЕНЬКИМИ»  
ИГРАМИ ЗАМЕНЯТ  
«ОДНОРУКИХ БАНДИТОВ»

Развитие казуальных игр идет ударами темпами — наглядным подтверждением этому служит тот факт, что они уже готовы потеснить индустрию азартных развлечений. Издательство **Alawar Entertainment** заявило о своем намерении разместить на российских улицах игровые терминалы с распространяемыми ею играми. Заратная инициатива по внедрению «казуальных автоматов» (\$5 млн долларов только на старте) может обернуться существенными прибылями.

С помощью проекта, получившего имя «Игрокуб», **Alawar** надеется занять место, которое освободят «однорукие бандиты» и другие подобные аппараты — в соответствии с принятым



Геймеры со стажем должны помнить «Морской бой» и другие образцы советского производства. Скоро на улицах появится новое поколение российских игровых автоматов.

законом они должны переселиться в строго отведенные зоны. Издатель уже заказал у **Smart Games**, крупнейшего ответственного производителя игровых автоматов, 1000 «казуальных устройств» для стран России и СНГ. Пробная партия из 50 экземпляров на момент выхода журнала уже должна появиться на улицах.

НОВАЯ ГЛАВА В САГЕ АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО

# ВЕДЬМАК®

— ROLE-PLAYING GAME —











● Находящийся на в лучшем финансовом положении **Take-Two** начался из отток третьего квартала финансового года. Хорошая новость: убытки сократились на треть. Плохая: прибыль тоже упала. Хочется надеяться, что выход **BioShock**, **Manhunt 2** и **GTA 4** помогут Take-Two упрочить показатели и твердо встать на ноги.

● Венгерская студия **Hussar Games** объявила стратегию **Napoleon** из Italy. Она похожа на недавнюю «Агрессию», т.е. сочетает тактический и стратегический режимы, разве что время действия сместится в начало XIX века, а масштаб составит до размеров одной страны.

# ИГРОВАЯ МАНИЯ

СКАНДАЛЫ

## Спартанские ВОЙНЫ

ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ РАЗРАБОТЧИК СУДИТСЯ С PLAYLOGIC ENTERTAINMENT

Представители воронежской студии **World Forge** сообщили о том, что у них приключился конфликт с их зарубежным партнером, голландским издателем **Playlogic Entertainment**. Спор разгорелся вокруг вышедшей в апреле этого года стратегии «**Войны древности: Спарта**» (на Западе — **Ancient Wars: Sparta**), а причиной, по словам директора **World Forge** по разработкам **Владимира Николаева** и юриста компании **Анны Заевой**, послужило невыполнение своих обязательств со стороны Playlogic, которая вызвалась стать западным издателем проекта.

Договор с Playlogic был заключен в мае 2005 года. По не-

му нидерландская компания получила право издавать **Ancient Wars: Sparta** на Западе и обязанность частично профинансировать разработку (часть расходов брал на себя российский издатель **Play Ten Interactive**). Платежи голландцев были привязаны к ключевым этапам разработки (утверждение бета-версии, отправка игры в печать), но с получением денег возникли сложности. Хотя Playlogic к тому моменту уже успела продать **Eidos** права на распространение игры в ряде регионов.

«Основные проблемы начались после утверждения игры «на золото», — объяснила Анна Заева, — объяснила Анна Заева, — «С тех пор никаких денег выплачено не было. Мы общались со многими руководителями Playlogic, в том числе с вице-президентом **Роджером Смитом** и исполнительным директором **Уильямом Смитом**. От этих джентльменов мы получили множество объяснений в духе «В Голландии обещание заплатить привравнивается к сэмал оплате». Кроме того, амстердамские



«Спарта» была не идеальной игрой, но вряд ли это можно считать поводом для неисполнения обязательств перед разработчиком.

партнеры, по словам **Владимира Николаева**, не справились с локализацией и провалили рекламную кампанию.

В итоге в день выхода игры, так и не получив никаких денег, **Play Ten Interactive** и **World Forge** расторгли договор с голландцами. После этого положенные по договору деньги должны были быть уплачены в течение меся-

ца (чего не произошло) или права на игру возвращались к разработчикам. Анна Заева рассказала, что к Playlogic имеют претензии еще ряд разработчиков. Тем временем голландцы, в свою очередь, обратились в амстердамский суд, заявив, что высказывания **World Forge** заведомо ложны, а их цель — опозорить честное имя компании.

## ИЗ ЖИЗНИ Xbox 360

MICROSOFT ПОДЕЛИЛАСЬ ЗАНИМАТЕЛЬНЫМИ ФАКТАМИ ОБ XBOX 360

В свете грядущего консольного юбилея (в ноябре исполняется два года с момента, когда Xbox 360 с нами) соратники **Билла Гейтса** рассказали о заслугах юбиляра перед индустрией во-

обше и **Microsoft** в частности. Они сообщили, что за это время было продано 11,6 млн консолей в 37 странах мира и выпущено 250 игр, из них 86 проектов для Xbox Live Arcade. Аудитория онлайн-сервиса превышает 7 млн человек и растет со скоростью 1 пользователь за восемь секунд, а наибольшей популярностью у онлайн-игроков пользуются **Halo 2** и **Gears of War**. Закончился доклад пожеланиями долгой жизни и больших продаж.

Права, аналитики не разделяют оптимизм **Microsoft**. Во-пер-

вых, по данным газеты **Financial Times** было продано лишь 8,9 млн консолей. Во-вторых, эксперты из компании **DFC Intelligence** предрекают серьезные проблемы Xbox 360. PS3 все быстрее набирает обороты, Wii даже не думает сдавать позиции, и если американская консоль срочно не начнет выигрывать на чужом поле (то есть за пределами США), то окажется в хвосте гонки. А рынок поворну поделят Sony и Nintendo — Wii будет раскочевать лучше, но PS3 не отстанет в доходности благодаря более высокой цене.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Хиты вроде **Gears of War** (правда, это кадр из PC-версии) обеспечивают Xbox 360 успех. Однако специалисты предрекают, что этот аргумент в споре с Sony и Nintendo скоро перестанет действовать.

## Новости «Игромании» ПО SMS

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

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

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

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





• Молодая студия **Farmax Enterprises** объявила, что разрабатывает шутер под названием **The End** на движке Unreal Engine 3. Как ни странно, очень сильный упор делается на сюжет — главный герой, бывший офицер, потерял работу и любимую жену, но тут отчим предлагает ему поправить дела... Продолжение истории владыцы PC и Xbox 360 выйдет в 2009 году.



ИНДУСТРИЯ

## «Культурные» игры

ЕВРОСОЮЗ БУДЕТ ПООЩРЯТЬ «ПРАВИЛЬНЫХ» РАЗРАБОТЧИКОВ

Европейская комиссия и Европейская федерация разработчиков игр поощалят помощью студиям Старого Света самым действенным способом — деньгами. Вскоре они начнут выделять создателям игр гранты, окупающие часть затрат на разработку. В первую очередь финансовое поощрение получат те, чьи игры пропагандируют «богатое культурное наследие и разнообразие» Европы. Им обещают возместить до 60% затрат на разработку.

Для всех прочих эта цифра составит лишь половину бюджета. Программа явно не рассчитана на блокбастеры категории «А» — европейцы планируют вы-

делять от 10 тыс. до 100 тыс. евро на каждый проект, а то время как бюджеты современных хитов легко перешагивают эти цифры (на **Gears of War**, к примеру, ушло \$10 млн долларов, не считая затрат на движок и рекламу).

Общий «куш» составит порядка миллиона евро, а прием заявок от желающих откусить от общего пирога начинается с 15 октября. Что интересно, когда в прошлом году французское правительство обещало поддерживать деньгами разработчиков «высококультурных» игр, Еврокомиссия назвала это «возможным нарушением действующего закона о равной конкуренции».

Это далеко не единственный



На гранты Еврокомиссии, в принципе, может претендовать даже британская Codemasters с Operation Flashpoint 2 — только сочтут ли игру «пропагандирующей европейскую культуру»?

пример игровых амбиций европейцев — **The British Midlands Development Corporation** объявила о том, что в Ковентри (Великобритания) начнет работу Институт серьезных игр (напомним, под серьезными подразумеваются игры «не только для развлечения» — обучающие,

рекламные и так далее). По мнению директора компании, благодаря ему Мидлендс (территория на северо-западе от Лондона) станет столицей европейского игропрома: «В недалеком будущем у всех игровых компаний будут собственные подразделения серьезных игр».

ИНТЕРЕСНОСТИ

## «Голая» ПРАВДА

ЦЕНЗОРЫ США И БРИТАНИИ РАСХОДЯТСЯ В ОЦЕНКАХ



По мнению ESRB, даже немного раздетая интеллигентка — это слишком вызывающе, поэтому на нашей картинке из **Mass Effect** все гуимонады одеты. Впрочем, британцы не видят в раздетых пришельцах ничего предосудительного.

Комиссия, выставляющая играм возрастные рейтинги, существуют по обе стороны Атлантического океана — но вопрос о том, что считать допустимым, а что нет, зачастую остается открытым. Хорошим примером может служить выходящая в ноябре космическая RPG **Mass Effect** для Xbox 360. В США она получила от **ESRB** описание «кровь, ненатуральная лексика, частичная нагота, сексуальные темы и насилие», что вылилось для нее в рейтинг Mature. При этом британские цензоры из **BBFC** выставили **Mass Effect** скромный «От 12 и старше», то есть разрешения играть в нее детям среднего школьного возраста.

По мнению британцев, причиной недовольства ESRB стало то, что по ходу игры можно увидеть сцену, в которой показана обнаженная женская грудь (причем речь может идти о существе с другой планеты), а также тот

факт, что эта сцена может разражаться между двумя женскими персонажами. Британцы отнеслись ко всему этому гораздо более спокойно. Хотя зачастую именно они проявляют строгость — после переделки **Manhunt 2** американские цензоры снизили его рейтинг до приемлемого уровня, а вот **BBFC** сочли изменения недостаточными.

Специалисты из компании **DFC Intelligence** считают причиной несопадения оценок разный менталитет. В пуританской Америке сексуальные темы находятся под строгим запретом, а вот к насилию жители США давно привыкли благодаря кинематографу и более высокому по сравнению с Европой уровню преступности. В Европе, напротив, обнаженку рисовали еще художники эпохи Возрождения, а вот сцен насилия в Старом Свете не любят.

СРОЧНО В НОМЕР

## Он сказал «Поехали!..»

ЛОРД БРИТИШ СТРЕМИТСЯ К ЗВЕЗДАМ

Знаменитый Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриотт (**Richard Garrriott**), отец **Ultima** и легенда игровой индустрии, отправляется в космос (впервые мы писали об этом еще прошлой весной). В прямом смысле, без всяких метафор. Лорд Бритиш станет шестым космическим туристом, побывавшим на борту Международной космической станции (МКС). Сам он признался, что в детстве собирался стать именно космонавтом и лишь затем переключил свое внимание на компьютерные игры.

Желание увидеть звездные просторы Ричард, видимо, получил по наследству: его отец — **Оуэн Гэрриотт (Owen Garrriott)** — бывший астронавт. Кстати, сам Ричард вместе с **NCsoft** только что закончил sci-fi MMORPG **Tabula Rasa**. Впрочем, на орбите ему будет не до игр — в ходе полета он примет участие в ряде научных и технологических программ. Оплата дорогостоящий полет Ричард намерен из кармана спонсоров — в основном частных компаний, для которых он будет проводить исследования.

Одного из них уже стала **ExtremeZyme** (их основате-

лем является отец Ричарда), которая занимается биотехнологиями. Если подготовка пойдет удачно, то Лорд Бритиш полетит уже октябрь 2008 года. Выяснить подробности предстоящего полета, узнать о подготовке Гэрриота к экспедиции, стать одним из его спонсоров и просто задать Ричарду интересный вас вопрос можно на специально созданном сайте [www.richardinspace.com](http://www.richardinspace.com).



Ричард уже давно осваивает невесомость и, похоже, не испытывает в ней никаких неудобств.



● **Warhammer 40 000: Dawn of War** весной будущего года обзаведется еще одним аддоном, на этот раз под названием **Soulstorm**. Мы получим новую кампанию, две фракции, одну из которых представляют Эльдры, и новые юниты для каждой из прежних рас-участник конфликта.

## ПОРТАТИВНАЯ угроза

**PSP МОЖЕТ СТАТЬ ПРИЧИНОЙ КРУШЕНИЯ САМОЛЕТА**

Не так давно в аэропорту США стали проверять на рентгене принадлежющие пассажирам PS3 и Xbox 360 из опасения, что в корпусах приставок террористы могут спрятать нечто опасное. Теперь пришла очередь японских авиаторов. В Стране восходящего солнца вступил в силу закон, запрещающий играть на борту авиалайнеров на портативных консолях, имеющих Wi-Fi (это NDS и PSP). Местное министерство транспорта пришло к выводу, что излучение беспроводных сетей может создать помехи системам навигации самолета.

Также запрещено применять беспроводные мыши («компью-

### ИНТЕРЕСНОСТИ



Складывается впечатление, что приставки изначально создавались как оружие массового поражения: то их могут террористы использовать, то они с помощью игр на психику неправильно воздействуют, то самолеты с пути сбивают.

терные» — уточняется в документе; живыми, видимо, пользоваться можно) и собственные наушники — обычно взламывают авиаконпания выдает другое. Что интересно, еще недавно NDS была желанным гостем на борту японских самолетов — компания **Japan Airlines** примерно год назад подписала соглашение с Nintendo и предлагала пассажирам сократить время полета за игрой в портативную консоль.

### СКАНДАЛЫ

## НЕДРУЖЕЛЮБНАЯ JoWood

**ИЗДАТЕЛЬСТВО ОПЯТЬ ПОССОРИЛОСЬ С ПАРТНЕРАМИ**

Немецкое издательство JoWood, которое не так давно со скандалом разорвало отношения с товарищами из **Piranha Bytes** (разработчиками **Gothic**), снова поссорилось с партнерами — на этот раз из **eGasy Development GmbH**. JoWood была издателем **Soldner: Secret Wars** (2004), **Soldner: Marine Corps** (2005) и грядущего **Soldner: Mercenary War**.

Работы над сиквелом неудавшегося конкурента **Operation Flashpoint** и **Battlefield**



Надо признать, **Soldner** вышел отнюдь не шедевром, так что недолговечность JoWood тоже можно понять.

стартовали в конце прошлого года и должны были завершиться в самом начале следующего. Однако стороны заявили о разрыве отношений друг с другом. Никаких дополнительных комментариев не последовало, а сам проект с тех пор не подает признаков жизни.

## Работа над ошибками

— В октябрьском номере «Игромании» на стр. 218 есть фраза «если вы уже освоили земли три предыдущих части игры». Ее следует читать как «если вы уже освоили земли трех предыдущих частей игры».

— В сентябрьском номере «Игромании» на стр. 67 было сказано, что компания **Recoll Games** создана выходцами из **Remedy**. На самом деле, кроме выходцев из **Remedy**, там есть бывшие сотрудники **Bugbear**, **Housemarc**, **Activision**, **Codemasters**, **Electronic Arts**, **Sony** и **Team 17**.



## ОБРАТНО в «Периметр»

**ЗНАМИТЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ ВОЗВРАЩАЕТСЯ**

«Периметр», одна из лучших стратегий отечественного производства, возвращается — «1С» и калининградская студия «К-Д ЛАБ» анонсировали сиквел под названием «Новая Земля». Нам снова предстоит взять под управление людей, оказавшихся один на один с чужими мирами, и узнать немало интересного — что стало истинной причиной роковой катастрофы, какова настоящая природа Исхода. Возврата и Империи, чем закончатся странствия людей по мирам Психосферы и так далее.

Основой игры по-прежнему является борьба за территорию, но теперь стороны демонстрируют противоположный подход к этому. Если Возрат контролирует морские просторы и старается превратить всю карту в один большой бассейн, то оставший-

### АНОНСЫ



Знакомые пейзажи, знакомые световые эффекты... «Периметр» практически не изменился.

ся на суше Исход, напротив, стремится задуть морскую стихию. Само собой, технологические изменения ландшафта в таких условиях будет уделено самое пристальное внимание.

Среди других изменений — новый взгляд на добычу и утилизацию энергии, уникальные механизмы трансформации техники и несколько оригинальных решений (к примеру, возможность вести археологические раскопки). Также «К-Д ЛАБ» обещает необычную ролевою систему и оригинальные методы подачи сюжета. В основу игры ляжет переработанный даток **Vista Game Engine**, а о дате выхода будет объявлено позже.

### ИНТЕРЕСНОСТИ

## ГТА РАСТИТ ПРЕСТУПНИКОВ?

**ПОДПОЛКОВНИК ФБР ОБВИНИЛ ИГРЫ В ГИБЕЛИ ПОЛИЦЕЙСКИХ**

Игры и преступность неразрывно связаны, считает подполковник **Дэйв Гроссман (Dave Grossman)**, инструктор из ФБР и автор книги о работе служителей закона. За минувший год число американских полицейских, погибших при исполнении служебного долга, выросло на 60%, и Дэйв винит в этом **GTA** и ей подобные ей игры.

«Каждый раз, когда они (полицейские) берут штурмом дома преступников, они обязательно находят там одну и ту же вещь. Это видеоигры», — рассказывает Дэйв. И, понятное дело, речь идет вовсе не о **Rayman Raving Rabbids**. «Это симуляторы преступлений, в которых бандиты убивают полицейских. Эти игры — их газеты, их телевидение и их правила жизни».

Надо отдать Гроссману

должное, он не объявляет творчеством **Take-Two** и их коллег единственной причиной гибели полицейских. Дэйв называет несколько причин, начиная от действующего в США права на свободное ношение оружия и заканчивая общим ростом преступности. Но все же упомянутые выше игры, по мнению Гроссмана, служат будущим убийцам источником вдохновения и примером для подражания.



О том, что элекронные игры дурно влияют на молодежь и вызывают приступы неконтролируемой агрессии, «известно всем» (по крайней мере, людям вроде **Джека Томпсона** — тогда). Но подполковник Гроссман идет еще дальше.



● **Half-Life 2: Episode Three** может стать продолжением эпизода «жизнодермическая практика» Yellwe — слишком много хлопот возникает при таком подходе к разработке. Поэтому свои следующие игры они будут либо добить на еще более мелкие части (по примеру Sam & Max), либо вернуться к привычной модели — выпускать игры «одним куском».

## Территория ДРУГА

QUAKE WARS И ЖИЗНЬ

29 сентября на полигоне деревни Перемышля (это под Подольском) состоялась серьезная батальная. Тактический пейнтбольный клуб **Reactor-X**, а также команды **Guardians** и **Legion**, одни из сильнейших в этой дисциплине, при поддержке журнала «Игромания» и российского издателя игры компании «1С» устроили большую пейнтбольную игру во вселенной игры **Enemy Territory: Quake Wars**. В роли строгих и землян были люди, вместо футуристического оружия — стреляющие шариками с краской ружья, вместо киборгов — закаленные люди. И адреналиновой феерия вокруг.

Всего на игру зарегистрировалось 109 человек, что позволило устроить настоящую бойню на полигоне. «Медики», «кибор-

СОБЫТИЯ



А кто-то из этих brutальных мужчин на самом деле строг!

ги», «инженеры», «ученые», «солдаты»... Боевые операции были спланированы заранее, а все происходящее вокруг настолько сильно напоминало механику игры, что ближе уже просто некуда. Когда смотришь на это со стороны, верши стопоренно: стоны раненых, крики командиров, взрывы и дымовые завесы. Порой даже жутко становится — все действительно выглядело как в игре.

Мы благодарим наших друзей за замечательную организацию и надеемся, что в нашей стране это лишь первая ласточка среди подобных «живых» игр по мотивам игр компьютерных. Будем держать вас в курсе!

АВАНСЫ



## ТОМ КЛЭНСИ В небе

НОВАЯ ИГРА ИМЕНИ ТОМА КЛЭНСИ БУДЕТ ФУТУРИСТИЧЕСКИМ АВИАСИМУЛЯТОРОМ

Ubisoft продолжает осваивать новые жанры, еще не осененные именем **Тома Клэнси**. Вслед за стратегией **EndWar** французы пообещали выпустить целую серию футуристических авиасимуляторов под общим на-

званием **Air Combat**, рассказывающую старую как мир историю о Третьей мировой войне в ближайшем будущем — некие нехорошие милитаристы опять покушаются на безопасность США.

Бои будут вестись в воздухе на модернизированных образцах современных истребителей, одним из которых предстоит управлять игроку. Сначала за помощью в пилотировании можно будет обратиться к AI, и лишь освоившись, рывиться в небо самостоятельно. Работу ведет румынская студия Ubisoft, изучившая военно-воздушную тематику в **Blazing Angels**. Первая часть игры выйдет в будущем году на консолях и PC.



Летный симулятор с Томом Клэнси — это еще что. В 1997-м вышла стратегия **Tom Clancy's Rainbow Six**, спланированная под настольную игру и предлагавшая заняться понятию чем.

АКЦИЯ / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

# ARMA

## ОТВЕТНЫЙ ХОД

МАСШТАБНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ARMED ASSAULT



«Arma: Ответный ход». Время прохождения новой кампании засчитывается в срок службы по призыву; убедитесь в реалистичности новой игры! и спешите на защиту виртуальной Родины!



РЕКЛАМА

- ★ 6 дополнительных средств передвижения по воде, воздуху и земле
- ★ Управление и торговля ресурсами
- ★ Нелегальные оружейные дилеры
- ★ Уникальные режимы сетевой игры: Battle for Porto и Urban Raid
- ★ Новое одиночная кампания из 7 миссий
- ★ 2 интеллектуальных и 3 одиночных сценария
- ★ Новый остров с уникальным ландшафтом
- ★ 6 новых классов бойцов

www.akella.com

© 2007 Bohemia Interactive. All rights reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Open AI. Copyright © 1999-2007 Creative Technology Ltd. Various Sound Compression Codes Copyright © 2001 Xiphophorus. Speak Codec Copyright © 2002 Jon-Marc Vain. <http://www.ircollab.com> Arma, Queen's Gambit.





В интернет просочились первые подробности о Battlefield 3, пока на уровне слухов. Из нового: до 80 человек на карте, 48 видов техники, 34 вида оружия, все бойцы уклон в сторону MMOG. Сеттинг — снова современность. Релиз состоится, скорее всего, летом будущего года.

## Вести кино

РЕЖИССЕР DOOM  
ЭКРАНИЗИРУЕТ  
ФАЙТИНГ, А УВЕ БОЛЛ  
НАШЕЛ ОЧЕРЕДНУЮ  
ЖЕРТВУ

Превращение знаменитых и не очень игр в киноленты не прекращается ни на минуту. Режиссер **Анджей Бартковяк (Andrzej Bartkowiak)** снимет новый фильм по известной серии **Street Fighter**. У обоих уже есть опыт недавних экранизаций. Анджей отменился провальным **DOOM**, а фильм по мотивам **Street Fighter** не спас даже **Жан-Клод Ван Дамм (Jean-Claude Van Damme)**.

Съемки в будущем году начнет американская кинокомпания **Hyde Park Entertainment**, а сценарий (на этот раз речь пойдет о девушке **Чан Ли**) пишет опытный голливудский сценарист **Джас-**

### ИГРОВОЕ КИНО



Главная героиня будущей экранизации **Street Fighter** в пластическом виде.

тин **Маркс (Justin Marks)**. Об актерах пока ничего не известно.

Тем временем в руках у **Уве Болла (Uwe Boll)** оказалась очередная жертва — грядущий «убийца **Diablo**» под названием **Legend: Hand of God**, разработчик которого обещали локорить публику прежде всего хитро закрученным сценарием. Начало съемок назначено на следующий год, бюджет — \$40 млн.

### ИНТЕРЕСНОСТИ

## Короткий путь к славе

ПРЕЗИДЕНТ BLIZZARD  
ПОДЕЛИЛСЯ СЕКРЕТАМИ  
УСПЕХА

На недавней конференции разработчиков игр в Остине **Майк Морхейн (Mike Morhaime)**, президент **Blizzard**, устроил своеобразную лекцию на тему «что такое современный геймдев и как в нем добиться успеха». В качестве примера он, естественно, использовал свою любимую студию — Майк с удовольствием поведал, как затем, начавшаяся с трех выпускников Калифорнийского университета и \$20 тыс. превратилась в многомиллиардную легенду игровой индустрии.

По словам Морхейна, этот путь может повторить каждый — благодаря сервисам вроде Xbox Live Arcade и портативным консолям на разработку игр сейчас, как и в прошлом, не требуется несколько десятков сотрудников и бюджет с шестью нулями. Сама **Blizzard** всегда придерживалась двух простых правил: «геймплей превыше всего» и «легко освоить, трудно стать мастером». Главное, по словам



Еще один урок от **Blizzard** — не забывайте о прекрасном. Ночные эльфы из **World of Warcraft**, согласно опросам среди геймеров-мужчин, входят в тройку самых желанных героинь компьютерных игр.

**Майка**, — суметь угодить всем. К примеру, западные поклонники **MMORPG** предпочитают коллективные действия, азиаты больше любят **PvP**, но и те, и другие находят в **WoW** занятие по душе.

Еще **Морхейн** порекомендовал «беречь честь смолду» — он напомнил, что **Blizzard** дважды (в случае с **Diablo** и **Burning Crusade**) пропускала рыбный предновогодний период, лишь бы не отправлять на прилавки сырую игру. Кстати, **Морхейн** заявил, что **Blizzard** не намерена отвлекаться на работу с консолями и, как и прежде, будет полностью посвящать себя PC-рынку.

## Приставки бывают разные

ЧТО ЗАПАДНЫЕ ГЕЙМЕРЫ ДУМАЮТ  
О NEXTGEN-КОНСОЛЯХ

Аналитическая компания **BrandIntel** в течение всей первой половины 2007 года выясняла мнение людей относительно игровых консолей, затем подсчитывала результаты и, наконец, представила их широкой публике. Как оказалось, наибольшим доверием пользуется **Wii** — именно ее большинство опрошенных порекомендовали бы свои знакомым. Правда, хардкорные геймеры настаивают на низкие возможности, из-за которых многие проекты обходят **Wii** стороной.

Увлеченным игрокам больше по душе **Xbox 360** (и ее впечатляющий выбор игр), хотя в целом она вызвала наименьшее количество отзывов. А вот **PS3** получила целый набор комментариев, хороших и пло-

хих. С одной стороны, высокая цена и скудный выбор игр, с другой — громкое имя и высокий потенциал.



Все «подноготная» **PlayStation 3** интересует западных геймеров больше, чем новинка **Wii** или линейка игр **Xbox 360**.

### СЛУХИ

## Проблемы у Gears of War

ЭКРАНИЗАЦИЯ ИГРЫ  
МОЖЕТ ОКАЗАТЬСЯ  
ПОД УГРОЗОЙ СРЫВА

**Gears of War** оказалась под угрозой. Причина банальна — деньги. Как сообщает сайт [www.iesb.net](http://www.iesb.net) со ссылкой на осведомленный источник, **New Line Cinema** приостановила финансирование проекта и всерьез задумалась над тем, стоит ли ей вообще тратить на него средства. В

компании посчитали, что затраты намечаются немалые, а вот прибыли найдется под вопросом — фильмы по мотивам компьютерных игр обычно приносят скромный доход, а зачастую вообще проваливаются в прокате.

В итоге под вопросом оказалась сама съемка фильма, который должен был выйти в 2009 году. Похожая ситуация в ноябре 2006-го сложилась с киноверсией **Halo**, которую продюсирует сам **Питер Джексон (Peter Jackson)**. Тогда **Universal Studios** и **20th Century Fox** отказались от совместного финансирования съемок, и с тех пор о проекте ничего не было слышно.



В каком-то смысле **Gears of War** может стать жертвой собственных амбиций — слишком большой бюджет экранизации заставляет кинопродюсеров дополнительно страховать от провала.

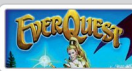




# ХИТМЭН

В КИНОТЕАТРАХ С 29 НОЯБРЯ

[WWW.AGENT47.RU](http://WWW.AGENT47.RU)



• Sony Pictures сообщила, что продюсером экранизации EverQuest станет Ави Арэд, бывший соборник на фильмах по комиксам (продюсировал серию «Блейк», «Человек-паук», «Люди Икс»), а сценарий напишет Майкл Гордон («300»). Сам фильм выйдет в 2009-2010 годах.

ИНТЕРЕСНОСТИ



**Перед ними  
ВСЕ РАВНЫ**  
ИГРЫ ПОЗВОЛЯЮТ  
МУЖЧИНАМ  
И ЖЕНЩИНАМ МЫСЛИТЬ  
ОДИНАКОВО

Канадские ученые из университета города Торонто поделились неожиданными результатами — оказывается, всего несколько часов, проведенных за видеоиграми, позволяют полностью нивелировать разницу в мышлении прекрасной и сильной половины человечества. Как известно, первая из указанных половин демонстрирует более высокие результаты в тестах на память и образное мышление, а мужчины лучше ориентируются в окружающей обстановке (к примеру, когда управляют машиной). Но оказалось, что женщины могут легко наверстать свое отставание. Как выяснили специалисты науки в ходе эксперимента, уже после десяти часов практиче-

ских занятий за каким-нибудь Half-Life 2 реакция и пространственное мышление у подопытных улучшились, причем женщины легко догнали в этом мужчин и едва ли не перегнали их. Более того, повторное обследование через шесть месяцев показало, что благотворный «игровой» эффект нигде не делся. По мнению экспериментаторов, все объясняется очень просто — на самом деле дамы ничуть не уступают сильному полу, просто их гены, ответственные за пространственное мышление, спят, а пробужка по урону с автоматом в руках или заезд по виртуальной трассе помогают эти самые гены «поднять с постели и отправить на работу».

Теперь канадцы надеются, что их открытие поможет женщинам преуспеть в точных науках и специальностях. Где до этих пор прекрасного пола так не хватало (математики, инженеры и так далее). Для этого им достаточно будет лишь регулярно тренироваться, скажем, в S.T.A.L.K.E.R.. Мы же очень рассчитываем, что эта новость привлечет к играм еще больше девушек.

АНОНСЫ

**DJ для компьютера**  
ЕЩЕ ОДИН МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ НА PC

Музыкальные игры не просто добрались до компьютеров, а буквально на них обрушились. Вслед за новостью о том, что владельцы PC тоже смогут почувствовать себя мастерами рока в Guitar Hero 3, пришла еще одна — компания Playpen Studios анонсировала симулятор диджея под названием Skillz. По примеру Guitar Hero, к Skillz будет прилагаться контроллер в виде диджейских вертушек.

В Skillz будет и кампания (карьера начинающего музыканта), и возможность посоревноваться с товарищем или просто поупражняться в свое удовольствие. При желании в игру можно будет загрузить музыку из своего компьютера, а результатами творчества поделиться на специальном сайте. Выход Skillz на PC и неназванных пока консолях должен состояться в конце следующего года.



Всегда хотели попробовать себя в роли диджея? Ну так пробуйте!

ИНТЕРЕСНОСТИ

**ПРОСТЫЕ  
движения**

НОРЕЛАВ ПРЕДЛАГАЕТ  
\$75 ТЫСЯЧ ЗА ИДЕЮ  
РАЗВИВАЮЩЕЙ ИГРЫ

Некоммерческая организация HopeLab объявила конкурс на лучший концепт-документ игры или игрового устройства, который развивал бы подвижность у детей. Для нее это не первый опыт подобного рода — в про-

шлом году стараниями HopeLab вышел проект Re-Mission, предназначенный для больных раком детей и подростков. Его благотворное влияние было официально подтверждено медиками.

С помощью нынешнего проекта HopeLab намерена развивать у детей физическую активность и навыки координации в пространстве. Компания намерена выбрать несколько идей, проверить их на практике и пустить в производство самые успешные. Их авторы в качестве приза получат \$75 тыс.

АНОНСЫ

**Женская доля**  
WORLDWIDE BIGGIES  
ДЕЛАЕТ ИГРУ  
ДЛЯ ЖЕНСКОЙ  
АУДИТОРИИ

Компания Worldwide Biggies, прежде известная как автор фильмов и ТВ-программ, объявила о создании игры по мотивам фильма «Принцесса-невеста». По словам разработчиков, проект рассчитан прежде всего на casualную публику и женскую аудиторию. Название, правда, выглядит внушительно — True Love and High Adventure: The Official Princess Bride Game. Сам фильм был снят в 1987 году По-



Романтическая сказка для девочек станет игрой для женщин, смотревших эту сказку двадцать лет назад.

бом Райнером (Rob Reiner) и представляет собой трогательную историю в жанре фэнтези (видимо, этим и был обусловлен выбор). Игра должна быть готова к следующей весне.



В предыдущей «медицинской» игре от HopeLab предлагали взять под управление наноробота в теле человека и распространять раковые клетки. Непонятно, в чем тут эффект, но врачи говорят, что больным действительно становилось лучше.



● **Rockstar** объявила конкурс по *Manhunt 2*, в ходе которого будет разыгран 50-дюймовый плазменный телевизор и Wi, расширенная так, как будто она перенесена в кровь. Присоединиться к конкурсу можно по адресу [www.rockstargames.com/manhunt2/index.html?Contest=yes](http://www.rockstargames.com/manhunt2/index.html?Contest=yes)

● В сентябре прошлого года в **Ubisoft** произошла утечка, благодаря которой стало известно о разработке новой части *Prince of Persia*. Теперь появился слух, что новый «Принц» выйдет с подзаголовком *Ghosts of Past* и будет привнеском к последним трем частям серии.



## Лицо ИНДУСТРИИ

ОПРОС ТРУЖЕНИКОВ  
РОССИЙСКОГО  
ИГРОПРОМА

Кто они — отечественные разработчики и издатели? Чем живут, что именно разрабатывают и издают? Если, играя в один из «наших» проектов, вы задавались подобным вопросом, то теперь у вас есть шанс получить на него ответ. Агентство рекламных исследований **Grand Prix** провело опрос среди участников последней Конференции разработчиков игр и поделилось результатами (странно только, что так поздно). 51,2% опрошенных ответили себе именно к разработчикам игр, а остальные сферы,

вроде офисных или обучающих программы, не набрали более пяти процентов. 12% занимаются изданием их трудов. Большинство трудится, конечно, в Москве (55%), но индустрия живет не только в столице России — на втором месте идут Санкт-Петербург и Киев (по 7%).

Интересный результат дал вопрос «Над игрой в каком жанре вы сейчас работаете?». Как ни странно, самыми востребованными ока записались экшены — 17%. На втором месте закрепились RPG (16%), а всегда популярные у нас стратегии поделили третье место с online-проектами и казуальными играми (по 11%). Что касается такого актуального вопроса, как зарплата, то у большинства (39%) она колеблется между цифрами \$900 и \$1500. 32% получает меньше \$900, остальные, соответственно, больше. Лицо отечественной индустрии пока мужское (88%).

Наличие высшего образова-



Портрет отечественного разработчика: мутные глаза от постоянного надояра, одежда в стиле «Fallout форев!» и множество светлых мыслей в голове.

ния вовсе не обязательно — 36% опрошенных обходится без него. Возможно, просто не успели его получить — едва ли на половину опрошенных (40%) находится в возрасте от 21 года до 25 лет. Следующая по численности группа — 26-30-летние (34%), по

10% опрошенных отнесли себя к категориям 15-20 и 31-35 лет. Один из последних вопросов касался того, какие журналы читают участники конференции, — приятно отметить, что первое место заняла «Игромания», набрав 28% голосов.

АНОНСЫ



## «Европа» В ПРОШЛОМ ЗНАМИТЫЙ СЕРИАЛ ЖДУТ БОЛЬШЕ ПЕРЕМЕНЫ

Анонс очередной части *Europa Universalis* от **Paradox Interactive** немало удивил поклонников серии. Вместо четвертого по счету симулятора средневековой Европы нам предлагают отправиться во времена Древнего Рима. Действие развернется от начала Пуничес-

ких войн и до официального превращения Рима в империю (то есть до того, как Цезарь принял титул императора).

*Paradox* обещает оставить в *Europa Universalis: Rome* «все как есть», хотя определенные изменения все же последуют — поправку на эпоху делать приходится. «Это будет сочетанием всего положительного, чего мы достигли за годы работы», — заявил **Йохан Андерсон (Johan Andersson)**, возглавляющий проект. Что интересно, в начале года *Paradox* свернула работу над другой «древнеримской» стратегией — градостроительным симулятором *Heart of Empire: Rome*.



Если вы еще не слышали о «временном сдвиге» в новой *Europa Universalis*, бодритесь: мужчины в звериных шкурах посередине Европы могут вас удивить.

www.IGROMANIA.RU

ТВОЯ  
домашняя  
страничка

**[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](http://www.gamerclan.ru), [wap.gamerbase.ru](http://wap.gamerbase.ru) или [www.mts.ru](http://www.mts.ru).



МТС

# ИГРОМАНИЯ



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ  
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ОТ РЕДАКТОРА

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

## ИНТЕРФЕЙС DVD

- Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержится 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 журнале каталог DVD имеет альтернативную обложку в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, скачайте или медленно работайте — используйте его.

## РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу [gamezelle@igromania.ru](mailto:gamezelle@igromania.ru)

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

## НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

## ИНФОБЛОК

- Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.
- Техническая и всякая другая помощь по диску.
  - Информация о создателях DVD, музыка в обложке и т.д.
  - Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
  - Информация о российских внекомпьютерных клубах.

## БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

- GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:
- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
  - Обновляемая база кодов (1600 игр).

С прошлого номера, как вы знаете, мы начали комплектовать «Игровую зону» совместно с журналом «Лучшие компьютерные игры». Специалисты из двух наших изданий делают подборки по своим любимым играм сразу и для «Игромании», и для ЛКИ. На наш взгляд, такое разделение труда пошло только на пользу рубрике, но важно знать и ваше мнение. Обязательно отправляйте свои соображения на эту тему на страничку редакция.

Кроме того, совсем недавно мы запустили в свободное плавание обновленный движок наших дисков. В числе других полезных новшеств появились, например, адекватная поддержка Windows Vista, да и сам DVD стал работать значительно быстрее и стабильнее. Мы получили уже немало отзывов о новом движке, но нам, опять же, важно знать ваше мнение. Свои пожелания... а ладно, вы и сами знаете.

Между тем наша игростроевская артель **Format C** продолжает выискивать локализации самых интересных модов. В этот раз вас ждут два дополнения. Первое — «Тайна Энурк» для TES 4: Oblivion. Это первая глава эпической саги «Дети Туркена». Действие разворачивается в таинственных катакомбах, куда главный герой спустился в поисках могущественных артефактов.

Вторая модификация предназначена для неполопленного Half-Life 2 и называется «Восстание». В образе девушки Джамиле Ли мы должны сбежать из тюрьмы Альянса и помочь повстанцам в их борьбе против тирании. События модификации

разворачиваются параллельно с сюжетом оригинальной игры, так что иногда тут по своим делам пробирает сам доктор Фримен с любимой монтировкой наперевес.

В темах DVD в первую очередь обратите внимание на мод **Fourth Age: New Shadow для Rome: Total War**. Дополнение сделано по мотивам так и не написанного Джона Р. Р. Толкина продолжения «Властелина Колец». К вашим услугам шесть новых фракций, с нуля нарисованная карта Средиземья и десятки уникальных разновидностей войск.

Вторая модификация придется по душе ценителям классики от **BioWare**. Для них мы подготовили модификацию **The Darkest Day для Baldur's Gate 2**. Тут и огромная сюжетная кампания, состоящая из пяти основных и 50 дополнительных квестов, и сотня новых умений, и десятки персонажей.

Наконец, любители стратегий должны по достоинству оценить мод **Kingdom for War для Warhammer 40 000: Dawn of War**. Разработчики дополнения создали 25 карт, связанных единым сюжетом, и нарисовали несколько новых видов войск. В ожидании официального дополнения от **Relic** за **Kingdom for War** вполне можно скоротать время.

Кроме того, на диске, как всегда, вас ждут свежие патчи (особое внимание на заплатки для **Armed Assault** и **Neverwinter Nights 2**), свежий скин к драйвера, последние демоверсии и много чего еще. Изучайте!

Степан Чечулин  
[stepan@igromania.ru](mailto:stepan@igromania.ru)

## РАЗДЕЛЫ DVD

**№1:** Сделано в «Игромании». Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой кейлдоскоп.

**№2:** Машина времени, Игрострой, 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, Онлайн-игры

## НАД DVD РАБОТАЛИ

- Главный редактор: **Степан Чечулин**  
Редактор: **Семен Чечулин**  
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**  
Программирование DVD: **Ирина Сахарова, Ирина Овсинникова и Денис Валеров**  
Дизайн обложки: **Илья Галеев**  
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Кушин, Александр Цыпаков, Олег Кононов, Николай Позин**  
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махаренков, Николай Пегасов**

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD** Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб Видео

### ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

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

#### TES 4: Oblivion — Тайна Энзурк

Автор: Saharloom \* Уровень персонажа: Шестой и выше \* Время прохождения: 1,5-2 часа \* Боевка: максимум \* Ролевые отыгрыши: средние \* Лоушис и хитрости: максимум \* Особенности: есть возможность получить уникальное оружие и доспехи

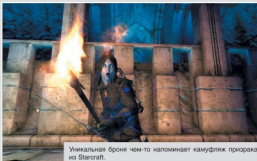
Дополнение «Тайна Энзурк» для TES 4: Oblivion — это первая глава эпической саги «Дети Руржена», повествующей о тайнах двемеров и айлейдов. Действие модификации разворачивается в подземельях Энзурк, давным-давно выкопанных и обустроенных айлейдами и двемерами.

В катакомбах таятся призраки, в заброшенных пещерах подстерегают зомби-стражи, в просторных залах бродят с мечами наперевес наемные убийцы Азуры. Но главный герой спустился под землю вовсе не для того, чтобы пустить под нож всю нечисть (хотя и это, конечно, делать придется), его главная задача — разгадать тайну подземного мира. По ходу игры главному герою постоянно попадаются старые дневники и полуистлевшие манускрипты, раскрывающие тайны Энзурк.

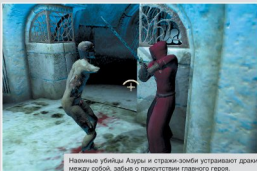
Сразу предупреждаем, низкоуровневым героям в эти подземелья лучше не соваться. Мало того, что махать мечом приходится практически без перерыва, так еще и двемерские лоушки попадают очень часто — молоты, лезвия и прочие гномские пакости могут испортить жизнь кому угодно.

Ради чего такие мтарства? Отвечаем. Из обрывков информации, которую герой узнает из дневников и записок, быстро становится понятно, что где-то в подземельях зарыты волшебные кристаллы, легендарный сломанный меч и еще один магический артефакт, способный по желанию игрока превратить в кристаллы и клинок в один из шести комплектов оружия и брони.

Более детально раскрывать сюжет и описывать геймплей мы не станем, иначе будет неинтересно играть. Обратим лишь внимание на то, что «Тайна Энзурк» — только начало повествования. Следующие главы саги «Дети Руржена» выйдут в самом ближайшем будущем, ну а мы их, разумеется, переведем на русский язык.



Уникальная броня чем-то напоминает камуфляж призрака из Starcraft.



Наемные убийцы Азуры и стражи-зомби устраивают драку между собой, забыв о присутствии главного героя.

#### Half-Life 2: Восстание

Автор: Германов Гурририк \* Сложность: высокая \* Время прохождения: 2-3 часа \* Сражения: много \* Общение с NPC: немного \* Особенности: история развивается параллельно с сюжетом оригинальной игры

Предлагаем вашему вниманию перевод одного из лучших модов для Half-Life 2 — «Восстание». Вроде бы и сюжетных поворотов в нем немного, и играть всего ничего (часа два максимум), но насколько все интересно!

Главная героиня «Восстания» — девушка Джамиль Ли, которую Альянс отправил в тюрьму «Новая Проспект» за пособничество сопротивлению. В начальном ролике нам наглядно демонстрируют, как солдаты Альянса заламывают Джамиль руки и тащат в кутузку. И вот уже мы в роли отважной Ли приходим в себя в тюрьме. Что делать? Как выбраться из заточения? Ведь Ли — девушка хрупкая, крушить стены монтировкой не обучена.

Но повстанцы не бросают своих в беде. Специалисты сопротивления подключаются к главному тюремному компьютеру и взламывают систему замков. Решетка камеры открывается, а вой охранной сирены дает понять, что самое время делать ноги.

Между тем один из членов сопротивления, которому удалось пробраться на территорию тюрьмы, рассказывает Ли, что на одном из мониторов только что видел, как по коридору пробежали дочь доктора Вэнса и какой-то человек в очках, в странном костюме и с монтировкой в руке. Да-да, все верно! События «Восстания» разворачиваются одновременно с приключениями Фримена.

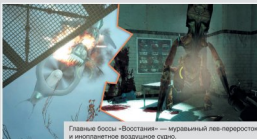
Ну а дальше действие меняется стремительно. Толпы солдат Альянса палят в нас практически из-за каждого поворота. На пересеченной местности происходит буквально бой с муравьями-лавами, которые нападают огромными стаями. В перерывах между массовым геноцидом насекомых нужно еще сражаться с различными боссами, каждый из которых стоит целого отряда комбайнов.

Кроме яростного геймплея, «Восстание» отличается от прочих модов еще и хорошим дизайном уровней и фантастической детализацией. Зрешный визуальный ряд вполне сравним с официальным уровнем Lost Coast от Valve, а местами даже превосходит его: шейдерные блики на воде, HDR-освещение, работающие спецэффекты выстрелов, новые объемные текстуры.

На форумах, где обсуждается мод, ходит шутка, что «Восстание» — это не модификация, а потерянная глава оригинальной игры. Настолько тут высокое качество исполнения,



Маленькие боты с вращающимися лезвиями доставят Джамиль массу неприятностей.



Главные боссы «Восстания» — муравьяный лев-переросток и исполняющее воздушное судно.



## Игровая зона

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

### №1. Call of Duty 2

Что: модификация, 6 карт  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта Aberrant Valley

#### Модификации

• Meat Bot — добавляет на все карты самых настоящих ботов. Весьма смысловых, надо сказать.

#### Карты

- Aberrant Valley
- BPU Alcohol
- Fobdors Arena
- Mechanica
- No BS Tower
- Terror Dome

### №2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 8 карт  
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегии»



Карта Treeze Island

#### Карты

- Chasm Warfare
- Hour Glass
- Mutant Wasteland
- Night Wars Limited
- Pooled Resources
- Treeze Island
- W4 Battle
- Park

### №3. Company of Heroes

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



Карта Supply Lines

#### Карты

- Supply Lines
- Cliff
- Black Swamp
- Crucifix Hill
- Desert Fox

- Far Away From Home
- Border Clash

### №4. Counter-Strike

Что: 7 карт, 7 моделей оружия, 2 набора моделей игроков  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта kz\_cargo

#### Карты

- aim\_cold\_dgl
- aim\_deagle\_dark
- de\_dizzy
- de\_shishi06
- kz\_cargo
- kz\_ptthree
- ka\_rumbe

#### Модели оружия

- Default M4 ACOG
- Dual P220's
- H12 USP-match for Glock
- Its the Barney bomb
- LordTopaz's sg552
- UMP Flex
- S.T.A.L.K.E.R. AK-47

#### Наборы моделей игроков:

- Combine CT pack
- Rebel T pack

### №5. Counter-Strike: Source

Что: 9 карт, 7 моделей оружия, 2 набора моделей игроков, 3 модели рук  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта ba\_forest

#### Карты

- aim\_underwater
- appart\_meme
- ba\_forest
- breakwall
- fy\_south\_parade
- ghost\_craft
- he\_dontdropsoap\_pistol
- ice\_knives
- scoutknife\_vc2\_snow

#### Модели оружия

- Alabama Slammer
- DOOM 3 Machinegun
- Hellings 454 Casull
- Ninja Gaiden Kunai Knife
- Real wood scout
- Souldrinker from Dark Messiah

- Thompson M1A1

#### Наборы моделей игроков

- 1337 Punk Reskin
- ACU Camo Seal-Team 6 Pack

### №6. Crashday

Что: 8 трасс, 5 автомобилей  
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Трасса «Падший город»

#### Трассы

- Большой альпийский груг
- Город порока
- Кровавое дерби
- Падший город
- Jump Cross

- LOL Arena
- Puras Bug Track
- Raw 8 v.2

#### Автомобили

- Chevrolet Elcamino
- Go Kart
- Peterbilt
- Rhino
- Trabant

### №7. Diablo 2

Что: 4 плагины, 6 модификаций  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегии»

#### Плагины

- Collectors Backpack — в несколько раз увеличивает размер инвентаря, Хорадрического куба и сундука.
- Графические плагины от Шека — три подключаемых модуля, которые изменяют оформление ландшафтов первых трех актов игры.

## Тема Dvd

### Rome: Total War: Barbarian Invasion — Fourth Age: New Shadow

Что: модификация • Игра: Rome: Total War • Разработчик: Fourth Age Team • Что нового: сюжет, юниты, кампании, здания, исторические события, карта • Размер: 452 Мб

• **Новый сюжет:** история создана по мотивам начатого, но так и не написанного **Джоном Р. Р. Толкином** продолжения «Властелина Колец» — романа «Новая тень». Война закончилась, наступила относительно мирная четвертая эпоха, но в дальних уголках Средиземья еще осталось зло. Умертвляя, остатки разбитых орочных орд и последователи демонического культа во главе с идеальным последователем Сауруна Херумором готовятся начать новую войну.

• **Новые фракции:** шесть новых фракций, которые станут участниками длинной кампании — Гондор, отколовшееся от него государство Абунабар, вастаки, харадримы, рохирримы и дунэданы.

• **Карта Средиземья:** большая карта, соответствующая той, которую нарисовал Толкин. Присутствуют все известные города и земли, плюс достоверность вроде столбов Оспилата или башни Ортханк.

• **Десятки юнитов:** новые юниты, нарисованные по образу и подобию персонажей кинотрилогии «Властелин Колец». На поля сражений выйдут всадники Рохана, гномы, орки, мощные пехотинцы Гондора и пещерные тролли. Каждый тип войск снабжен подробным описанием.







## Игровая зона БОНУСЫ



Пять автомобилей для Need for Speed: Most Wanted.



Модификация Battalion of Flames для Titan Quest.



Карта «Осень» для «Блицкриг 2».



Модификация Hell Unleashed

**Модификация**  
 ● **Hell Unleashed** — масштабная модификация с новым сюжетом, квестами, классами и десятками других нововведений.

● **Legacy of the Horadrim** — позволяет использовать при создании героя практически любые навыки любого класса.

● **Median 2008** — новая версия знаменитой модификации, где полностью изменены навыки, добавлены новые монстры и предметы.

● **New Realm** — десятки мелких изменений — от новых карт и предметов до монстров и перерисованной графики.

● **Unholy Wars** — небольшая модификация, которая делает игру намного сложнее.

● **Volf's Drop Mod** — добавляет три уровня сложности и увеличивает шанс выпадения ценных предметов.

### №8. FIFA 07

Что: 1 модификация, 1 комплект лог, 1 подборка рекламных щитов, 3 набора формы, 2 стадиона, 6 программ  
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Стадион Riazor La Coruna

Набор рекламных щитов FIFA 07 Ultimate Adboards Pack, лица футболистов Euro Face Patch, формы для команд

«Аякс», «Бавария», «Реал», модификация геймплея NK Football FIFA World Evolution 5, стадионы Olympic Stadium Athens и Riazor La Coruna, а также ежемесячная подборка программ.

### №9. FlatOut 2

Что: 7 машин, 1 мод, 1 программа  
 Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификация Racing HUD SKL

В нынешней подборке ждет мод Racing HUD SKL, который частично изменяет интерфейс игры. На карте теперь отображается поверхность трассы, а стрелки, показывавшие положение вашей машины и автомобилей соперников, заменены моделями машин. Индикатор нитро теперь синий, кроме того, появился новый спидометр.

### Модели машин

- 1933 Vicksys
- 1968 VW
- 1983 Chevy Blazer
- 1973 Buick Riviera
- Dirt Bike
- 1965 T-Bird
- GSSaab 96

### №10. GTA: San Andreas

Что: 10 автомобилей, 2 самолета, 2 модели оружия, 2 лодки, 5 мотоциклов, 2 острова, 7 зданий  
 Где брать: Рубрика «Игровая зона»



Автомобиль Mercedes Benz E500

раздел «Для боевиков»

### Автомобили, самолеты, мотоциклы, лодки

- КамАЗ 4310
- Ford Escort XR3 1986
- Honda Team
- Iveco Truck 4 Axes Military
- McLaren F1 GTR
- Mercedes Benz E500
- Mercedes Benz Sprinter
- Mitsubishi Lancer Evolution 8
- Santa Monica Intercity Bus

### Lines

- VW Saveiro G4 Surf
- Antonov An 225

- T 47 SNOWSPEDER
- Nazgul 92
- SA Coast Guard Patrol

### Boat

- BMW R75 mit Seitenwagen
- Ducati 916
- Ducati 999R
- Ducati Monster S4R
- Kawasaki Ninja ZX10R

### Оружие

- Homulunkus Sword

### Lineage 2

- New Sniper Rifle

### Острова

- Country Dock V.16
- Speed Drift

### Здания

- Saybahcesi
- Doherty Plaza
- Ktm Garage
- New Chateau Hotel
- New Doherty Garage and

### New Look for Safe House

- Scania Autohaus
- Wolfpack Garage

### №11. Half-Life 2

Что: 5 карт, 5 мисок, 2 модели оружия, 3 модели игроков, 3 фоновые картинки  
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»

### Карты

- Apocalypstreet
- as\_subway

## Новые решения 2008

### Максимальная защита Максимально просто



Новая линейка решений 2008: Выберите свое...

	Panda Antivirus	Panda Antivirus + Firewall	Panda Internet Security
Антивирус	✓	✓	✓
Экстренная защита от новых угроз	✓	✓	✓
Защита от рекламных/шпионских программ	✓	✓	✓
Антивирус: защита от скрытой мимикрии	✓	✓	✓
АнтиРутит	✓	✓	✓
Блокирование вредоносных веб-страниц	✓	✓	✓
Автоматическое обновление	✓	✓	✓
Лицензия на 3 ПК	✓	✓	✓
Технология TrueView™. Поведенческий анализ	✓	✓	✓
Персональный брендмауэр	✓	✓	✓
Защита личных данных	✓	✓	✓
AntiSpam	✓	✓	✓
Родительский Контроль	✓	✓	✓
Резервное копирование	✓	✓	✓
Оптимизация ресурсов	✓	✓	✓
Глубокий онлайн-обзор сканирования	✓	✓	✓

Спрашивайте в магазинах



## ПАТЧИ

### 5 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



**Armed Assault**

Версия: 1.06  
★★★★★



**Neverwinter Nights 2**

Версия: 1.06  
★★★★★



**Хроники Тарг: Призраки звезд**

Версия: 1.02.0  
★★★★★



**Enemy Territory: Quake Wars**

Версия: 1.1  
★★★★★



**Тунгуска: Секретные материалы**

Версия: 1.3  
★★★★★



Kaipa border\_bust

- background\_mill
- border\_bust
- broken\_escape\_part1

#### Модели оружия

- 357 Black-Magnum
- Black 'N' Blue Zero Point

#### Gravty Gun

#### Модели игроков

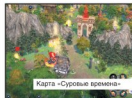
- Black HEV Suit
- Bright Skins for Half-Life 2
- Deathmatch
- Puke-ish Green Gloves & HEV Suit

#### Фоновые картинки

- Black x-mas
- BOOM
- Chainsaw Kitty

#### **N12. Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера**

Что: 2 модификации, 2 кампании, 22 мультиплеерные карты, 25 записей боев  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Карта «Суровые времена»

● **Модификация Runes of Ice** — изменяет изображения иконок рунической магии. На значках рун появляются их названия и изображения ресурсов, необходимых для ее использования.

#### Одиночные кампании

● **День огненных слез** — кампания из пяти уровней, рас-

сказывающая драматическую историю об одном эльфийском королевстве.

● **Восстание раглас** — обновленная версия кампании, рассказывающей о потере могущественной «Слезы Аски» в царстве магов.

#### Мультиплеерные карты

- Битва близ клевера
- Волшебная земля
- Два берега
- Долина озера
- Дуэль четверых
- Забытый герой
- Загадка
- Круги
- Лорд Гарри
- Мыс драконов
- Нервные условия
- Окраина
- По дороге в школу
- Святыище драконов
- Священный город
- Сквозь огонь
- Слушай тишину
- Способность
- Столкновение
- Суровые времена
- Ультиматум
- Шольская поря

На десерт — 17 записей сражений с недавнего турнира по «Героям».

#### **N13. Jagged Alliance 2**

Что: 7 масштабных модификаций  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Кампания Shady Job

● **Back 2 Business** — кампания в стиле аддона *Unfinished Business*. Вам предстоит посетить очередное вымышленное государство и навести там порядок.

● **JA2'005** — модификация, исправляющая множество недочетов и ошибок.

● **JA2 v1.13** — существенно изменяет геймплей.

● **Rubicon: Последний рубеж** — переработка кампании *Jagged Alliance 2: Unfinished Business*.

● **Urban Chaos** — одна из лучших зарубежных кампаний; сражаться в основном придется в городах.

● **Vietnam SOG'69** — отличная кампания про войну во Вьетнаме.

#### **N14. Medieval: Total War 2**

Что: 3 карты, 1 кампания, 5 модификаций  
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификация Darth

#### Кампании и карты

● **DarthMod — The Last Episode** — полезный сборник модов, включающий в себя полноценную кампанию, две новых карты, обновленный искусственный интеллект, новые загрузки меню, измененную дипломатию и многое другое.

#### Скинны и AI

● **Diverse Loading Screen** — 60 новых загружаемых экранов.

● **Musculus Maximus Skin** — новые шкуры для генералов из 16 стран. Теперь обнаружить затерявшегося в толпе юнгого воеводу станет проще.

● **Schotten Skin** — переданные скинны для шотландцев. Краше всех стали конные отряды.

● **Sinuhts Battle Mechanics** — теперь отряды до

последней капли крови сохраняют заданную формуцию.

● **Ultimate Battle AI** — враги могут создавать выгодные построения войск и дольше удерживать стены замков.

#### **N15. Microsoft Flight Simulator X**

Что: 2 сценария, 1 самолет, 1 дирижабль, 1 автомобиль, 18 наборов текстур, 25 пакетов для графики, 3 программы

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



Модель дирижабля Goodyear Blimp

#### Сценарии

● **Valle D'Aosta part 1 (Est), Alps, Italy, Photo Real** — сценарий восточно-итальянских Альп, что, в принципе, соответствует наступающему сезону; у вас же есть горные лыжки?

● **Valle D'Aosta part 2 (West), Alps, Italy, Photo Real** — вторая часть сценария, идущая, впрочем, как отдельный аддон. На этот раз перед вами западная часть итальянских Альп, более суровая и неприступная.

#### Самолеты

● **Hawker Raytheon 125-850xp** — самолет семейства Hawker, оснащенный двумя турбореактивными двигателями. В кабине сидит второй пилот.

● **Goodyear Blimps** — самый настоящий дирижабль. Забудьте о запредельной скорости и высоте — это медленный и низколетающий аппарат подходит разве что для прогулочных полетов.

● **Project Defender** — а это уже и не самолет, а настоящий джип. Модель представлена в двух вариантах — с палаткой

на крыше и в раскраске а-ля зебра.

### Текстуры

В сегодняшней подборке можно отметить набор текстур **Osantastic Skin Pack** — 16 лайврей австралийской авиакомпании Qantas для самолетов Boeing 737-800, Boeing 747-400 и Airbus A321.

### Трафик

Мы продолжаем выкладывать работы от команды **World of AI**, объединяющей художников, моделлеров и трафикмейкеров со всего света. Сегодня — пассажирские лайнеры.

### Программы

Три новых утилиты, полезных всем. **Aircrafter** поможет отретрактировать самолеты, **QuickGOTO** позволит во время полета телепортироваться в любой аэропорт, а с помощью **AITP-X** можно увеличить или уменьшить трафик в небе.

### №16. Neverwinter Nights

Чит: 3 игровых редактора, 7 модулей, 3 расширения  
**Где брать:** Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

### Редакторы

● **Forge of Wonders** — настройка персонажа под требо-



Модификация Loths Revenge

вания модуля.

● **Novice to Epic Character Maker** — создание героя нужного уровня с нужным набором навыков и предметов.

● **Random Dungeon Generator** — генератор подземелий.

### Модули

● **A Land In Need — A Hero Indeed.** Уровень персонажа: 12-20 \* Длительность: 5-6 часов.

● **A Samurai's Tale — Part One.** Уровень персонажа: 10-11 \* Длительность: 2-3 часа.

● **Grail War — The Beginning.** Уровень персонажа: 1-5 \* Длительность: 15-40 часов.

● **Loths Revenge.** Уровень персонажа: 14-18 \* Длительность: 7-12 часов.

● **Monty Python Adventures Part 1: Arthur Meets a Moose.** Уровень персонажа: 1-10

## ТемаDvd Warhammer 40 000: Dawn of War — Kingdom for War

Что: модификация | Игра: Warhammer 40 000: Dark Crusade | Разработчик: Kingdom for War Team | Что нового: кампании, карты для симуляции, сценки | Размер: 142 Мб



- Большая кампания из 25 уровней с интересным сюжетом и очень крупными сражениями.
- Новые карты для симуляции.
- Сотни юнитов самых разных видов и мастей, каждый со своими уникальными характеристиками.



● **Tales of The Hullack Forest: The Sunken Cemetery.** Уровень персонажа: 10-14 \* Длительность: 2-3 часа.

● **The Halls of Advanced Training Deluxe.** Уровень персонажа: любой \* Длительность: от 1,5 минут до 2 часов.

### Модификации

- **Alterate Combat Animations** — новая боевая анимация персонажей.
- **Full Rideable Horses** — позволяет заменить пешие прогулки верховой ездой.
- **Psionics!** — добавляет пси-способности.

**BIOSTAR**  
 WWW.BIOSTAR.COM.RU

Поддерживает все процессоры Intel, включая грядущие 45-нм многоядерные модели с FSB 1333 МГц

**NVIDIA GeForce 7150**

**T-SERIES** *Overclocking*

## TF7150U-M7

Чипсет GeForce 7150 создан по передовой 80-нм технологии и поддерживает:

- 1 DirectX® 9.0c
- 2 Shader Model 3.0
- 3 High Definition Audio (HAD)
- 4 NVIDIA® CineFX 3.0 Engine
- 5 OpenGL® 1.5 Optimizations

### Tweak Tech



Tweak Tech

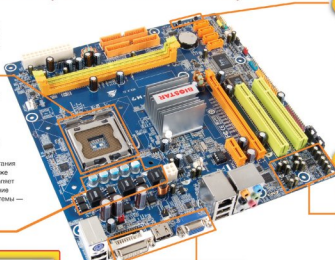
Biostar использует уникальную схему литания процессора и оперативной памяти, а также твердотельные конденсаторы. Это позволяет получить максимально стабильное питание для ключевых составляющих любой системы — процессора и памяти.

### X.D.C. (eXtreme Durable Capacitor)



BIOSTAR Uses Implement Solid Capacitors

Твердотельные конденсаторы обеспечивают стабильное питание процессора. Срок службы твердотельных конденсаторов в 6,25х раз больше, чем у электролитических аналогов.



### Rapid Switch



Rapid Switch

Теперь можно забыть про джамперы Power и Reset. На плате есть кнопки, которые их заменяют. Продвинутые пользователи смогут беспроблемно экранировать с настройками платы, быстро и оперативно.

### Clean-Tone Audio Technology



Clean-Tone

Иновационный дизайн Clean-Tone от Biostar снижает уровень звуковых искажений и шумов, генерируемых системой платой. На каждый аудиоканал предусмотрено отдельный конденсатор. Интегрированный звуковой кодек HD Audio 7.1 обеспечивает кристальный звук, кроме того, он полностью совместим с Microsoft® Windows Vista™ Premium.

### HDMI / DVI / D-Sub

HDMI, DVI, DVI и D-Sub для вывода изображения HDMI: High Definition Digital Audio & Video

\*Плате в комплекте идет универсальный кабель, который работает и с видеокартами с поддержкой HDCP



Audio Ready

## №17. Neverwinter Nights 2

Что: 1 игровой модуль, 3 модуля генерации, 16 модификаций, 2 программы  
 Где брать: Игровая зона, раздел «Для ролевых игр»



Разыгранная жрица способна постоять и за себя, и за возлюбленного.



Хорошие новости! Компания «Акелла» наконец-то локализовала патч 1.06. Устанавливайте его из раздела «Патчи» на нашем диске.

Данная подборка составлялась, когда еще не было локализованного патча 1.06. Предположительно она полностью совместима с патчем 1.06. Если же будут несовместимости — пожалуйста, сообщите нам.

### Модули

**Томоачан.** Уровень: 4-6 \*  
 Длительность: 4 ч. \* Рейтинг: 8,0 \*  
 4-е место в хит-параде «Игровой зоны» \* Роман с сексуальной туземной жрицей оборачивается бегством от ее отца, натравившего на вас с ней воинные деревни. С боими сплассать от преследователей, вы попадаете в подземные лабиринты города мертвых.

Наша студия **Formal C:** начала работу по локализации модуля **Томоачан.** Если все сложится, на следующем диске «Игромания» он будет опубликован на русском языке.

**FRW Character Creator, JEGS Training module.** Модули для экзипировки и генерации персонажа. Размещаем постоянно.

**Спецмодуль «Игровой зоны»:** **Gamezone 11-2007.** Для получения брони и одеяний из набора **Jester's Gear** и **Jester's NWC.**

### Модификации

● Сильф, красивый дракон и два элемента для волшебника и колдунов: **Familiar Pack**  
 ● Новый класс персонажа: бард + воин = **Mystic Knight**  
 ● Частая смена заклятий для барда и колдуна: **Extra Spell Swapping**

● Доступные престиж-классы: **NW9 & Shadow Thief**  
 ● Крафтинг: **The Complete Craftsman** (повторно + новая программа)

● Редактор персонажей и многого другого: **GFF Editor**  
 ● Сексуальная женская и элегантная мужская броня: **Jester's Gear** и **Jester's NWC** (три набора)

● Минимизация сфер от защитных заклятий: **Less Obviusе Spell Buffs**  
 ● Кровь от убийств: **Camb's COMBAT Splatler**  
 ● Лица для эльфа: **Female Elf Heads**

● Женские прически: **MaeBe's Female Hair**  
 ● Глобальное изменение интерфейса: **CleanedUI**  
 ● Новая панель режимов: **Command Mode Bar**  
 ● Четырехрядовая панель быстрого доступа: **4 Row Transparent HotBar**

### Также на диске

● **Хит-парад** лучших модулей «Игровой зоны»;  
 ● **Информаторий:** ответы на частые вопросы;  
 ● **Ответы на письма читателей.**

● Объяснение **рейтинговой системы.**

Ждем ваших отзывов по адресу [pwn2@igromania.ru](mailto:pwn2@igromania.ru)

## №18. Pro Evolution Soccer 6

Что: 6 скинов меню, 5 форм, 4 стадиона, 5 программы  
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Стадион MFH Victory

Новое меню для фанатов Фердинанда, Рональдиньо, Жерарда, Руни и Тулака Шакура — **Best Menu Pack.** Формы для игроков «Аякса», «Челси», «Ювентуса», «МЮ» и «Реала» — **5 Kits Pack.** Подборка стадионов **MFH Victory Stadium, Ukraina Stadium, Veltins Arena, Juventus Arena,** а также постоянный набор программ.

## №19. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 10 маглов  
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Armes

● **Abigail's Petshop** — торговец, продающий 80 видов домашних питомцев.  
 ● **Armies** — позволяет возлагать любовь из четырех

## Temadvd Baldur's Gate 2 — The Darkest Day

Что: дополнение к игре Baldur's Gate 2 • Разработчик: TeamB3 • Что нового: сюжет, квесты, локализации, персонажи, заклинания, карты, NPC • Размер: 300 Мб

● Более 70 подклассов: классы обзавелись десятками дополнительных ответвлений. Среди подклассов немало экзотических профессий — например, **Vampire Hunter, Samurai или Ninja,** которые дают герою определенные преимущества и накладывают некоторые ограничения.

● **Знакомые герои:** в **The Darkest Day** нас ждет встреча с 9 новыми компаниями. Некоторые из них переключились приключением из первой части игры. Теперь восстановить старую партию, с кото-

рой начинается приключения в **Sword Coast,** не составит труда. Каждому герою отведена роль в сюжете.

● **Эпический размах:** помимо главной сюжетной ветки, вас ждут пять основных квестов и около 40 побочных. Среди монстров появились почти полсотни опасных тварей, одолеть которых помогут могущественные артефакты. В **The Darkest Day** вас ждут 180 предметов, в основном жестко привязанных к новым подклассам, а также 170 заклинаний.



армию.

● **Bathing** — герою придется заняться гигиеной, регулярно принимая душ.

● **Dulsya Isle** — огромный остров с новыми городами и замками.

● **Flying Carpet** — выполнив ряд заданий, вы получите летающий ковер.

● **Helms Deep** — крепость Хельмова Падь из трилогии «Властелин Колец».

● **Jailen's Balmora Cave** — живописный дом в просторной пещере.

● **Restore Magicka for Morrowind** — возможно быстро восстановить магическую энергию.

● **Scourge of the Lich Father — Act I** — первая часть масштабной трилогии, в которой вас ждут новые квесты, предметы и персонажи.

● **The Sword of Seven Spirits** — новый меч и подземелье, где его можно испытать.

## №20. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 18 маглов  
 Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

● **Bandit Bonkers** — разветвленная сеть подземных туннелей и пещер, где скрываются бандиты.

● **Cheydinhal Petshop** — магазин, где можно выбрать домашнего питомца.



Модификация The Lost Spres

● **City of Sunev** — красивый город с десятками зданий и персонажей.

● **Daedric Bloody Mace** — мощная булава с оригинальным дизайном.

● **Dwarven Smashing Sword** — необычный клинок, наносящий противникам большой урон.

● **Elven Map Redux** — изменяет карту, делая ее красивее и удобнее.

● **Imperial Estate** — просторное поместье с прислугой.

● **Improved UI** — вносит десятки небольших изменений в интерфейс игры.

● **Improvised Weapons** — позволяет использовать в качестве оружия хозяйственные предметы.

● **Jedi Temple** — добавляет в игру лазерный меч.

● **Mages City** — город, предназначенный для обитания магов.

● **More Vegetables** — более десятка новых видов овощей, которые могут использоваться алхимиями.

● **Plasma Sabers** — разно-





## ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ • ГОЛОВОЛОМКИ • ЗКШЕНЫ

### АМУЛЕТ ТРЕЦВЕТЬЯ

Жанр: головоломка  
Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: Winedplane games  
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Увлекательная головоломка, где нужно курсором обводить цепочки из одинаковых камней, начиная с двух. Для прохождения уровня надо освободить фей, разбросанных по игровому полю, и снять с него заданное количество камней. Постепенно задачи усложняются, пленниц становится больше, камни выпадают

разрозненно, выстраивать цепочки все сложнее. Успехи вознаграждаются золотыми статуэтками, которые даются за освобождение пяти фей одним ходом, за самый большой счет и за цепочку из 15 камней.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

### НЯМСТЕРЫ ЛЮКС

Жанр: головоломка  
Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: KianX Productions  
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Нямстеры — это такие разноцветные змейки-музыканты, живущие в норках. Они собирают фрукты в огородах, получают за это монетки, а на них покупают себе новые гитары, барабаны и прочие музыкальные инструменты. Сама игра представляет собой головоломку. На игровом поле-огороде расставлены фрукты разных цветов.

Цель — съесть нямстерами как можно больше фруктов. Для этого вам даны разные бонусы: ускорение скорости пережевывания, возможность одной змейкой есть фрукты любого цвета. То и дело возникают разного рода препятствия: жуки, лед, замораживающий плоды, бабочки, садящиеся на фрукты. А в награду за все мучения после каждых десяти уровней нямстеры дают концерт.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

### ПАЗЛ МАНИЯ: ХРОНИКИ ЕДИНОРОГА

Жанр: пазл  
Издатель: IT Territory Casual • Разработчик: Elnif Games  
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



«Пазл Манья» — настоящая мозаика вроде тех, что продают в картонных коробках в ближайшем газетном киоске. Суть игры очень проста. Куски мозаики едут на конвейере, а вам следует выхватывать подходящие и быстро класть в нужное место. Собрать предстоит в основном пейзажи — горные вершины, полянки с ромашками и прочую благодать. Есть здесь и сюжет. Вам предстоит спасти некий сказочный мир от обрушившихся на него бедствий, отыскав волшебного белого единорога, который восстановит порядок вещей. Дело в том, что сказочный зверь очень любит смотреть на красивые картинки, так что, когда вы соберете сотни мозаик, ленивый мерзавец тотчас вылезет из логова спасать мир.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

## ПИШИТЕ ПИСЬМА

Как мы уже сообщали, с прошлого номера у нас поменялась структура «Игровой зоны», так что теперь все игры разбиты на рубрики. Нам кажется, вам так будет проще ориентироваться на диске и находить нужные игры. Вместе с новыми разделами мы запустили специальные почтовые ящики, куда вы можете направлять свои пожелания, идеи и просто мнения о нашей работе.

Раздел «Для стратегий»: [strategy@igromania.ru](mailto:strategy@igromania.ru)

Раздел «Для боевиков»: [action@igromania.ru](mailto:action@igromania.ru)

Раздел «Для ролевых игр»: [rpg@igromania.ru](mailto:rpg@igromania.ru)

Раздел «Для симуляторов»: [simulation@igromania.ru](mailto:simulation@igromania.ru)

Пишите, как говорится, письма!



## ИНТЕРЕСНОСТИ



Бесплатная игра  
Blood Frontier



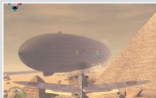
Набор для создания фан-сайта  
игры Enemy Territory: Quake Wars



## ДЕМО БЛОК



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











## HD-ДИСПЛЕИ 1080P СВЕРХБОЛЬШОГО РАЗМЕРА ДЛЯ ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Есть модели с диагональю 24 и 27,5 дюйма.

**Многофункциональные дисплеи сверхбольшого размера для игровой Вселенной**



Представляем широкоэкранные дисплеи ViewSonic VX2435wm (MVA) и VX2835wm. Быстродействующие ЖК-дисплеи с превосходными цветами, контрастностью, углами обзора, разрешением 1920x1200 (1080p), с аналоговым, цифровым и компонентным видеовходами.

Подсоедините непосредственно к дисплею игровую консоль, ТВ-адаптер или DVD-плеер. Погрузитесь в мир видео и игр с высочайшей четкостью изображения!

**За более подробной информацией о мониторах ViewSonic с большим экраном обращайтесь на [ViewSonic.ru](http://ViewSonic.ru)**

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 ежемесячное видеоприложение к «Игроманию». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



## ДОЛГОЖДАНЫЙ

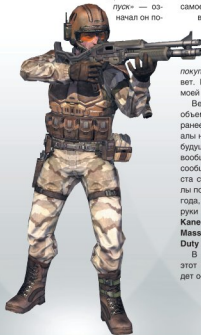
Главное событие надвигающегося месяца наряду с «ИгроМиром» — это, несомненно, приход Xbox 360 в Россию (да, теперь уже официальный). Роды консоли от Microsoft проходят в нашей стране как-то особенно долго. Первоначально компания планировала запуститься еще в прошлом году, до выхода PlayStation 3. Потом планы растаяли во времени на год и возник расплывчатый термин «пробный запуск» — означал он по-

просту то, что все консоли и игры из Европы стали поступать в Россию и по легальным каналам. Большой же запуск, вместе с рекламными акциями, сместился на осень этого года. На прошлом «ИгроМире» во время интервью с Алексеем Бадаевым (главой entertainment-направления) мы спросили о том, что готовит большой справочник покупателя по системе, но вместе с переносом запуска перенесли свой проект и мы. Сейчас — самое время вам его представить. На многочисленные вопросы о том «Когда будет вторая часть рассказа о Xbox 360?» и «Где обещанный справочник покупателя?» наконец есть ответ. Подробности — справа от моей колонки.

Вероятно, из-за большого объема справочника какие-то ранее анонсированные материалы нам придется перенести на будущий номер, а для тех, кому вообще параллелен Xbox 360, сообщая — большую часть места съедят обширные материалы по самым ожидаемым играм года, которые попали в наши руки благодаря Microsoft. Это Kane & Lynch, великолепный Mass Effect, взрывной Call of Duty 4 и другие.

В общем, приготовьтесь — этот выпуск «Видеомании» будет особенным.

**Антон Логвинов,**  
продюсер видеонаправления  
[video@igromania.ru](mailto:video@igromania.ru)



## Смотрите в «Видеомании»

### Видеосюжеты

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самые горячие и подробнейшие репортажи, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, 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

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством 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 выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ 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 смешными, местами серьезными, но всегда без исключения — талантливой и изобретательной. Такую рекламу не закончит перекрестать.

### Pre-report

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютер, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемые репортажи), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

### Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что подходит 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? Срочно свяжитесь с нами!

**Шаг 1** Для начала напишите на [video@igromania.ru](mailto:video@igromania.ru) письмо и расскажите о своем ролике.

**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. Совершенно больше (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

**Шаг 3** Мы ознакомим, просмотрим и решим — пойдет ли ролик или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылать работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

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





МАННЯ  
представляет

ВСЕ САМОЕ ГЛАВНОЕ О XBOX 360



Итак, друзья, игровая система нового поколения **Xbox 360** наконец выходит на российский рынок. Пробный пуск консоли состоялся еще в начале года, но только теперь **Microsoft** наконец-то запускает все официально. С русской консолью, поддерживающей DVD пятого региона, с технической поддержкой пользователей и, конечно, играми на русском языке.

Грандиозный запуск Xbox 360 пройдет в начале ноября, сразу по окончании главной российской игровой выставки – «Игромир 2007». «Видеомания» давно обещала вам подготовить большой справочник покупателя по Xbox 360, и сейчас как никогда подходящий для этого момент.

### О СИСТЕМЕ

Вы найдете полноценный гайд по использованию Xbox 360. Мы подробно расскажем о всех нюансах покупки консоли, ее подключении и установке, расскажем подробности о ввозимых в Россию новых моделях, о том, какие игры выйдут на русском языке, какие аксессуары обязательно стоит приобрести, а какие станут пустой тратой ваших денег, и многое-многое другое.

### Во что поиграть на Xbox 360?

Несколько десятков видеорецензий по практически всем главным играм, которые появились на свет с момента мирового запуска консоли в 2005 году. Рецензии сгруппированы в несколько роликов по жанрам: просто выберите предпочитаемый жанр, и вы узнаете обо всем, на что стоит обратить внимание на Xbox 360. Также наш отдельный сюжет посвящен осенней линейке компании на этот год.

### Главные игры сезона

Мы скооперировались с Microsoft и другими издателями, чтобы за месяц до релиза представить вам самые громкие тайтлы осени. Итак, встречайте! Только сегодня и только в «Видеомании» вы узнаете:



Для чего американцам понадобилось штурмовать Припять в **Call of Duty 4**



Как выглядит дождливый Санкт-Петербург в **Project Gotham Racing 4**



И, наконец, убьют ли друг друга двое разгневанных мужчин из **Kane & Lynch**

В общем, устраивайтесь поудобнее – в ближайшие часы вас ждет самый полный и интересный рассказ об Xbox 360 и играх для него, какой только можно себе представить. Оставайтесь на нашем канале.



# ВИДЕОКОНКУРС!

подведение итогов

## PowerColor

Если вы помните, в сентябрьской «Игромании» за этот год мы объявляли первый всесоюзный видеоконкурс, который проводился нашей «Видеоманией» совместно с компаниями **Powercolor** и **AMD**.

За прошедшие два месяца мы получили **несколько тысяч** писем, причем преимущественно с правильными ответами. Так что выбирать победителя нам пришлось при помощи старой доброй жеребьевки.

**Итак, среди тех, кто раньше других прислал нам правильные ответы на «Видеоконкурс», оказались:**

**Сергей Белюга**

(Тверь)

**Семен Николенко**

(Волгоград)

**Максим Кудинов**

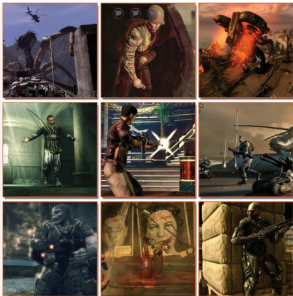
(Ступино, Московская область)



От всей души поздравляем наших победителей и напоминаем, что каждый из вас в качестве приза получает по новейшей видеокарте **Powercolor HD 2600 PRO**. Ура!

Также мы благодарим и всех остальных, кто прислал письма на наш конкурс – спасибо вам за участие и до новых встреч!

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



**AMD**  
Smarter Choice  
Разумный Выбор



**ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО  
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
СБОРКИ.**



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



**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.

# УЙТИ, ЧТОБЫ ОСТАТЬСЯ

КАК МЫ  
РАЗОЧАРОВАЛИСЬ  
В HELLGATE,  
А ПОТОМ ОБРЕЛИ  
ВЕРУ ВНОВЬ



Игорь Варнавский



## HELLGATE: LONDON

### Что? Diablo в Лондоне.

**Как?** Получить от EA Russia приглашение для создания аккаунта, дающего доступ к бета-версии Hellgate: London. Переблизать к нашему гитлерскому автору. Узнать, что бета не работает, и потратить половину рабочего дня на ожидание запуска ее самому. После 20 попыток и 50 законов в EA смириться с судьбой и договориться о визите в EA, где бета почему-то работает без проблем. Приехать туда в субботу, за четыре дня до сдачи номера, и потратить на Hellgate большую часть выходного дня.

Какие мотивы могут двигать людьми, которые покидают известную на весь мир и суперуспешную игровую компанию? Наверное, самые разные: желание сменить род деятельности, обстановку, уйти в другую или создать свою собственную фирму. В общем, что угодно. Но только если речь идет не о выходах из Blizzard. Эти мужжины (женщины, может быть, тоже, но мы про таких не слышали), судя по всему, покидают Blizzard только для того, чтобы создать свои Blizzard с тем же самым внутренним распорядком («Когда релиз? When it's done, конечно же») и заняться своими собственными World of Warcraft и Diablo. Самый показательный в этом плане пример — Hellgate: London от Flagship Studios. Все, в принципе, ожидали, что это будет похоже на Diablo, но чтобы НАСТОЛЬКО — это, что ни говори, явный сюрприз.

В 2020 году по всему миру открываются дипломатические миссии ада и оттуда в промышленных количествах начинают прибывать демоны. Армиям справиться с ними не удастся, и в результате мир очень скоро превращается в одну большую Москву-2033: на поверхности — монстры, руины домов и сумрачное небо, под землей — немногочисленные островки цивилизации, устроенные на месте бывших станций метро. По крайней мере, именно так дела обстоят в Лондоне, где имеет место Hellgate: London (подзаголовок намекает на то, что в будущем вполне может быть Hellgate: New York, Hellgate: Los Angeles, Hellgate: Moscow и так далее). Лондон был выбран не случайно: протяженность метро, канализации и подземных коммуникаций вообще здесь такая, что этого хватит для расселения небольшого города.

Hellgate стартует через 18 лет после начала вторжения. Человечество давно проиграло войну, но благодаря тамплиерам полностью не исчезло. Согласно игровой мифологии впервые тамплиеры остановили демонов еще во время крестовых походов, а в 1666 году без колебаний предали Лондон огню, когда

ЖАНР	Псевдофэнтези RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts Massive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Flagship Studios
ПОЖИЖЕТЬ	Стивен Диллоу
МУЛЬТИПЛЕЕР	Восемь Восемь человек онлайн
ДАТА ВЫХОДА	31 октября 2007 года
САЙТ ИГРЫ	www.hellgatelondon.com

вторга вторжения возникла снова (это событие вошло в историю под названием Великий лондонский пожар). Разгром ордена, ученый французский король Филипп Красивый в начале XIV века, и долгий мирный период ослабили тамплиеров, поэтому, когда в 2020 году снова запало жареным, их влияние оказалось слишком значительным, чтобы правительства ведущих стран к ним прислушались.

### Люблю и ненавижу

Вся эта завязка, конечно, неинтересна, но, сказать по правде, не имеет ровным счетом никакого значения. С таким же успехом в Hellgate можно было бы прикрутить сюжет о восстановлении туалетных унит, и подмены бы никто не заметил. Все дело в том, что Flagship, как и Blizzard, ставит во главу угла геймплей, а все остальное считают «малозначительными деталями». Сюжет? Ну, если не считать пререндеренные ролики и скромные кусочки текста в диалоговых окошках, то он здесь никак себя не проявляет (так было в виденной нами версии, есть вероятность, что в релизе что-то изменится). Урбени? Мало того, что никаких откровений (после Paikiller и The Darkness бедность окружения и дефицит фантазии у

### Краткий курс истории будущего

В прошлом году Национальный разведывательный совет США (структура ЦРУ) представил доклад с описанием четырех наиболее вероятных сценариев того, как будет выглядеть мир к 2020 году. Первый сценарий: процесс глобализации приводит к тому, что крупнейшими экономическими и технологическими центрами становятся Индия и Китай. США и Европа еле-еле сохраняют лидерство, а Россия вообще безнадежно отстала. Второй сценарий: несмотря на усиление Индии и Китая, в мире сохраняется тотальная гегемония США; судьба России по-прежнему незавидна. Третий сценарий: на Ближнем Востоке возникает транснациональное теократическое государство, противостоящее странам Запада. И четвертый сценарий: влияние нового «халифата» оказывается столь сильным, что по всей Азии вспыхивает множество конфликтов.

Самый же увлекательный сценарий еще в 2005 году предложили авторы Hellgate.



Этот скриншот, сразу признаюсь, снимали не мы. Чтобы снять такую картинку, нужно изрядно пошаманить лад камерой, да и краски в игре не настолько яркие.



дизайнеров заметны особенно сильно), так они еще и генерируются автоматически: за время двухминутной пробежки по любому надземному или подземному району Лондона вы встретите по меньшей мере пять одинаковых подвалов и еще пять одинаково разрушенных зданий. Графика? Полноте, разве можно назвать графикой плоскую анимацию, обтянутые мутными серыми текстурами коробки домов и детализацию чуть ли не ниже уровня **Word of Warcraft**? Мусор тут и вовсе представляет собой плоскую рисованную текстуру — мы уж и не думали, что увидим когда-нибудь. Также. Зато игра гарантированно пойдет даже на компьютерах четырехлетней выдержки — подобные обещания как раз в духе Blizzard.

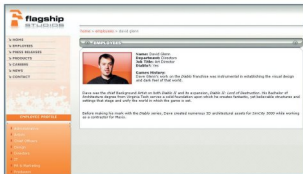
Под грузом таких вот невеселых впечатлений ты с кислой миной чапаешь дальше, набираешь уровень, затем еще один, еще и еще... и как-то незаметно для себя втягиваешься в процесс. И вот уже ты, вместо того чтобы обращать внимание на дребезжащее пустые помещения и смешные по нынешним временам модели, округленно зачищаешь каждую комнату, не упуская ни одного ящичка и ни одной бочки (в них почти всегда бывают вещи и местная валюта палладум), придирчиво сравниваешь характеристики оружия и брони (боже, сколько цифр!), мучительно выбираешь, что выкинуть из инвентаря, а что оставить (все с собой не утащишь), а с каждым новым уровнем чувствуешь, что жизнь удалась. «Еще пара часов — и все на сегодня» превращается в «еще пару часов», потом в «еще», «еще» и «еще». Подобно **Diablo 2**, эта игра очень дешево выглядит и лишена всего настоящего, но обладает наркотической притягательностью. Объективно ее вроде и хорошей назвать нельзя, и какой-то личной симпатии она не вызывает — но оторваться все равно невозможно.

## Не экшен это, не экшен

Hellgate выглядит как экшен, но это впечатление обманчиво. На самом деле от экшена здесь только камера и необходимость хоть немного целиться при стрельбе из стрелкового оружия. Играется же Hellgate как обычная RPG. Наносимый вами урон зависит не от того, насколько виртуозно вы владеете мечом, а от уровня вашего героя, уровня оружия, уровня противника и т. д. При стрельбе целиться все-таки нужно, но даже если вас зовут Cooler, выстрелы будут лететь по траектории «плюс-минус километр», особенно если стрельба не является специализацией вашего персонажа. Поначалу это дьявольски бесит, но понять причины такого решения в общем-то можно: по другому в ролевой игре и не сделаешь, иначе баланс пострадает.

Ролевая система ничем особенным не выделяется, ее довольно традиционно. Есть несколько базовых параметров — здоровье, мана (power; восстанавливается автоматически), око-

## Кто все эти люди?



В разделе «Сотрудники» на сайте Flagship в профиле каждого разработчика обязательно есть пункт «Diablo?». У многих в этом пункте с гордостью красуется надпись «Yes».

Говоря о Flagship как о выходящих из Blizzard, мы, конечно, имеем в виду то, что «близзарды» основали ее и заняли в компании ключевые посты, а не то, что она целиком состоит из бывших сотрудников Blizzard North. Когда в 2003-м Blizzard North расформировали, часть ее бывших сотрудников учредила Flagship. Вот кто эти люди:

■ **Билл Роулер**. В прошлом — вице-президент Blizzard North и глава всей Blizzard (с 1994 по 2003 годы). Но это лишь формальные названия его должностей, фактически он занимался всем родя, даже участвовал в залпиг реплик для персонажей близзардовских игр. Во Flagship он генеральный директор.

■ **Братья Эрик и Макс Шафер**. Руководили разработкой, отвечали за дизайн и арт-дирекшн обеих частей Diablo. Эрик к тому же был вице-президентом Blizzard North. Во Flagship Эрик является творческим, а Макс — исполнительным директором.

■ **Дэвид Брвик**. Бывший президент Blizzard и один из ключевых людей на проектах Diablo 1-2. Во Flagship он занимает должность с труднопереводимым названием chief visionary officer. То есть отвечает за принятие стратегических решений.

■ **Кеннет Уильямс**. В Blizzard был продюсером Diablo 2, во Flagship — исполнительный директор.

Такое обилие звездных имен, однако, еще не гарантирует, что Hellgate на 100% будет хитом. Легко заметить, что все эти люди занимают важные должности, но не имеющие прямого отношения к разработке игры. А те, кто занимается непосредственно разработкой, — люди куда меньшего масштаба, хоть и явно не с улицы.



Мы пока не знаем, что будет в релизе, но в бете демоны не опаснее полторанедельных ценят. Спрашивается, как же тогда люди войну проиграть умудрились?

рость передвижения и шансов критического удара. Есть атрибуты — точность, сила, выносливость, воля. Есть навыки — универсальные (общие для всех классов) и неуниверсальные. Плюс есть еще параметры защиты и параметры партии.

«Профессиональный» рост персонажа по традиции идет за счет опыта, получаемого от убийства врагов и выполнения квестов. По достижении нового уровня выдается несколько очков, которые можно распределить между разными параметрами по своему усмотрению.

При генерации персонажа выбрать дают только внешность и класс. В плане



А вот мы и в аду. Приемная комиссия встречает нас с распростертыми объятиями.

внешности все очень то-скиливо: настроек вроде достаточно, но красивого героя, как ни старайся, сделать не получается, все какие-то дуболомы выходят. Ну а что вы хотели — не Guild Wars это, не Guild Wars. Художников такого уровня, как в ArenaNet, нет даже в Blizzard.

Классов в игре шесть, и все они разделены между тремя фракциями (по два на каждую группировку). Таким образом, выбирая класс, вы тем самым выбираете и фракцию. У кабалтистов это evoker и summoner, у тамплиров — guardian и blademaster, у охотников — marksman и engineer. Evoker делает ставку на мощные заклинания, но слаб в ближнем бою. Summoner призывает себе на помощь мишеньев. Blademaster — классический «танк», хорош в нападении. Guardian — то же самое, но лучше проявляет себя в обороне. Marksman — отличнейший стрелок, при игре за него исползуется вид от первого лица. Engineer почти ничем не отличается от summoner, только в роли мишеньев у него техника.

По аналогии с Diablo 2, сетевая игра от одиночной не отличается ровным счетом ничем, кроме того, что кампания можно проходить сообща, а в город, — простите, на станциях метро всегда кучкуется море народу. За пределами станций метро нет никого, одни лишь монстры. То есть мир генерируется только для вас и вашей партии, если вы ею занимаетесь. По такой же системе, если

что, работает MMORPG Guild Wars, и это несчастливо: ее тоже делали выходы из Blizzard.

При выходе из любой локации все несобранные вещи — а собрать все не удастся почти никогда — остаются на своих местах, но монстры воскресают. Однажды они у меня воскресали даже по ходу зачистки локации, но это, вероятно, был глюк.

Самые лучшие вещи, как обычно, отыскиваются на поле боя, все остальное без сожалений сплавляется торговцам. Обноски попадают чуть ли не на каждом шагу, из-за чего «гардероб» приходится менять постоянно. При наведении на любую вещь в инвентаре всплывает окошко с описанием ее характеристик и характеристик уже надетой вещи — удобно, хотя можно было сделать это позргомичнее. В некоторые предметы можно устанавливать моды.

Мультиплеер будет существовать в двух ипостасях: бесплатной и платной. Для обычных игр такой подход как минимум негибелен, но Heligate — это почти MMORPG, поэтому такое решение вполне справедливо. Владельцы платных аккаунтов получат множество преимуществ: до 12 персонажей в одной руке (у «халявщиков» — максимум 3); доступ к дополнительным игровым режимам (Hardcore, Role-Play, PvP); до 40 предметов в сундуках (у бесплатников — 20); право проезда на поезде, с по-



После смерти в Heligate есть три альтернативы: вернуться на станцию метро, возродиться в виде духа в начале локации или воскреснуть прямо на месте гибели. Поскольку последний вариант предполагает редко, а денег хватает, последний вариант предпочтительнее всего.

мощью которого можно быстро добраться до удаленных районов Лондона; возможность стать офицером в гильдии и производить операции с недвижимостью; круглосуточная техподдержка; дополнительный контент, который будет выпускаться в будущем; и даже возможность участия в бета-тестах будущих игр Flagship.

Стоить все это счастье будет \$9,95 в месяц для граждан США и 9,99 евро для жителей Европы (к ней, скорее всего, отнесут и Россию). Для тех, кто планирует обособиться в Heligate всерьез и надолго, существует специальное предложение — платите \$149,99 и получаете пожизненную подписку. Правда, действует оно лишь до 30 ноября включительно. Времени на размышления, в общем, немного.



Забавная получается ситуация. С 2000 года похоронить Diablo 2 (который до сих пор продается лучше иных конкурентов, вышедших четыре, пять и более лет после него) грозилась десятка игр, но никому это не удалось. Теперь появилась игра, у которой действительно есть шансы на это, но вот незадача: по сути, это сводный брат Diablo, с той же механикой и от тех же людей. Ничего в этом мире не меняется. ■ ■ ■




Каждая новая станция представляет собой новую сюжетную главу, а от нее, словно лепестки, отходят боевые локации.



Как и в любой ориентированной на прокачку RPG, все самое главное в Heligate происходит на экране статистики и в инвентаре.





Графический движок  
Unreal Engine 3

Фантастический сюжет  
Сюзан О'Коннор  
(Gears of War, BioShock)

Технология Massive D -  
тотальная разрушаемость  
объектов!

ЕСТЬ СЕКРЕТЫ, О КОТОРЫХ ЛУЧШЕ НЕ ЗНАТЬ НИКОМУ

# BLACKSITE



**MIDWAY**

**PC  
DVD  
ROM**

BlackSite © 2007 Midway Games West Inc. Все права защищены. BLACKSITE является зарегистрированным товарным знаком Midway Games West Inc. Используется с разрешения. Название MIDWAY и логотип Midway являются зарегистрированными товарными знаками Midway Atlantic City Games, LLC. Используется с разрешения. Разрабатывается под лицензией Midway Home Entertainment Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в отделение ООО «Новый Диск Трейд», 115033 г. Москва, Мясницкая улица, д.40-42, стр.3 (МММ ТАРИИ)АО, Телефон: (495)813-07-26, e-mail: sales@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Юрисей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@obshchyni.com.ua, www.obshchyni.com.ua

реклама

# МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

«ИГРОМАНИЯ»  
ИЗУЧАЕТ ОДНУ ИЗ САМЫХ  
НЕОБЫЧНЫХ СТРАТЕГИЙ  
О ПОКОРЕНИИ КОСМОСА

Что?  
Как?

Свадиль взгляд на космос в виде фантастического коктейля из Galactic Civilizations, Homeworld, собственной игры и блестящего исполнения. Сетевые баталии с общими очередей «революция в жанре», получить от разработчиков бета-тестирование с инструкцией по применению, зарыться в нее по уши и понять, как же приятно порой бывает ошарашенно в Galaxy.

Что получится, если смешать RTS с Master of Orion? Можно ли превратить Homeworld в стратегию действительно галактических масштабов? Совместить передовую графику с по-настоящему глубокой стратегией? Студия Ironclad Games первым же своим проектом наделала столько шума, сколько другим не удавалось и десятком игр. Разрабатываемая ею стратегия Sins of a Solar Empire уже два года будоражит умы поклонников жанра.

Ближайшие коллеги Sins of a Solar Empire — Galactic Civilizations, упомянутый уже Master of Orion или Civilization. На Западе такие игры принято называть 4X-стратегиями, потому что их геймплей основан на четырех элементах — eXplore, eXpand, eXploit и eXterminate (исследуй, расширь, используй, уничтожай). Собственно, эти слова идеально описывают то, чем нам предстоит заниматься в Sins of a Solar Empire. Но традиционно заведомо — разработчики земшара логично рассудили, что управлять огромной империей в реальном времени нерезально. Попробуйте сыграть в блиц-режиме в ту же Galactic Civilizations 2. Так вот, Sins of a Solar

Empire как раз предлагает покорять галактику в режиме RTS. И охотно объясняет, как такое возможно.

«Одна миссия растянется на месяц»

Поначалу к Sins of a Solar Empire относиться со скепсисом. Заявка истории выдержана в лучших традициях собрате по жанру. Отдаленное и, как ни странно, светлое будущее. Человечество, объединенное в Торговый Союз, процветает и не спеша колонизирует космос. А вот у инопланетян Vasari, напротив, все плохо — бывшие владыки половины галактики, они в ходе произошедшей по собственной вине катастрофы лишились всех своих владений и теперь странствуют по галактике на уцелевших кораблях. Все обитаемые миры Vasari рассматривают исключительно как источник ресурсов — на этой почве у них с людьми происходит легкое недопонимание, перерастающее в галактическую войну. В разгар схватки на сцене появляется третья сторона — телпаты Advent, потомки людей, некогда изгнанных с Земли за любовь к экспериментам с генетикой.

## SINS OF A SOLAR EMPIRE

### ЖАНР

RTS в космосе

ИЗДАТЕЛЬ

Starbuck Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Ironclad Games

ПОМОЩЕСТЬ

Homeworld

Master of Orion

МУЛЬТИПЛЕЕР

Homeworld

Необычная связь

ДАТА Выхода

Февраль 2008 года

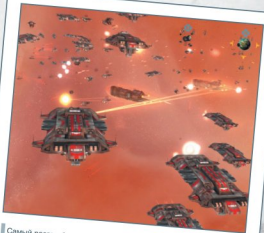
САМЫ ИГРЫ

[www.sinsofsolarempire.com](http://www.sinsofsolarempire.com)

Начинается Sins of a Solar Empire тоже традиционно — с планет. Они — источник ресурсов, новых юнитов и научных знаний. С них стартуют космические корабли, чтобы захватывать другие планеты и уничтожать противника. Их может быть несколько, и тогда сражение растянется на несколько часов. А может быть около ста — тогда битва продлится очень, очень долго. «Одна миссия в Sins of a Solar Empire может продолжаться месяц», — хвастается пре-



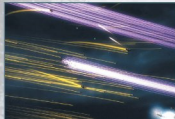
Местами Sins of a Solar Empire, что называется, дает стопроцентный Homeworld.



Самый разгар боя — космическое Бородино во всей красе.



зидент **Stardock** Брэд Уорделл (Brad Wardell). Ironclad действительно создают игру галактического масштаба — не столько по количеству нюансов, сколько по масштабу происходящего.



Вокруг планет вращаются астероиды, из которых с помощью специальных кораблей можно добыть металл или кристаллы — два основных ресурса в игре (третий — валюту — приносит налоги с населения). Тратятся полученные средства, прежде всего на то, чтобы создавать на орбитах планет лаборатории, фабрики и прочую инфраструктуру. Увы, получить все сразу, как в той же Civilization, не получится — место в небе жестко ограничено. Помучавшись немного, понимаешь, что оптимальный выбор — превращать каждую планету в промышленную базу, научный центр или что-то еще. Кстати, наука здесь устроена не в пример проще, чем в Master of Orion. Существуют лишь три ветки, устроенных по принципу «изучение большого лазера открывает доступ к очень большому лазеру». Военное направление помогает лучше оснастить корабли, гражданское касается благоустройства планет, а изучение артефактов позволяет использовать оставшиеся от древних рас сувениры (они находятся при освоении новых территорий). Последнее направление — жизненно необходимая наука для любителей быстрой экспансии.

## Не галактические войны

Ironclad предлагает нам на выбор три стороны. «*Привет, Starcraft!*» — с грустью проносится в голову. Вот в Master of Orion было десять рас, а в Galactic Civilizations 2 и вовсе позволяла лично создавать новых подопечных. А здесь — всего три... совершенно уникальных, абсолютно не похожих друг на друга расы. Они действительно различаются между собой настолько, насколько это вообще возможно в рамках одной игры. Мы лично управлялись только людьми, но различие чувствуется уже сейчас. Корабли землян — это вчерашние грузовые звездолеты и круизные лайнеры, обвешанные примитивным оружием. Но людям некуда торопиться. Они играют на своем поле, у них за спиной — мощные тылы, и на место погибших кораблей будут постоянно вставать новые. А гибнут корабли будут часто, потому что звездолеты Vasari — это настоящие танки, самые мощные конюги в игре. Но стоят эти машины смерти дороже, а потому Vasari надо спешить — они просто не смогут собрать достаточно сил, чтобы контролировать большое пространство. Про

## Нарушенные традиции



### Reach for the Stars (1983)

**Что было?** Одна из первых 4X-стратегий, впервые вышедшая в далеком 1983 году, а в 2000-м переизданная в обновленном виде. Игроки, управляя одной (родной) планетой, должны были колонизировать максимум пространства вокруг. Имеющиеся средства можно было инвестировать либо в развитие науки, либо в увеличение прибылей, либо в строительство кораблей (военных, исследовательских и транспорта для колонистов). Уже тогда критики отмечали глубину стратегической составляющей и жаловались на пренебрежительное отношение к графике. За четверть века каркас космических стратегий не претерпел ни малейших изменений.

**Что будет?** В Sins of a Solar Empire основа останется той же — покораем галактику, попутно развивая тылы, совершенствуя науку и натравливая свой флот на корабли противника. Но Ironclad выдергивает из фундамента один из краеугольных камней — пошаговый режим, — что неизбежно ведет к перепланировке всего здания. Графику они тоже не намерены отодвигать на задний план — достаточно взглянуть на скриншоты, чтобы убедиться в этом.

### Master of Orion (1993)

**Что было?** Master of Orion (он же — «Civilization в космосе») в 1993-м стал признанной классикой и показал всем, как должны выглядеть космические стратегии. Именно после него начали говорить об их невероятной загруженности: число всевозможных нюансов превосходило разумные пределы, а количество информации, которая обрушивалась на игрока после каждого хода, способно было вызвать мигрень. Master of Orion стал своеобразной compilation всех возможностей жанра — разветвленные древа технологий, конструктор собственных кораблей. Кстати, «случайные события», вошедшие сейчас в моду, Master of Orion предложил уже тогда.

**Что будет?** Разработчики Sins of a Solar Empire отнюдь не собираются делать свое творение проще, однако от головной боли игроков обещают избавить — во многом за счет возможности автоматизировать принятие многих решений. Конечно, древо технологий станет проще, а на возможности конструировать собственные звездолеты и вовсе поставлен крест. Но на глубине игры это не должно сказаться. Случайных событий тоже не будет.



### Homeworld (1999)

**Что было?** В 1999-м Homeworld доказал, что RTS вполне могут существовать в космосе, а заодно стал, по сути, первой действительно трехмерной стратегией. Формально 3D использовали и до него, но традиционный вид сверху не давал почувствовать особой разницы. Тут космос впервые оказался по-настоящему объемным.

Трехмерность пространства отразилась и на механике — к примеру, лишила возможности строить укрепления, сделала возможной «объемные» боевые построения и так

далее. Хотя надо признать: глубокими тактическими изысками Homeworld похвастать не мог.

**Что будет?** Ironclad тоже обещают во всю использовать возможности 3D. Да и внешне Sins of a Solar Empire напоминает именно Homeworld — та же тщательно проработанная картинка, та же возможность утонуть камерой в любой звездолет, чтобы рассмотреть его в деталях. С другой стороны, геймплей у Ironclad будет куда глубже, чем у дебюта Relic.



Advent пока можно сказать меньше всего — их хрупкие звездолеты практически не предназначены для ближнего боя, зато пилоты со своими сверхспособностями могут попортить немало кровей представителям других рас.

Именно когда дело доходит до космоса, кораблей и битв, Sins of a Solar Empire встает в полный рост. Это даже не галактические, это какие-то вселенские войны. Отправляющийся в бой флот может состоять из десятков звездолетов, причем абсолютно разных. В свое время мы ругали Ironclad за решение отказаться от конструктора ко-



Примерно так выглядит местная галактика при взгляде со стороны.

раблей. Так вот, берем свои слова обратно — это разнообразие, что заготовили разработчики, хватит на два года вперед. И еще останется.

Все звездолеты землян делятся на три типа в зависимости от мощности: Frigates, Cruisers и Capital Ships. Но в их рамках существует целая тьма различных классов, у каждого из них — своя роль. И вот еще нюанс, присущий исключительно RTS: юниты накапливают опыт, который позволяет приобретать различные умения!

Сами сражения напоминают Homeworld, но предложенное Ironclad разнообразие выводит события на совершенно иной стратегический уровень. Например, нечто с грозным именем Marza Dreadnought обладает прекрасной дальнбойной артиллерией, позволяющей прорезивать флотилии Vasari до того, как они успеют разрядить свои смертоносные орудия. Но в ближнем бою дредноты не блистают. Как быть? Можно прикрыть их самыми «живучими» кораблями, но где взять на это денег? Неожиданно приходит идея — окружаем дредноты своей юрких истребителей и, пока противник занимается стрельбой из пушки по воробьям, выбиваем его звездолеты один за другим.

Вы уже почувствовали себя космическим адмиралом? Если нет, то вот вам дополнительное средство — попробуйте переключить камеру на вид от первого лица любого космического крейсера. Особенно в самый разгар ожесточенной битвы. В этот момент Sins of a Solar Empire больше всего напоминает межгалактический вариант Supreme Commander.

## Время — деньги

Но самое главное, что все это — бой, наука, захват планет, экономика — идет в самом что ни на есть реальном времени. Главный вопрос — как со всем этим управляться? К примеру, флотилия из нескольких десятков кораблей только что почувствова-

ла в сражении — сколько времени уйдет, чтобы обменять опыт каждого юнита на новые способности? Но Ironclad и тут, кажется, удалось все предусмотреть — благодаря идеально сбалансированному интерфейсу. Чтобы построить флот и отправить его в бой, достаточно буквально пары кликов, а большинство нужных действий вроде освоения способностей можно спокойно переложить на AI (подробнее см. наш разбор управления).

Впрочем, не все так просто. Управляя движением своего флота, необходимо постоянно

разными прыжками, телепортируясь от одного пункта назначения к другому. При этом каждая точка прыжка имеет свой радиус действия. Поэтому, чтобы отправиться в звездные дали, кораблю нужно сперва добраться до края ограничивающей его зоны. Поначалу на это правило не обращай внимания, но ввязавшись в бой в первый раз, вдруг понимаешь, что сблещать не так-то просто. К тому же перед прыжком двигатели корабля несколько секунд накапливают энергию, поэтому он становится практически беззащитным. Благодаря всем этим нюансам разведка тут значит намного больше, чем в любой другой космической стратегии.

Большое значение имеет тот факт, что при всем желании невозможно «прыгнуть» прямо в тыл к противнику — дальность полета кораблей имеет свои ограничения. И порой от этих ограничений зависит весь ход боевых действий. Получается, что попасть из пункта А в пункт Б можно лишь с пересадкой в пункте В. И часто выходит так, что этот самый пункт В становится горячей точкой в галактике, особенно если в бою сошлось сразу несколько противников.

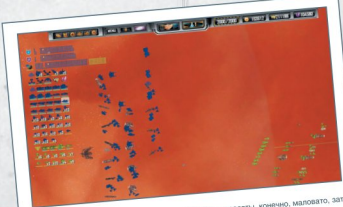
Соглашения о праве безопасного прохода были еще в Civilization, но именно здесь они приобретают огромное значение. О достоинствах дипломатической системы в Sins of a Solar Empire говорить пока рано, но ярче всего они должны проявиться в мультиплеере — чего стоит одна возможность скрытно нанять гиратов и натравить их на оппонента.



Привет, Master of Orion!

держат в уме карту звездного пространства. Корабль тут не полетит, как это было в Galactic Civilizations, прямо как у указанной планеты. Звездолеты в Sins of the Solar Empire движутся своеоб-

Самая идея сделать космическую 4X-стратегию в реальном времени не нова — еще в 1997-м была представлена Pax Imperia: Eminent Domain. Но это был, по сути, Master of Orion без пошагового режима. Ironclad предлагает совершен-



На Sins of a Solar Empire можно смотреть и так — красиво, конечно, маловато, зато не пропустишь ничего важного.



## Все под контролем

Один из главных вопросов, который неизменно возникает при описании Sins of a Solar Empire, — как этим всем управлять в реальном времени? Объясняем.

**[1]** Главный гвоздь программы — находка Ironclad под названием Empire Tree. Позволяет прямо на месте получить доступ к любому необходимому объекту в империи.

**[1а]** Первый столбец — перечень планет, находящихся в пределах досягаемости ваших кораблей.

**[1б]** Красные точки рядом означают число кораблей, находящихся поблизости от планеты. Наличие рядом точек другого цвета означает, что пожаловали гости.

**[1а]** Выбрав необходимую планету, вы получаете полный список привязанных к ней станций и находящихся рядом кораблей. Отсюда можно отдать любой приказ: кликните на звездолет, нажмите на другую планету, и он самостоятельно туда доберется.

**[2]** Как ни странно, этот крейсер не взорвался. Он просто собрал энергию и сейчас бабахнет так, что мало не покажется.

**[3]** Вся необходимая статистика сведена к минимуму и постоянно находится перед глазами (размер империи, количес-



тво ресурсов и денег). Отсюда же можно отдать приказ об изучении новых лазеров и заключить союз с противником.

**[4]** Когда вы отправляете флотилию в бой, она автоматически строится в боевой порядок «по росту» — впереди

истребители, за ними корабли посерьезнее, и так далее.

**[5]** Сражения проходят без вашего участия — заведев противника, корабли сами подлетают на оптимальную дистанцию и начинают обмен ударами.



**[1]** На этом экране вы будете проводить большую часть времени. Пространство между желтыми линиями — доступная для застройки территория.

**[2]** Астероид с ресурсами. Достаточно просто кликнуть на них, чтобы ближайший «характер» устремился к ним и взялся за работу.

**[3]** Невнятные красные значки — наши звездолеты. Ориентироваться по ним на самом деле весьма удобно.

**[4]** Так отличается та самая зона притяжения, в пределах которой корабли ограничены в движении.

**[5]** Голубыми линиями отмечены маршруты, по которым вы можете отправить корабли к ближайшим планетам.

но другой опыт — это выжимка всего лучшего, что есть в космических стратегиях, приправленная совершенно гениальными управленческими идеями и залупенная в blender на максимальной скорости. Хвалить Ironclad рано — боимся глазеть (есть

еще баланс и другие расы, за которые мы пока не играли). Хотя Ironclad формально являются дебютантами, на самом деле они составлены из бывших сотрудников Rockstar Games, Barking Dog Studios, Sierra и Disney Interactive. К тому же им

помогают не кто-нибудь, а Stardock, ответственные за все лучшее, что происходило в интерактивном космосе последние несколько лет. В общем, заявка сделана в лучшем виде. Ждем января. ■

ИГРОМАНИЯ  
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

# ТРЕТИЙ НЕРЕАЛЬНЫЙ

«ИГРОМАНИЯ»  
ДЕЛИТ МИР НА СИНЕЕ И КРАСНОЕ,  
ВСПОМИНАЯ, ЧТО ТАКОЕ  
РОКЕТ-ДЖАМП И ХЕДШОТ

Линар Феткулов

## UNREAL TOURNAMENT 3

Что?  
Как?

Возможно, последний представитель умирающего вида «классических мультиплеерных шутеров».

Всеми и правдами и неправдами пробраться в единственный в России компьютеру, на котором установлен редактируемая версия Unreal Tournament 3 и не сломать от него, пока сорудники «Ногого диска» не придут к решительным мерам (вызов охраны, отключение света, легкие электрические удары).

Многопользовательские шутеры переживают дневное переоружение. Enemy Territory: Quake Wars, Team Fortress 2, Left 4 Dead, Parabelum (плюс Shadowrun, который все никак не доведет до России) — это первое и главное, что приходит в голову. Здесь же — море новых жаровых трендов. Мультиплеерность (консоли против PC в рамках одной партии), кооперативное прохождение, классы. В ближайшем несколько месяцев в этом сегменте будет очень, очень жарко — конкуренция фантастическая. Unreal Tournament 3 в этом смысле стоит, конечно, особым. Это иполизоний, самый, наверное, дорогой и уж точно самый красивый многопользовательский забег с плазмогоном наперевес. Отсчитывая дни до релиза, редакция «Игромания» планировала устроить чемпионат среди редакторов — в октябре должна была появиться открытая демоверсия. Пока мы надраивали мышки, выяснилось, что демо откладывается. Но желание увидеть один из самых важных мультиплеер-эжешенов в действии оказалось сильнее. Так что мы в срочном порядке опкомандировали одного из наших авторов, который в течение двух дней исследовал рабочую версию в офисе российской издателя, компании «Новый диск». Важно заметить, что никеледующий текст основан на игре с ботами и на тестировании так называемого сюжетного режима игры. Но этого, как оказалось, достаточно.

### Старая школа

Unreal Tournament 3 — это мастодонт, дикозар многопользовательских шутеров. В самом хорошем смысле этого слова. Он сменил чешую, отстрил новые шипы, но по-прежнему остается все тем же тяжеловесным, дано знакомым нам монстром. И гуской самые намеренные из искусственных фанатов блидеют (а некоторые — падают в обморок), услышав новость о том, что у Shock Rifle, видите ли, появились скорострельность или что диски Trajectory летят по менее крутой траектории, чем в Unreal Tournament 2004, и быстрее, чем в Unreal Tournament («Валерьяку

мел!»). Новая работа Epic Games играет, выглядит и звучит так же эпично и заворающе, как и восемь (страшно подумать!) лет назад.

Про звучание мы вспомнили неслучайно. Unreal Tournament обладает невероятно узнаваемым звуковым оформлением. Речь не только о «ММММЕГАКЛЛЛ!» и всех прочих комментариях (хотя они, конечно, прекрасны). Начало фирменному стилю было положено еще в далеком 1998 году. Помните замк, вокруг которого кружила камера под спокойный торжественный ритм? Это был самый первый Unreal (еще без приставки «Tournament»). Дальше шла добрая традиция распространяться на все игры серии, отличавшиеся превосходным качеством звука.

Так вот, первым, что бросилось нам в глаза (а точнее, коснулось уха) при знакомстве с игрой, была заглушенная тема. Музыкальные вкусы являются, пожалуй, самым субъективным человеческим пристрастием, и заявлять, что музыка тут хорошая — это как-то неуместно. Поэтому только факты: она соответствует прежнему стилю и над ней работал самый титулованный композитор игровой индустрии Йеспер Кид (слушайте его, например, во всех играх серии Hitman). Ну и субъективно: первые пять минут мы не играли, а только слушали.

Собственно, сама игра. Самая твинственная и волнующая часть Unreal Tournament 3 — это, конечно, однопользовательский режим. Midway Games давно дразнят публику намеками на полноценную кампанию — с сюжетом, персонажами и настоящими миссиями. С нее и началось знакомство.

Старт оказался ошеломляющим. Роскошный вступительный ролик (поставленный на движке, который окончательно стер границы между рендером в реальном времени и трехмерной ани-

#### ЖАНР

Unreal Tournament серия 2001

#### ИЗДАТЕЛЬ

Midway Games

#### РАЗРАБОТЧИК

Epic Games

#### ПОДКОЖЕЖЬ

Сюжет Unreal Tournament

#### МУЛЬТИПЛЕЕР

Игровой

#### ДАТА ВЫХОДА

13 ноября 2007 года

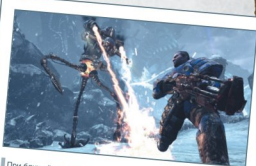
#### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

[www.unrealtournament3.com](http://www.unrealtournament3.com)

мацией) демонстрировал атаку базы главного героя. На хороших, очевидно, ребя в красном напали монстры в синем под предводительством мегеры в тяжелой броне. Такой постановки не было еще нигде: анимация, спецэффекты, операторская работа — Epic явно очень серьезно относится к своей вселенной.

Здесь же мы встретились с главными действующими лицами. У них оказались отличные прописаны характеры, по поводу их прошлого тут же выяснилась масса деталей, мотивов и т. п. И самое главное — мы с ними уже знакомы.

Дело в том, что эти же самые лица вы могли видеть в... Gears of War. Видимо, Epic решили не экспериментировать с внешностью и еще раз запустили тех же «актеров» в свой новый проект. В центре внимания снова группа накаченных тестостероном мужчин. Главный герой — телосложением тяжелого напада-



При ближайшем рассмотрении выяснилось, что Unreal Tournament 3 смещает акцент в сторону контактного эжешенов.



## Техника Некрса

## Nemesis



Трехъярусная перевозная турель, которая стреляет двойным лазерным лучом. Может приподнять башню, что позволяет расширить угол обзора, но сделает Nemesis более уязвимым. Неплохая тактика: обстреливать врагов, а когда они начнут отвечать — «вткнуть шею» и спрятаться. Третий режим позволяет полностью опустить башню и разогнаться до огромной скорости, но в таком положении стрелять можно только перед собой. В общем, машина для тех, кто во всем ищет компромиссы.

## Dark Walker



Огромный, грациозный и смертельно красивый треногий монстр. Стреляет, как и полагается, лучами смерти, которые мгновенно уничтожают врагов и оставляют на земле следы магмы. Обладает потрясающей проходимостью — может забираться на возвышенности и, пригнувшись, проходить под навесами. Единственный минус — невооруженность (во время выстрела «водить» лучом очень сложно). Слабое место — между трех опорных шупалец. Для контактной борьбы использует альтернативную атаку — выгит, который сбьет с ног всех врагов в округе.

## Fury



Летающая бестия, которая может зависать над целью и обстреливать ее молниями. Прекрасно приспособлена к полетам максимально близко к земле (в отличие от аксоновского Raptor, который предпочитает летать как можно выше). Альтернативная атака активирует ускорение, которое длится недолго, но мгновенно срывает «Фурию» с места, позволяя, скажем, уклониться от ракеты. Стоит особенно отметить ее внешний вид: разряд тока, которым она атакует врагов, вырывается из ее шупалец. Последние к тому же постоянно извиваются.

## Scavenger



Приз наших зрительских симпатий без сомнения уходит младшему брату Dark Walker. Вместо кабины у него Scavenger — шарообразное силовое поле, в котором сидит сжужжалый пилот. Основная атака — удар шаровой молнией, она кружит на орбите вокруг. В альтернативном режиме Scavenger убирает шупальца и начинает кататься по полю, давая воек врагов без разбора. Если во время «боулинга» нажать левую кнопку мыши, он начнет, как пропеллер, вращать шупальцами, устроявая тем самым настоящую мясорубку. Умеет лазить по стенам.

## Viper



Подозрительно похожий на старкранфский Vulture мотоцикл на воздушной подушке. Может развивать потрясающую скорость и взмывать в воздух, что делает его невероятно маневренным. Основная поражающая сила — снаряды, отскакивающие от стен. Кроме того, взлетев, Viper распускает фюзеляж (что смотрится очень эффектно) и, если в момент набора высоты нажать левую кнопку мыши, игрок катапультируется, а машина совершает таран. Попадние во врага будет поощрено ревом «Bullseye!».

## Nightshade



Самый нестандартный юнит во всем игровом технопарке. Очень медленно передвигается, но обладает единственной в своем роде способностью становиться невидимым. Для товарищей по команде он не пропадает, а демаскируется в виде прозрачного пятна, по которому проходит пометка. При выстреле контуры подсвечиваются розово-красным спецэффектом, и в этот момент Nightshade можно заметить. Он также становится видим во время альтернативной атаки (вдруг расставляет мини-механической клешней).

ющего в рубли, снабженный козлиной бородкой. Его друг — добродушный темнокорый верзлик. Последний член команды — сестра героя.

О втором персонаже мы бы хотели рассказать немного подробнее, потому что он видится самым оригинальным героем группы. Темнокорый воин Отелло (в финальной версии его титульной фразой, надемся, будет «Умри, несчастный!») запомнился нам по нескольким причинам. Во-первых, выглядит он крайне необычно (на одноименную модель игрока из прошлых серий он похож разве что цветом кожи). По всему лицу у него — какие-то племенные татуировки. Во-вторых, он отличается флегматичным темпераментом и относится ко всему происходящему с брутальным юмором. Когда, например, он получает ранение в бок, то удивленно восклицает: «Ой, да у меня кровь идет!». В общем, больше всего Отелло напоминает всех лирических героев заслуженного голливудского великана Майка Кларка Данкана («Зеленая миля... -9 яров» — «Армагеддон»).

Помимо интересных героев, обещан также вполне достойный сюжет. На огонек к тому же заглянет центральный персонаж всех прошлых игр серии — облученный в зеленые доспехи негр Малкольм. Завидев

его модель объемом в 30 млн полигонов, некоторые сотрудники журнала лишились чувств.

Непредставленное знакомство с кампанией расставило все точки над *i*. Тут действительно есть конфликт, предмиссионные брифинги и даже глобальная карта. Но геймплей по-прежнему представляет собой самые обычные перестрелки с ботами. Только игрок не выбирает режим, а играет в то, что предлагает ему игра. Сначала этапы попроще, потом — сложнее. Новые режимы требуют вдумчивого погружения и досконального знания правил, а в кампании они разжеваны, переварены и вложены новичкам в клювик. Так что сингл, безусловно, полезен, но только в виде качественной тренировки, прохождение которой открывает различные бонусы. Мы, конечно, надеялись на что-нибудь посущественней, но самое главное в Unreal Tournament — это все-таки многопользовательские битвы.

## MMMULTIPLAYER!

Так вот, здесь все просто замечательно. Для начала можно заняться оформлением своего персонажа. Это, конечно, не Oblivion, но кое-какой простор для фантазии все-таки есть. Во время игры камера часто принимает

положение от третьего

лица, да и руки героя всегда в кадре, поэтому персонаж создается не столько для устрашения врагов, сколько для того, чтобы порадовать самого себя.

В нашей версии выбрать разрешалось из четырех рас: Iron Guard, Ronin, Krall и Landry. Первые две — банальные люди, а вот две следующие смотрятся поинтереснее. Krall — это такие счастливые митовары, а Landry — роботы (вероятно, спроектированные в одноименной корпорации для участия в чемпионатах).

Выбрав расу, вы переключитесь к гардеробу. Удивительно, конечно, писать такое по отношению к многопользовательскому шутеру, но менять дозволено в элементах: шлем, намордник (чтобы понять, почему мы так перевидали безобидное «ластик», надо увидеть предмет воочию), очки, доспех, наплечники, нарукавники, наколенники и ботинки. В общем, Unreal Tournament по-прежнему держит марку как единственный мультиплеер-шутер, популярный среди девушек.

Далеко не каждый аксессуар подходит для любого персонажа. На Krall, например, очки надевать не получится (хотя очень хочется). Кроме того, стиль одежды — однозначный унисекс. То есть, если вам захочется приодеть девушку, в ее шкафике вы найдете лишь ти-

## Знакомые все пушки

### Impact Hammer



Аналог квейковской «варежки». С одной, правда, поправкой — если «накачать» достаточный заряд, первый же удар будет смертельным. Также подходит для усиления прыжка: если выстрелить себе под ноги, ударная волна подбросит вас вверх, хотя и нанесет немалый урон. Impact Hammer доступен изначально.

### Translocator



Стреляет миниатюрными телепортаторами, позволяя попадать в самые укромные уголки карты. Это оружие появляется исключительно на картах режима Capture the Flag. При Deathmatch, Team Deathmatch и Duel в нем просто нет необходимости, а в Vehicle Capture the Flag и Warfare его заменяет hoverboard.

### Enforcer



Давно знакомый фанатам Unreal Tournament пистолет-пулемет. В основном режиме производит быстрые одиночные выстрелы, а в альтернативном — короткие очереди. Его можно получить только автоматически, в самом начале игры. Но если герой погибает с этим оружием в руках, то роняет его. Подборав второй пистолет, вы получите возможность стрельбы с двух рук.

### Bio Rifle



Классический пульверизатор возвращается в совершенно потрясающем виде (зеленая слизь по детализации не уступает заглавным персонажам некоторых игр). Если произвести выстрел в альтернативном режиме и приложить к врагу здоровенную каплю биомасса, у вас будет несколько секунд на то, чтобы отбегать (раньше взрыв случился бы мгновенно).

### Stinger Minigun



Не пулями, а голубыми осколками кристалла тардильму. В альтернативном режиме огонь из него ведется более точно, но медленно, зато есть возможность пригвоздить врага к стене мощным прицельным выстрелом.

### Shock Rifle



И еще один старый знакомый. В обычном режиме стреляет тонкими лучами, а в альтернативном — пускает огромные пузыри. Если выстрелить лучом в этот пузырь, он взорвется и поражение будет страшным. Уменьшей Shock Rifle занижена скорострельность, потому что в Unreal Tournament 2004 это оружие оказалось слишком опасным.

### Link Gun



Довольно противоречивая с точки зрения баланса пушка. Изначальное название — ремонт техники, ускорения застройки стратегической точки и стрельба по врагам. В прошлой части Link Gun еще и усиливал мощь атаки товарища по команде. Так что, остав «паровозиком», можно было беспредельно увеличивать силу выстрела. Поскольку мультиплеера в нашей версии не было, проверить эту возможность мы не смогли.

### Flak Cannon



Неотъемлемый атрибут всех частей сериала. Стреляет либо картечью из острых каменных осколков, либо цельными куском породы, которая раскалывается при падении. Было много кивотоволок по поводу количества рикошетов у этих кусочков камня. Мы старательно считали, сколько же раз они отскакивают от стен, и авторитетно заявляем: как минимум дважды.

### Rocket Launcher



Прямое попадание вновь гарантирует мгновенное уничтожение противника. Если зажать правую кнопку мыши, начнется подготовка к залпу, и, нажимая левую кнопку, вы можете выбрать режим: россыль (по нескольким противникам), спиралью (концентрировано по одной цели) или бросок гранаты. Также есть возможность самонаведения на технику.

### Sniper Rifle



Снайперская винтовка возвращается на свое законное место, вытеснив Lighting Gun. Теперь после каждого выстрела в воздух остается ярич шлейф от пролетающей пули, что, с одной стороны, дает понять, где засел снайпер, а с другой — делает это оружие совсем неприлично похожим на Railgun из Quake 3.

### Longbow Avri



Ракетомет, предназначенный исключительно для уничтожения техники. Огромные, пускающие густые клубы дыма снаряды, летят очень медленно, поэтому, чтобы попасть по цели, нужно сначала произвести наведение (альтернативная атака). В момент, когда вы светите лучом на цель, камера фокусируется на ней, создавая интересный визуальный эффект.

### Redeemer



Переносная шахта для запуска атомной бомбы. В основном режиме просто выпускает ракету, в альтернативном — вы сами ей управляете. Летящий снаряд можно сбить, и тогда он не detonировать. Но если ракета коснулась земли — состоится жуткий взрыв: по участку карты разослется громадный багровый шар, в котором погибнет все живое.

желье доодеки, напелченики космодесантника из **Warhammer 40 000** и сапожки хоккейного вратаря.

Всех, конечно, интересуют режимы. Все его их знают: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Vehicle Capture the Flag, Warfare и Duel. Если первые три названия вам ничего не говорят, то вы, вероятно, ошиблись журналом. А вот остальные — это кое-что новое.

Vehicle Capture the Flag — это тот же захват флага, только в помощь сражающимся на сей раз брошена техника. Duel уже деобитировал в консолидном **Unreal Championship** (там он назывался Survival). Суть в том, что два игрока сражаются друг с другом, а остальные ждут своей очереди. Стоит одному из бойцов пасть, как его место занимает другой и бьется с победителем. Такой, в общем, вариант «царя горы». И Warfare — главный

козырь Unreal Tournament 3, вытеснивший популярнейшие Assault и Onslaught, впитав их лучшие качества.

Но прежде чем перейти к подробному описанию последнего режима, нужно все-таки понять, как игратся новый Unreal Tournament. Отличительной чертой всех игр серии была злая воздушность. Двойное нажатие «пробега» подбрасывало игрока высоко в воздух (нему способствовало отсутствие крыши над





головой). Открытые пространства, небольшой урон при падении, обилие трюков (всевозможные wall jump и rocket jump) сделали перестрелки менее контактными, чем, скажем, в **Quake 3 Arena**, зато абсолютно оригинальными.

В нынешнем Unreal Tournament приоритетной задачей разработчиков было сплестить игрокам с небес на землю, обострить схватки. Гравитация теперь сильнее, а double jump позволяет прыгать дальше, но лишь чуть-чуть выше.

К ближнему бою игроки провоцируют в первую очередь оружие. Самый мощный стимул — доступный изначально impact hammer, который бьет только в упор. Зато, набрав достаточно заряда, им можно уничтожить оппонента с одного удара.

«Арденали» из прошлых игр серии был устаревен, потому как многие серьезные игроки считали его откровенным жульничеством, зато появились всевозможные бонусы, которые можно подбирать на карте. Большинство — вполне обычные, вроде урона игрока от атаки или усиления прыжков, но есть и интересные экземпляры (например, шлем, спасающий от хедшота).

Особняком среди всего вооружения стоит совершенно гениальное приспособление. Это зеленая студенистая масса в форме куба (ребро — приблизительно 4 метра), которая замедляет время. Игрок сам решает, где использовать это чудо, и простор для его применения — безграничный.

Если вы находитесь под огнем, бросьте кубик перед собой — и ракеты, ползая под его действием, начнут двигаться как аквадумные рыбки. Миновать пределы куба, они вновь полетят с прежней скоростью, поэтому сложно любоваться ими долго не получится.

Также куб можно сбросить на вражескую турель, сведа на нет ее скорострельность, или — действительно оригинальный ход! — положить куб на свой флаг. Если враг решит поспешить на звание, ему для начала придется пройти через замедлитель, а в нем он станет легкой мишенью для лучевого оружия (о ракет и прочих снарядах в кубе, разумеется, легко убедиться).

Серьезной доработке подвергся интерфейс. Новички, играя в Unreal Tournament 2004, часто просто не знали, куда им бежать и что делать (особенно в продвинутых режимах вроде Onslaught). Теперь, по легкому нажатию клавиши «M», змейка из аккуртных треугольных стрелок расстилается перед игроком и указывает текущую цель. Еще новички с истугу часто стреляют в товарищей по команде, но и эту проблему, кажется, решили. Вблизи цвет карты разглядеть нетрудно, а вот чтобы он был виден и вдалеке, модные подвешиваются красным или синим цветом. Хотя кого-то даже такая подсказка не отучит от дурацкой привычки пальять по своим.

Кроме того, уходящим в небо лучом света выделяется игрок, несущий orb (о том, что это, см. ниже).

## Спорт и искусство

Ну а теперь о том самом режиме Warfare. Orb (то есть шар, появляющийся только на базе) — его ключевой элемент. Правила довольно просты: у каждой команды есть база, на которой расположено ядро. Два ядра (ваше и вражеское) связаны между собой посредством цепи стратегических точек. Последовательно захватывая их, вы приближаетесь к штурму вражеского ядра, уничтожение которого принесет вам победу.

Стратегической точкой можно завладеть двумя способами — медленно «отстроить» ее с помощью link gun или захватить мгновенно, достав на место тот самый orb. Естественно, игрок, несущий

он непременно упадет, а шар вывалится из его рук.

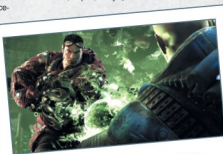
Завладев стратегической точкой, вы получаете доступ к новым видам техники. Она теперь разделена на два класса (по имени «производителя»): Axon и Necris. Почти все танкопарк Axon мы видели в Unreal Tournament 2004 (выделяются разве что бронетранспортер Paladin — за возможность создать непроливаемое силовое поле, и крепость на колесах Levisthan — за то, что создает сразу четыре таких поля и может произвести мощнейший взрыв). А вот боевые машины Necris — сплошной экзотизм (см. их неподалеку).

Кроме того, захват стратегической точки часто вызывает важные изменения на карте: например, снимает оболочку вражеского ядра, делая его уязвимым для нападений, или стучает мост, по которому до базы противника можно проехать на танке.

Тут и становится очевидной, пожалуй, самая главная особенность нового Unreal Tournament — его наглядность. Практически каждая карта обладает какой-то особенностью, которая видна невооруженным взглядом. На карте Floodgate («Шлюзы»), например, захват стратегической точки приводит к затоплению вражеской базы. На уровне Sandstorm («Песчаная буря») часто поднимается пыль, которая полностью перекрывает обзор, на космической станции Phobos затюканна гравитация.

Карты Unreal Tournament 3 — это не просто декорации, но и серьезная составляющая местной боевой механики. Хотя их внешний вид — сама по себе тема для отдельной статьи.

Каждая карта обладает уникальным графическим и музыкальным оформлением: Corruption посвящена японской культуре, Sandstorm — Древнему Востоку. Есть этап с абсолютной киберпанковой архитектурой (грязные улицы, неоновые огни), а есть обычный портовый городок из нашего времени. Двожок Unreal 3, на который в последнее время не точит уже только ленивый, тут показывает себя во всей красе.



Bio Rifle по-прежнему остается чуть ли не самым эффектным оружием игры.



Компьютерные игры наконец дошли до того уровня, когда мы с трудом можем отличить анимацию от реального внутриигрового окружения.

такой шар, должен быть готов к тому, что на нем будет сконцентрирован вражеский огонь. Чтобы в кратчайшие сроки доставить orb к цели, лучше всего использовать так называемый hoverboard.

Это чудесное устройство представляет собой скейт на воздушной подушке и позволяет стремительно перемещаться по карте. Когда вы забираетесь на него, отключается возможность стрелять или подбирать предметы, зато можно выполнять различные трюки вроде поворота на 360 градусов, а также цепляться к любому виду транспорта. У hover-скейта прекрасно расчитана физическая модель (например, если встать у наклонной поверхности, он сам съедет вниз), что открывает простор для экспериментов в духе **Tony Hawk's Pro Skater**. Если попасть в еду игрока на скейте игрока из любого оружия, то

Ну и напоследок пара слов о том, сложно ли играть с ботами. Нам для полного ощущения своей беспомощности хватило и Skilled (четвертый уровень сложности), но намного ли сильнее боты Godlike (восьмой уровень)? Коллеги «Нового диска» рассказали вот какую историю. Во время теста игры по непонятным причинам одну миссию никак не могли пройти. К счастью, в команде локализаторов нашелся один профессиональный UT-игрок, который определил, что боты почему-то автоматически переключаются на Godlike. Только исправив в файле конфигурации строчку, отвечающую за их боеприпасности AI, «Новый диск» смог справиться с этими монстрами. Так что воевать, скорее всего, будет интересно даже профессионалам. Но настоящая битва, разумеется, ждет в онлайне. Увидимся там через месяц. ■

# КРИТИЧЕСКАЯ МАССА

«ИГРОМАНИЯ» УЧАСТВУЕТ  
В ЗАКРЫТОМ БЕТА-ТЕСТЕ CRYSIS

Олег Ставицкий

Что?  
Как?

Представлена многопользовательская бета-версия самого важного PC-эксклюзива.

Получить от Electronic Arts приглашение на закрытый бета-тест Crysis. Скачать игру и обнаружить, что система с лексикой крутилась BioShock и World in Conflict на максимальных настройках, президенту колониализированной земли как «сражался». Возмущившись, выкрутить графику на максимум и запустить игру. Увериться, что система способна выдержать нагрузку. Начать играть.

**Crysis** — чуть ли не единственная игра, побывавшая на этих страницах три раза в течение полугода. Причины нашего пристального внимания разяснять, надеемся, не надо. Ну, вы и так знаете — самая красивая и требовательная игра вселенной, важнейший PC-эксклюзив этого года, главный повод гордиться собственным персональным компьютером. Второй шутер от авторов *Far Cry*.

Так что, когда нам на электронный ящик упало письмо с приглашением принять участие в закрытом бета-тестировании *Crysis*, мы не смогли отказать себе в удовольствии. Тут вот какое дело — на момент написания этих строк до выхода игры остается еще больше месяца. Но когда журнал поступит в печать и вы возьмете его в руки, до релиза будет рукой подать. Так что это — наше последнее романтическое свидание с игрой, через номер уже случится рецензия.

## Чужая территория

И вот еще важный момент. Бета-тест, в котором мы приняли самое непосредственное участие, был многопользовательским. Об инопланетянах, заморожен-

ных джунглях и прочих составляющих сюжетной кампании *Crysis* мы уже неоднократно докладывали. Но тут неожиданно выяснилось, что *Crytek* имеют вполне обоснованные мультиплеер-амбиции. Многопользовательская составляющая *Crysis*, как оказалось, довольно затейливо устроена. Нам это все особенно интересно в контексте серьезного возмущения силы в области мультиплеер-шутеров (см. буквально по соседству репортаж о тестировании *Unreal Tournament 3* а также статью о *Left 4 Dead* в «Центре внимания»). В этом сегменте совсем скоро станет очень тесно, но *Crysis* довольно уверенно расталкивает прочие проекты локтями и пристреливается где-то по соседству с *Enemy Territory: Quake Wars* и *Battlefield 2142*.

Амбиции *Crytek*, в общем, понятны. Потенциал и возможности, заложенные в *Crysis*, выводят игру далеко за пределы богатого однопользовательского шутера. Нанокостюм, специфичности, многовариантность, управляемая техника, несколько километров реальных джунглей, разрушаемая растительность, богатый подводный мир — все это выглядит как список достопримечательностей, указанный на коробке к новому *Battlefield*. *Crytek*, очевидно, рассудили схожим образом, потому что *Battlefield* — это первая ассоциация, которая приходит в голову после игры в многопользовательский *Crysis*.

Смысл примерно в следующем.

Единственный доступный в бете режим назывался *Power Struggle* («Силовая борьба»), и это очень-очень похоже на творчество шведской *DICE*. На тропическом уровне сходятся две группировки: США и Корея. Разницы между ними никакой, но за корейцев играть гораздо смешнее. Во-первых, у них на базе висит портрет безымянного командира, который отеческим взглядом смотрит на происходящее. Во-вторых, корейцы тут отчего-то тоже облачены в наннокостюмы. То есть с точки зрения баланса понтов, что выводить против высокотехнологичного спецназа, одевшись в матерчатое хаки и с «калашниковым» наперевес — это все равно что появиться среди поля голым, при-



CRYSIS

### ЖАНР

Шутер

### ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

### РАЗРАБОТЧИК

Crytek

### ПОДКОЖЕЖЬ

Far Cry

### МУЛЬТИПЛЕЕР

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*

В *Unreal Tournament 3*



С полной разрушаемостью опять, кажется, не задолго — даже баука отказывается пробивать дыры в любой стене.



Это, в общем, довольно привычная картина в многопользовательском режиме.



крывая причинные места портретом политического лидера. Но когда законный в наноборно коллега по цеху вдруг визжит в эфире с корейским акцентом что-то вроде «лур беиз из атгад!» — это невероятно смешно. Так что мы выступали, конечно, за Северную Корею.

Так вот, после того как вы определитесь с фракцией, выяснится, что немаленькая карта обильно посыпана различными зданиями, бункерами и прочими стратегически важными точками. Сюжетно все это обосновано следующим образом: Корея и США борются за контроль над обломками инопланетных технологий. Для того чтобы уничтожить вражескую базу (это финальная цель), вам необходимо специальное оружие массового уничтожения (построенное к тому же на внеземных технологиях). Чтобы приобрести его, необходимо контролировать специальные энергетические точки (всего можно удерживать до трех таких точек), а также здание под названием Prototype Center. Этот самый центр как раз производит инопланетные средства массового уничтожения. Но для их создания, с одной стороны, нужна энергия, а с другой — так называемые очки престижа, которые вы зарабатываете в бою.

Но это еще не все. На уровне также имеются специальные здания, где можно производить (а потом использовать в деле) различную технику — танки, джипы, утыканые пулеметными лодки.

В итоге получается так называемая objective-driven игра. То есть каждая партия очень сильно нагружена списком понятных задач, которые нужно выполнить. Играть в Power Struggle, скажем, трое на трое — практически невозможно: масштаб предполагается совершенно другой. Самое интересное начинается, когда на одной карте встречаются фракции во всем на восемь человек. Тут начинается такая слаженная командная работа, что никому Battlefield не снилось. Пока одни удерживают Prototype Factory, другие пытаются взять вражескую подложку по воде, а автор этих строк, например, участвовал в подводном (!) заплыве с какой-то инопланетной базой наперевес.

## Второе дно

Все это выглядит занятно, но не то чтобы революционно. И вот тут важно вспомнить, что каждый герой ознанной постановки одет в высокотехнологичный нанокостюм, а значит, умеет разное. В частности, становится невидимым, очень быстро бегает, сильно бьет и высоко прыгает.

Плюс — вы можете покупать в местном магазине специальные устройства и прикупить их к своему оружию. Но тратить драгоценные prestige points на какой-нибудь лазерный прицел, когда

вдруг становится очевидно, что вместо уютного пушестая внутри здания можно активировать костюм и просто прыгнуть на крышу, по телу разливается приятное тепло. Так, должно быть, чувствовал себя Дарт Вейдер, осознавший вверенную ему силу. Отказывать себе в удовольствии практически невозможно — вы скачете по домам, включаете маскировку в кустах и постреливаете оттуда по ни-че-го не подозревающим конкурентам, форсируете открытые дистанции только на «maximum speed». Темная сторона силы, конечно, привлекает.



При этом нанокостюм видится сейчас наиболее сбалансированной вещью — обернуться главным джедаем не получится по двум причинам. Во-первых, все вокруг умеют то же самое, а во-вторых, энергия заканчивается довольно быстро. В таких условиях вся эта сложносочиненная цепь заданий с захватом и удержанием нескольких точек выглядит отталкивающим маневром — очень хочется испытать временные возможности, а тут очень нехотати зовут захватывать какой-то очередной завод. Но это понятно — таким образом Crytek заставляет вас использовать дарованные возможности не для того, чтобы с гиханьем носиться по джунглям, а для общего, так сказать, дела.

Ну и еще пара предельных наблюдений. Пока неизвестно, насколько нанокостюм окажется полезен против AI в сюжетной кампании, но в Сети без него как-то очень быстро становится неуютно. Так же, как после BioShock в любом другом шутере, первым делом теперь хочется нащупать кнопку с плазмидами, так и после Crysis переживаете, скажем, в Quake Wars трудновато. Игроки эту особенность очень быстро нащупали, поэтому на экране постоянно происходит схватка с американскими: кто-то с криком сигает с крыши, кто-то вдруг материализуется посреди поля битвы, ну и так далее. Мы в свое время прозвали Crysis зрелищным сном темного джедая. Так оно, по-хоже, и есть.

**P.S.** Ввиду подписанного нами соглашения о неразглашении информации мы не можем публиковать скриншоты, снятые с бета-версии, так что этот материал украшают иллюстрации, предоставленные Electronic Arts. Но все, что Crytek демонстрировал «из рук», в бета-версии работает как надо: вода потрясает, пальмы валятся, графика действительно беспрецедентная. И это только DirectX 9.0. ■



Чтобы Crysis выглядел именно так, нашим с вами компьютерам придется предвидеть как минимум GeForce 8800 GTX и пару гигабайт оперативной памяти. Но лучше — больше.

вся команда терпеливо ждет от вас танка, — это, в общем, некультурно: пацаны на районе не оценят.

Очень занятно наблюдать за собственной эволюцией в Crysis. Поначалу, чисто



Самое интересное, что можно сделать в Crysis с джипом, — это отстрелить ему все колеса.

говоря, не до нанокостюма — чтобы разобораться в устройстве Power Struggle, требуется около получаса, и, прежде чем вы поймете, куда бежать и где производить оружие, минует не одна партия. Зато когда



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

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедшем играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц первого взгляда. Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной игре журналиста «Игромания».

Если разработчики находят силы ответить на вопросы аудитории «Игромания», лучшие прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики.

Если же нет, потенциальные хиты, выходящие в этом году сотнями, как Новый год, все же остаются «в центре внимания».

Наша редакция пытается только по финальным версиям игр или по пресс-релизам, которые считает финальными изданиями или разработчиками.

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

**КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

**ЛЕГКО ОСВОИТЬ**  
Название рейтинга говорит само за себя. Если игра в начале игры вам не потребовало сутками штудировать многостраничную инструкцию, пользоваться или проходить многочисленные «туториалы» — такая игра получит этот рейтинг.

**ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**  
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

**КЛАССИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ**  
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классический сюжет» — это далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный физик или юмор, получают этот рейтинг.

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

**ГЕЙМПЛЕЙ**  
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

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

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

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИЯ»**

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

**0-3 (БОГОУМНОСТЬ)**

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры века, а скорее неординарные. 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 «Игромания».

**4-6 (ПЛОХО)**

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-какими достоинствами, но безнадёжно отстали от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда в подобных играх даже находят поклонники. Редко, но находится.

**7 (ХОРОШО)**

Игры, хорошие во всех отношениях, но иногда не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и творческими, но им не удается стать хитами.

**8 (ВЕЛИКОЛЕПНО)**

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

**10 (ИДЕАЛ)**

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — настоящий шедевр.

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в играх века, ни в великопеленках.

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

Оценки в среднем по параметрам проекта. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

То, что мы называем «серыми середняками»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгое время (неделя, месяц, год).



**РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный вкратит астера и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая заставит переосмыслить по крайней мере часть оригинала игры. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждый из них — настоящий шедевр.

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

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ** 90%

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** 80%

**БУДЕМ ЖДАТЬ?** 80%

расчитывается 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.

**НАГРАДЫ «ИГРОМАНИЯ»**

**ВЫБОР РЕДАКЦИИ** Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Получая эту награду по этой медальке, вы никогда не ошибетесь в выборе.

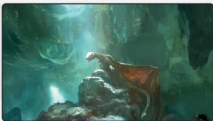
**СУПЕР ГРАФИКА** Такую медальку получают только те игры, на которые стоит выделить из графы парола поразжают воображение.

**НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ** Эта медалька указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



# PROJECT OFFSET

(РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)



**Project Offset**, амбициозный фэнтези-долгострой, был анонсирован еще несколько лет назад и имеет любовную историю появления на свет. Трое выходцев из **S2 Games** начали разработку на голым, как водится, энтузиазме, что было отчетливо видно по первым скриншотам. Но концепция и уважение к предыдущим заслугам авторов привлекли к проекту нешуточное внимание. Сначала поклонники просто объяснились в любви, а потом перешли к более решительным действиям и начали оказывать материальную поддержку. Так, не имея издателя, **Offset Software** разрослась до вполне приличных размеров (около двадцати человек в команде), но сохранила статус инди-разработчика.

Основная идея, с которой началась разработка, заключалась в совмещении стремительного геймплея современных шутеров с эпичной фэнтези-постановкой. Несмотря на всю очевидность такого решения, в природе на самом деле не существует ни одного настоящего масштабного фэнтези-шутера, кроме **Dark Messiah of Night and Magic**. В качестве источников вдохновения называются одновременно «Властелин колец Питера Бирштадта (американский художник, известный за свою фирманную работу со светом). Влияние последнего сильно ощущается в игровых артах: замок будто бы вписан в горный пейзаж Бирштадта, разве что вместо горного козла на каменном выступе восседает натуральный дракон.

Кроме того, на общую концепцию игры повлиял прежний проект разработчиков — многопользовательский гибридный стратегия и шутера, **Savage: The Battle for Newerth**. Конечно, для **Project Offset** уже анонсирован сюжетный однопользовательский режим, но для детального разбора пока доступен лишь мультиплеер.

Итак, будет две команды (каждая — с противоположными целями, плюс строгое разделение на классы): люди — воины, эльфы — лучники, гномы — строители, а также исцелители и боевые маги. Странно, но о специальности «скрытый убийца» нет одного упоминания, хотя дебютировавший на E3'07 ролик заканчивается кадрами, где невидимый за пеленой шейдеров герой подкрадывается к врагу и бесшумно убивает его.

По мере прохождения игроки смогут набирать опыт и развивать различные умения в зависимости от специализации. Разработчики подчеркивают, что даже прокачанный герой быстро проигрывает, если он неумело ведет себя на поле боя, поэтому реакция, знание карты и прочие мультиплеер-навыки по-прежнему будут необходимы для победы.

Средства передвижения — обязательный атрибут современных многопользовательских экшенов — в **Project Offset** заявлены с поправкой на сеттинг. Тяжелую технику заменяют катапульты и боевые тролли, вместо

Издатель:

Отсутствует

Разработчик:

Offset Software

Платформа:

Dark Messiah of Night & Magic

Серия Battlefield

Мультиплеер:

Без цензуры:

Сайт игры:

www.projectoffset.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

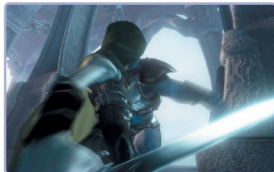
легковесу появятся лошади, а самые прокачанные герои получат возможность летать над полем битвы на огромном огнедышащем драконе.

Мультиплеерные режимы обещают быть довольно экзотическими (ну или, по крайней мере, так называемыми). Пока анонсировано только два: «Осада замка» и «Странствие».

О геймплее, к сожалению, больше почти ничего не известно, но **Offset Software** настойчиво хвастается своей технологией. **Offset Engine** есть чем удивить публику. Детализация некоторых моделей потрасает: например, местный гном очень напоминает своего собрата из кинематографического ролика **World of Warcraft**, причем не только и не столько в смысле дизайна, сколько качеством исполнения. **Offset Engine** отлично работает с частицами, а также обрабатывает громадные количества объектов в кадре. В общем, выглядит более чем современно.



Удивительно, но при всех своих достоинствах и умопомрачительных скриншотах **Project Offset** все еще не нашел издателя. И технология, и геймплей, и сеттинг отнюдь не являются контркультурными. Сетевой фэнтезийный шутер совсем не смазывает на сверхконцептуальный проект независимого разработчика. Светлая любовь и прямое финансирование поклонников — это, безусловно, прекрасно, но за показательной инди-позицией **Offset Software** явно стоит что-то еще. Что именно — узнаем в ближайшее время (см. интервью в ближайшем номере «Игромани»). ■



Это, если что, не кадр из видерорлика.



Судя по седлу на спине у животного, это как раз одно из транспортных, так сказать, средств.

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Фэнтезийный экшен с прогрессивной графикой и упором на мультиплеер. За право распространить эту игру издатель уже выстраивается в очередь.

ПРОЦЕНТ  
ГОТОВНОСТИ

30%



# ARMA 2



Чехи из Bohemia Interactive продолжают свой крестовый виртуальный поход против советской и российской военщины. В Arma 2 (авторы отчего-то настаивают именно на аббревиатуре, отказываясь ее расшифровывать) они решили взять быка за рога и перенесли, наконец, действие с вымышленных островов на постсоветскую территорию.

Лукашенко уже может говорить гневную речь о развертывании виртуальной войны против мирного населения: события сиквела имеют место в Республике Черноурс. И хотя чехи уверяют, что государство вымышленное, все и так понятно: нас снова ждет встреча с людьми в знакомой форме и на российской технике. Будут и новые группировки, в большинстве своем враждебные игроку. Впрочем, авторы обещают закрутить интригу, которая выве-

дет действие за пределы лаконичного сценария «мочи русские!». Чтобы адекватно передать свой замысел, чехи решили отказаться от сухого набора миссий, связанных лишь теленостями, — в смысле подчас сюжета Arma 2 ориентируется не на первую часть, а на оригинальный **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**, где, например, рассказывалась почти энциклопедическая история из жизни рядового американского военнослужащего. Диалогом и вообще ролевой составляющей уделено куда больше внимания. Интенсивное общение, для которого чехи разработали собственную систему **Advanced Dynamic Conversation System**, станет важным элементом игрового процесса: Bohemia Interactive обещают смоделировать густонаселенный и живой мир. Помимо языка слов, игрок сможет взаимодействовать с окружающим миром посред-

ством полноценного инвентаря, который тут, наконец, появится.

Неподготовленный читатель может решить, что речь идет о каком-то военно-полетном клоне Gothic 3. Но нет, Arma 2 — это, как называют его сами авторы, **Ultimate Military Simulator**, то есть универсальный военный симулятор. Так что нас в первую очередь интересует не ветвистое дерево диалогов, а боевая система. Тут чехи поступили ожидаемым образом: оставив нетронутой саму основу, отлично зарекомендовавшую себя в прошлых проектах, они добавили несколько свежих нюансов. Так, появится новая система движения, обеспечивающая более четкое «сцепление» с поверхностью: это позволит лучше контролировать каждый свой шаг. Игрок сможет перезаряжать оружие на ходу и во всех положениях. Главное — чтобы было чем перезаряжать. Чехи обещают ввести в игру «**продвинутые возможности управления ресурсами**», которые на деле означают необходимость вовремя пополнить инвентарь боеприпасами, помнить о топливе для техники и содержать в порядке оружие.

Кроме того, напарники смогут кричать и использовать жесты в бою. Но куда важнее появление новой, более интуитивной системы быстрых команд. Подробности пока нет, зато известно, что сохранится и прежний, расширенный механизм управ-



Управление техникой и, в частности, авиацией останется на уровне первой части.



Что бы они там ни говорили, Bohemia — законченные технофилы. Их гораздо больше интересует корректная раскраска БТР, чем любые прописанные персонажи.

- Настройка
- На объекты
- Разведка
- Bohemia Interactive
- Издатель в России/Локализатор
- Акция
- Личность
- Operation Flashpoint
- Armed Assault
- Мультиплеер
- Интернет
- Сайт игры

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

ления взводом.

Специально для сиквела искусственный интеллект получит ускоренные курсы по основам тактики close combat: в городских условиях враги просто обязаны грамотно использовать углы и различные схемы перемещения, координировать действия, вести подавляющий огонь и т. д.

Ну и, естественно, проведутся плановое расширение парка техники. Всего в Arma 2 завезут более 50 детально проработанных образцов, среди них множество новинок (БМП-3, GAZ Vodnik, танк Т-90, истребитель F-15, снайперская винтовка Vintorez).

Движок у сиквела прежний, хотя чехи, конечно, заверяют о полноценной поддержке швейдеров последних версий и двухъядерных процессоров. А вот неплохую, но не самую подробную физическую модель, опробованную в первой части, авторы практически не трогают: в целях оптимизации прежде всего. Зато обещана самая реалистичная баллистика в мире.



Отряд, в общем, не заметит потери бойца: лишь изменился прав на бренд Operation Flashpoint, чехи даже не подали виду, а наоборот — взялись за создание достоверных, тактически емких симуляторов с утроенной силой. Тут вообще складывается уникальная ситуация — единственным конкурентом Bohemia Interactive является их собственная игра, сиквел которой сейчас делают в **Codemasters** (подробности см. в прошлой «Игромании»). Очень интересно узнать —

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Густонаселенная Республика Черноурс приветствует первыми участниками виртуального противостояния.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
**1С МУЛЬТИМЕДИА**

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64, ул.  
Селеневская, 21  
Тел.: (495) 737-82-57,  
Факс: (495) 681-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ДВОЙНОЙ УДАР  
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

# KANE & LYNCH

## СМЕРТНИКИ.

[WWW.KANEANDLYNCH.COM](http://WWW.KANEANDLYNCH.COM)

eidos



# ZENO CLASH

Независимому разработчику стоит только робко намекнуть о своем существовании, как «Игромания» сразу же выходит с ним на связь. Недавно молодая чилийская студия ACE Team запустила сайт своей дебютной игры Zeno Clash. И мы уже тут как тут: отослали интервью, поговорили по душам, собрали материал для вот этого превью.

## Чили-экшен

Отдавая дань уважения своей родине, Zeno Clash должен стать перчено-острым экшеном от первого лица, приправленным крепкой порцией фантинга. Действие развернется в нетипичном фэнтезийном мире под названием Зенозоик. Если вас настораживает слово «нетипичный», посмотрите для

начала на скриншоты — изображенных на них фрикнов никак не примешь за персонажей героического эпоса вроде Neverwinter Nights. По словам разработчиков, их приоритетной задачей является создание уникального визуального стиля и они намеренно отказались от навязшего в зубах героического пафоса.

Жирной границы между добром и злом также не будет: каждый враг жаждет вашей крови по какой-то конкретной, очень личной причине, а не из-за того, что он просто родился в несчастливый день под знаком минус.

Но все-таки Zeno Clash — это фэнтези. В качестве источника вдохновения авторы называют игровые книги в жанре фэнтези-панк (например, **The Sorcery! Стива Джексона**).

В качестве основы сюжета, похоже, будет взят классический фэнтезийный мотив — путешествие. Главный герой по имени Гэт (Ghat) сделал что-то очень нехорошее (нам так хотелось узнать, что именно, но тут ACE Team сохранили конфиденциальность) и сильно разозлил своих братьев. Преследуемый ими, он отправляется в странствие к краю света через запретную пустыню.

На своем пути герой повстречает более 20 персонажей, и те вовлекут его в еще большие неприятности. Справиться со всеми напастями Гэту помогут боевые навыки, складывающиеся в целую систему, которую разработчики описывают как «Double Dragon встречает FPS». То есть игровой процесс будет сфокусирован на ближнем бое, но будет также и оружие для средних дистанций.

На взаимодействии двух разных стилей поединка как раз и будет завязан геймплей. Во время схватки игрок сможет ловким движением выбить оружие из рук противника и тот встанет перед выбором: попытаться поднять предмет и обстрелять героя издалека или же резко сократить дистанцию и схватиться с ним врукопашную. На то, какой выбор сделает ваш оппонент, влияют различные факторы — например, целится ли вы в данный момент в него или просто стоите, считая врагом.



Что будет, если прямоходящему слону захватить черепом проморг глаз, мы узнаем в 2008 году.



Должно быть, в детстве у разработчиков любимой игрушкой был пластмассовый трюльс с флигелетовыми волосами.

- Написать
- Отсутствует
- Разработать
- ACE Team
- Платформа
- Dark Messiah of Might and Magic
- Музыкальное
- Не объявлено
- Сайт игры

<http://www.acegame.cl/zenoclash>

**ДАТА ВЫХОДА**

2008 год

Забавно, что перед игроком может возникнуть точь-в-точь такая же дилемма, потому что враги также обучены выбивать оружие из рук. И если уж началась драка, то придется применить подлые приемчики вроде удара коленом в плечо.

За графику отвечает переживающий кризис среднего возраста движок Source (Half-Life 2), хотя для такой игры он подходит отлично. Качество лицевой анимации, которое выдает этот движок, на PC до сих пор почти никем не превзойдено, и к тому же он неплохо приспособлен под физику ближнего боя (что было доказано в Dark Messiah of Might and Magic). ACE Team внесли в него некоторые изменения (например, усовершенствовали освещение), но главное, что они сами выражаются, — научили движок распознавать тела персонажей, что очень важно для фантинга.



Если все пойдет по плану, Zeno Clash положит начало целой серии мини-эпизодов. Небольшое время прохождения должны окупить насыщенный игровой процесс и качественная сюжетная линия (ради нее разработчики отказались от нелинейности).

Интересно заметить, что в начале разработки эта игра называлась Zenozoik и первая рабочая демоверсия получилась подозрительно похожей на обычную ролеву игру. Хорошо, что разработчики сменили курс: канонические RPG — удел богатых игровых компаний с многолетним опытом, а не независимых студий. ACE Team прекрасно это понимают и делают ставку на оригинальность. В чем мы их полностью поддерживаем. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Трехдневный кооператив с традиционным экшеном и модбоям родом из Чили.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ** **30%**



АМАН-АНАДОР.  
ОФИС КРУПНОГО  
ЧИНОВНИКА Г-НА БЛИЗЗА.



В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ,  
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.



СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.  
ГЛАВНАЯ МОЛЕБНАЯ  
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.



PLAY WELL • STAY WELL  
[www.wellonline.com](http://www.wellonline.com)



**В РАЗРАБОТКЕ**  
БУДЕМ ЖДАТЬ?

ЖАНР

Шутер, где не надо метко стрелять

- **Разработчик**  
Blade Interactive Studios
- **Платформа**  
■ BioShock  
■ Cold Fear
- **Мультиплеер**  
■ Интернет  
■ Hot-seat
- **Сайт игры**  
[www.bladeinteractive.com/hydro4.html](http://www.bladeinteractive.com/hydro4.html)

ДАТА ВЫХОДА

Предположительно  
2008 год



извращения, а всего лишь последователи идей известного ученого XVIII-XIX веков **Томаса Мальтуса**. Этот человек, работавший в жанре политической экономики, предсказывал неизбежный кризис перенаселения; дескать, плодится человечество быстрее, чем его может прокормить сельское хозяйство. Перечитавшие книги неомальтузианцы почему-то решили именно эту идею возвести в статус веры. Сценаристы Blade Interactive Studios весьма туманно

# HYDROPHOBIA

Кирилл Волошин

## В ТИХОМ ОМУТЕ

Так уж получается, что виртуальные водные процедуры менее популярны, чем наполненные адреналином прогулки по брэнной земле, ожесточенный тир в космосе или воздушные салочки в облаках. Видимо, причина в том, что вода — сама по себе очень сложная материя, обладающая переменчивым характером, который адекватно смоделировать крайне непросто. Именно поэтому временяемые водные симуляторы единичны, а в остальных жанрах H<sub>2</sub>O обозначает лишь свое присутствие, грозя пальчиком неосторожным игрокам: вот уж я вас угоплю, даже не вздумайте тут нырять или пытаться провести здесь технику. При этом зачастую нам предлагают просто поверить в то, что вот это конкретное синее пятно с пририсованной рябью и волнами и есть настоящая вода. Скептиков тычут лицом в прикрученный счетчик кислородных запасов: тот послушно падает до нуля, доказывая, что злополучное синее пятно посреди уровня — не какая-нибудь загадочная аномалия, а коварная водная пучина, в которой можно утонуть.

Можно, конечно, обмануть глаза и нарисовать почти всамделишную водную гладь, но и ей будет не хватать главного: физических свойств реальной жидкости. Дальше всех в этой проблеме на сегодняшний день продвинулся разве что **BioShock**, где вода пропускает ток и вытпалливается из льда по мановению магических рук главгероя. Но и там она используется больше в эстетических, чем в практических целях, создавая эффект присутствия внутри подводного мира.

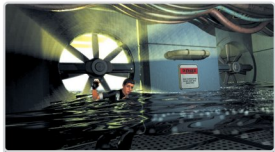
Так вот, на сегодняшний день «подарить людям воду» настоящему могут разве что люди из британской **Blade Interactive Studios** (за их плечами, правда, пока что нет ничего выдающегося — несколько симуляторов бильярда и пара бюджетных гоночек на консолях), которые уверяют, что их проект **Hydrophobia** — это всерьез и надолго. Обещается, что здесь вода будет вести себя как настоящая и чуть ли не впервые в истории компьютерных развлечений играть ключевую роль в геймплее.

Сюжет заставляет снова вспомнить о **BioShock**: в **Hydrophobia** мы попадаем в «некое тайное государство посреди океана», где законы ЕС и резолюции ООН ничто, а определяющим мотивом жителей стало желание скрыться от остального мира. Генеральное различие с «Бишоком», по сути, одно: действие происходит не под, а над водой, на огромном городе-корабле «Королева мира». Помимо уставших от суевы богатей здесь поселились и те, кто по разным причинам не хочет дружить с национальными законами. В их числе руководство корпорации **NanoCell**, которая одержима идеей спасти от голода стремительно разрастающееся население Земли: на корабле была открыта лаборатория по изучению запретных нанотехнологий, позволяющих успешно выращивать кукурузу даже на камнях.

К сожалению, одержимые редко ходят поодиночке: спустя некоторое время после начала опытов «Королеву мира» уже штурмует группировка фанатиков-неомальтузианцев (**Neo-Malthusians**). Это, несмотря на название, не какие-то страшные



Так, из чего бы здесь сделать плот?



Замеленные спецэффекты в виде брызг, пузырей и прочего водного фейерверка на месте, но особенно не впечатляют. В отличие от игры света и тени.



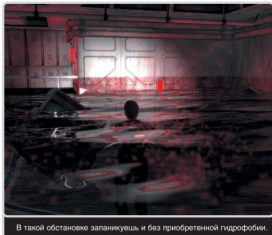
Помимо умения плавать, Кейт пригодятся и навыки скалолазания.

говорят об их мотивах, ограничиваясь емким определением «так не доставался ж ты никому!». Мол, раз суждено людям умереть с голоду, пусть так и будет, и не надо вмешиваться в этот процесс, искусственно увеличивая производствo плоти. Короле говорит, все очень запущено.

И да, со всеми этими фанатиками и просто идиотами придется столкнуться главной героине игры — Кейт Уилсон. Хрупкая девушка-инженер укрылась на Queen of the World, желая излечиться от мучающей ее с 13-летнего возраста (тогда произошел некий несчастный случай) водобоязни. По словам британских разработчиков, вода в **Hydrophobia** — это действительно трехмерная жидкость, которая динамически реагирует на окружающую среду. Она всадежливо течет, пенится, меняет направление в зависимости от встреченного препятствия, от соприкосновения с ней намакает одежда и любая поверхность. Зная эти свойства, можно грамотно использовать инерцию волн или направить в определенную сторону поток жидкости, чтобы вынести запер-

## И, главное, мокро!

Тут-то и начинается самое интересное. Вода стремительно заполнит корабль, не оставляя иного выбора, кроме бегства.



В такой обстановке запаникуешь и без приобретенной гидрофобии.

При этом под ногами будут гутаться не только паникующие жители корабля-города, но и террористы, готовые умереть ради своей странной веры. В воде, впрочем, все равно, кто стоит на пути, она неизменно захватывает и поглощает все. Другое дело, что у вас есть выбор: безвольно улетать, ломаясь в закрытые двери и истерично бультыхаясь, или же заставить H<sub>2</sub>O работать на себя.

Второе, конечно, предпочтительнее, поэтому, чтобы выжить, Кейт придется не только в ускоренном режиме побороть свои страхи, но и вспомнить законы физики. По словам британских разработчиков, вода в **Hydrophobia** — это действительно трехмерная жидкость, которая динамически реагирует на окружающую среду. Она всадежливо течет, пенится, меняет направление в зависимости от встреченного препятствия, от соприкосновения с ней намакает одежда и любая поверхность. Зная эти свойства, можно грамотно использовать инерцию волн или направить в определенную сторону поток жидкости, чтобы вынести запер-



тую дверь или сбить с ног противника. Также в воде Кейт может прятаться и от врагов.

Значительная часть геймплея будет завязана на использовании дрейфующих предметов; некоторые можно превратить в персональный плот, с помощью других поддержать неприятеля и т.д. Вот конкретный пример: наш славный инженер находит резиновую уточку, набивает ее тротилом и отправляет по потоку в сторону врага. Гадский гад, видимо, вспомнил суровое детство, обращает внимание на игрушку, подходит ближе, тынет к ней заинтересованные руки и... ба-бац!

Одним словом, авторы наполнили игру множеством игровых задач, решение которых потребует знания простейшей физики жидкости. Ну и конечно же, никто не отказывался от рутинных заливок по затопленным комнатам в поисках ключей, карточек доступа и банального выхода — все это, естественно, в игре будет. Кроме того, чтобы вырваться из водного плена, главной героине придется использовать по прямому назначению свои инженерные навыки: изготовивать взрывчатку, отключать системы безопасности.

Что же касается детской гидрофобии, то, перемещаясь по кораблю от одной воздушной ямы к другой (там можно отдышаться), Кейт будет периодически впадать в панику. В этот момент камера, высисая всю игру за девичьим плечом, перекладывается на вид от первого лица, и мы своими глазами видим, что значит фраза «неконтролируемый приступ страха».

По ходу действия среди противников будут попадаться как истинные фанатики, готовые истово сражаться до последнего, так и профессиональные наемники. Обученные многим тактическим премудростям, эти страшные люди умеют сбиваться в группы, прикрывать друг друга огнем, передавать информацию о том, где и что затоплено или, например, куда побежала Кейт. Ну а про то, что авторы обещают нау-

чить гадов менять тактику в зависимости от текущей ситуации, подстраиваясь под действия игрока, даже и говорить как-то неудобно. Пожалуй, сегодня этого не обещают только разработчики онлайнных головоломок.

Из всего вышеперечисленного на выходе должен, по идее, получиться действительно многогранный, а главное, непредсказуемый геймплей. Ведь если вода ведет себя как настоящая, то она должна обладать очень изменчивым характером: распдаться на множество независимых потоков, создавать на корабле настоящие реки и озера. Соответственно, есть небольшая шанс увидеть реальную нелинейность происходящего и высокую реиграбельность.



Естественно, и нас, и вас наверняка волнует вопрос: а насколько все это, вообще говоря, реально? Обещанная революция пока не опровергнута, но и не подтверждается скриншотами: да, есть вода, много воды. Да, выглядит неплохо — но не более того. Чувствуется, что сердце игры, фирменный движок HydroEngine, вещь добротная. Но хватил ли его сил, чтобы выполнить все поставленные задачи? Ответов пока нет. Зато у Blade Interactive есть трехлетний опыт кропотливой разработки HydroEngine и приглашенная звезда в лице Нью Ллойда, доктора наук в области динамики жидкостей; это должно нас убедить в серьезности намерений британцев.

Однако проверить, так это или нет, мы сможем в лучшем случае в следующем году — у Hydrophobia до сих пор нет даже издателя. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Штурм по законам Архимеда: szokовая лавина для тех, кто с детства боялся воды в новом мейнстриме хоррора от нее в виртуальной реальности.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



В РАЗРАБОТКЕ  
БУДЕМ ЖДАТЬ



# DEAD SPACE

Олег Стувицкий

Electronic Arts продолжает переживать какие-то позитивные мутации. В сентябре приключился анонс, по поводу которого мы бы не совершили и половины телодвижений, понадобившихся для публикации этого текста. Было объявлено о разработке **Dead Space**. Это третье (после **Crysis** и **Mirror's Edge**) принципиально новое название, которое мы услышали от Electronic Arts за последние несколько лет. Это не «свежее дополнение к знаменитой линейке», не «новый продукт из серии», не сиквел и не аддон. Но еще интересней, что **Dead Space** — первая за очень долгое время по-настоящему новая игра, создаваемая внутренними силами Electronic Arts.

## Диверсификация

Любопытно, что **Dead Space** — выступление в очень нетипичном для Electronic Arts жарге — survival horror. Как поясняют в EA, появление принципиально новой игры — результат проводимой внутри компании политики диверсификации. Слухи о том, что в EA на самом высокопоставленном уровне было решено развивать новые направления и жанры, ходят уже довольно давно, и это, похоже, первые результаты. **EA Redwood Shores**, как выяснилось, работает над **Dead Space** уже полгода, вознамерившись — цитируем — «сделать самую страшную игру в мире». Не самое оригинальное заявление, но методы выбраны очень верные.



**Dead Space** не просто хоррор — это такой очень редкий и опасный его поджанр под названием «хоррор в космосе». В компьютерных играх вытесняющийся на эту тему не было со времен **System Shock 2**, а в кино с космическим хоррором вот уже как лет десять ничего не задается (после крутых провалов вроде «Сверхновой», которую снимал **Френсис Форд Coppola**, но на середине процесса осудумался и изъять свое имя из титров, на жанр как будто наложен негласный студийный запрет).

Так вот, **Dead Space** (это такая неочевидная для русскоязычного языка игра слов — можно перевести как «мертвое пространство», а можно как «мертвый космос») сначала выступает, казалось бы, самым банальным образом. Синопсис следующий. Будущее. Земные потребности в различных ресурсах подталкивают человечество исследовать самые, как всем кажется, необитаемые планеты. Идут вовсе не разумную жизнь, а полезные ископаемые. Огромные частные корабельно-бурильщики курсируют на орбитах различных планет и выгружают из них куски ценных пород

ЖАНР: Хоррор в космос

- **Разработчик**  
Electronic Arts
- **Разработчик**  
EA Redwood Shores
- **Платформа**  
■ Resident Evil 4  
■ The Thing  
■ Crysis Silent Hill
- **Мультиплеер**  
Без multiplayer
- **Сайт игры**  
www.deadspacesgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2008 года



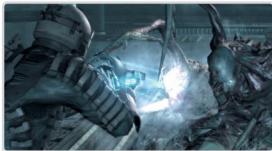
размером с городом. Затем эти массивы перерабатывают и добывают руду. Как водится, во время одной из таких операций обрывается связь с одним из кораблей — **USG Ishimura**. Корпорация отправляет на борт Исаака Кларка, одного из своих ключевых инженеров — ему надлежит разобраться с поломкой и устранить ее.

## Ода скелетной анимации

Исаак — это, понятно, главный герой, и по прибытии на «Ишимуру» он обнаруживает там вовсе не перегоревший предохранитель. Корабль полностью захвачен неизвестной науке биологической формой жизни (эти строки, честно говоря, даже неудобно набирать), а бывший экипаж изменен до неузнаваемости и откачивается признавать в Кларке коллегу. По ходу пьесы выясняется, что инженеру предстоит не просто выбраться с повседневного неизвестным организмом корабля, но и — чу! — спасти человечество.



Визуальный дизайн фауны **Dead Space** цитирует фильм Карлентера «Нечто».



Пострелять все-таки дадут, но строго дозированно.



EA не отрицают возможность мультитггера (т.е. боя подробностей) но разглашают. Зато, говорят, точно будет специальный слайдмейкер контент.

Завязка, как будто нарочно составленная из самых замусоленных клише, на самом деле является оправданием для внутреннего и довольно оригинального геймплея. Dead Space — survival horror в том же смысле, в котором им является, скажем, Resident Evil 4. То есть это скорее экшен, нагруженный для разнообразия задачами на собранность. Причем пазлы тут не из разряда «найди зеленый ключ к красной двери» — вместо них заявлены физические головоломки на манер Half-Life 2.

Единственный на сегодня хоррор, активно использующий физику, — французский Alone in the Dark, и Dead Space, похоже, будет конкурировать с ним на этой территории. Вся местная боевая механика построена на физике, а точнее, на расчленке. Фигурное отделение различных частей тела друг от друга официально заявлено разработчиками как главная ключевая особенность Dead Space. Дело в том, что основное оружие в игре — бурильные и нарезные устройства (даже, напомним, происходит на станции по добы-

че ценных ископаемых). То есть вместо того, чтобы стрелять по монстрам, вы будете их резать. Авторы на полном серьезе сообщают, что в Dead Space присутствует — внимание! — «стратегическая расчленка». «Пока все прочие используют возможность разорвать врага на части в качестве эффектного визуального трюка, мы беремся внедрить расчленку в геймплей», — говорят в Electronic Arts. Фигурной нарезке врагов на аккуратные куски посвящен практически весь экшен Dead Space. Арсенал практичен не включает в себя огнестрельное оружие — вместо него предлагаются различные лазерные буры, сверла и прочие уютные предметы обихода.

Используя в качестве физического движка Havok, авторы подчиняют расчленке все — дизайн и внутреннее устройство врагов, уровни, AI и все прочие составные части игры. Из уже объявленных орудий труда — plasma cutter (небольшой инструмент для разрезания маленьких кусков каменных пород) и line dip (некое устройство поперезной, способное за один выстрел

отрубить сразу несколько конечностей). Оружие, кстати, можно будет апгрейтить по мере прохождения.

И еще один важный момент. Второй по важности ключевой особенностью Dead Space значатся битвы в невесомости. Нулевая гравитация, похоже, становится новой геймдизайнерской игрушкой — такие уровни присутствуют и в грядущем Crisis.

### Тихий ужас

Dead Space задумана нервной игрой, в которой главный герой постоянно находится в состоянии дефицита здоровья и боеприпасов. Это именно survival хоррор в том смысле, что вам, скорее всего, придется постоянно импровизировать, а не пробовать себе дорогу через плотные ряды биомассы.

Врагов, кстати, зовут некротоморфами (Necromorph), и на их счет мало что известно. Кто они и откуда взялись, непонятно. Хотя некоторые пришельцы — это заметно деформированная плоть и кости ваших бывших сослуживцев. Тут Dead Space

делает реверанс в сторону еще одного хоррор-субжанра: так называемого body (то есть телесного) horror. См. на эту тему прежде всего кинофильм The Thing и одноименную игру.

Впервые за очень долгое время Electronic Arts не стесняются называть собственные источники вдохновения. Продюсер перечисляет фильмы (кроме очевидного «Чужого», значится также первый кинофильм по Риддику, Pitch Black, недавние «Спуск» и «Пила», плюс экстравагантный японский хоррор «Кинопроба») и игры (в первую очередь Resident Evil 4 и Silent Hill).



Несмотря на то что Dead Space как будто нарочно собрана из подножного научно-фантастического корма, она может оказаться одной из важнейших игр следующего сезона. Во-первых, Electronic Arts вряд ли решили профинансировать космический хоррор из большой любви к своему подразделению Redwood Shores. У них, очевидно, большие планы на закрепление в жанре, который издательство успешно игнорировало последние несколько лет. Во-вторых, выходить на люди с историей про некротоморфов, которые с аппетитом уняли экипаж бурляющего космического корабля, явно недостаточно. Геймплей Dead Space выглядит более-менее свежо. «Стратегическая расчленка» — не то словосочетание, которое мы привыкли слышать от Electronic Arts, поэтому тем интересней, что получится в итоге. ■



Кроме прочего, Исаак при случае может двинуть агрессивной биомассе прикладом по зубам. Толку, как признаются в EA, от этого мало, но визуальный эффект потрясающий.

### БУДЕМ ЖДАТЬ?

Местами инновационный хоррор в компании с Electronic Arts, которая на протяжении пяти лет высказывалась стремлю сказать сколько лет. По совпадению — единственный потенциальный конкурент грядущему Alone in the Dark.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Один из основателей Frictional Games рассказывает о своем новом экзотиче и чепе Исаака Ньютона



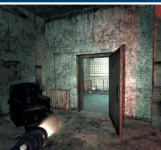
Дженс Нильсен

# PENUMBRA

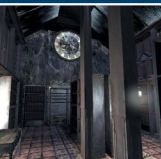
## BLACK PLAGUE

**ЖАНР** Хоррор имени Исаака Ньютона

- **Жанр**  
Хоррор имени Исаака Ньютона
- **Издатель**  
Paradox Interactive
- **Издатель в России**  
IS
- **Разработчик**  
Frictional Games
- **Локализатор**  
Snowball Interactive
- **Позиция**
  - Penumbra: Overture
  - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- **Мультиплатформ**  
Отсутствует
- **Дата выхода**  
Зима 2008 года



Визуально движок Penumbra, к сожалению, не похорошел. А стоило бы.



Кажется, в Frictional Games кто-то все-таки напоминает про такое понятие, как «архитектура».

### О СЮЖЕТЕ

Penumbra: Black Plague — прямое продолжение Penumbra: Overture (см. «Игроманию» №5'2007). Изначально Penumbra задумывалась нами как трилогия, но этого, к сожалению, не произойдет. Так что мы переписали весь сценарий таким образом, чтобы уложиться в две игры. Первый эпизод, напомним, заканчивался тем, что главный герой находил под землей, в шахтах, Убежище. Так вот, действие Black Plague («Черная чума») происходит в основном именно там. Мы расскажем, кто построил Убежище, расскажем о судьбе пропавшего отца и, возможно, раскроем всю тайну шахт.

### ОБ ЭКШЕНЕ

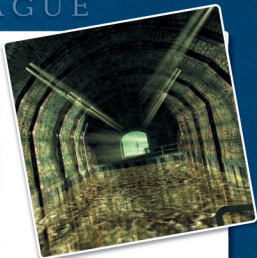
Боевая система в Penumbra: Overture — это был скорее эксперимент. Мы совершенно не планировали делать экшен! Penumbra всегда задумывалась как приключенческая игра. Но была идея — дать игроку возможность защитить себя. Мы планировали добавить совсем чуть-чуть действия, чтобы припорошить общий темп. Как вышло — заигрались. Так что во второй, заключительной, части экшена практически нет. Мы сосредоточены на головоломках и атмосфере. Фигурально выражаясь, мы хотим больше «ужаса в тени», чем «ужаса лицом к лицу».

### О ГОЛОВОЛОМКАХ

Penumbra: Overture использовала потенциал нашего физического движка процентов, наверное, на 10. В Black Plague практически нет традиционных квестовых задач вида «используй предмет X на объекте Y». Мы почти полностью перенесли действие из инвентаря в окружающий мир. Так что задачи тут решаются с помощью здравого смысла и бытовой логики. И вот еще важный момент. Так как мы переделали интерфейс, у нас появилась возможность ввести в Penumbra компьютеры. Это не то чтобы жанровая революция, но такое решение серьезно повлияет на геймплей нашей игры. Благодаря разнообразию, головоломки в Black Plague стали комплексными. В рамках одной задачи вы, скорее всего, займетесь и традиционной комбинаторикой, каким-то компьютерным взломом и физическим трудом.

### О НОВОВВЕДЕНИЯХ

Мы ничего не стали менять в оригинальной механике игры. Хотя нет, подождите. У нас теперь игрок умеет плавать и нырять. Это, наверное, считается за нововведение?



### О САМОМ ВАЖНОМ РАЗЛИЧИИ МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ЧАСТЬЮ

Если говорить обо мне как о разработчике, то самые важные изменения вряд ли заметны для игрока. Мы доработали нашу технологию, у нас больше опыта, мы многое теперь умеем. Если говорить о геймплее, то самое важное различие — это смещение акцентов в сторону головоломок. Black Plague стала гораздо ближе к adventure, чем к экшену.

### О ТВОРЧЕСКОЙ СВОБОДЕ

Пока что у нас полная творческая свобода. Paradox Interactive (шведский стратегический магнат (Europa Universalis, Hearts of Iron) неожиданно стал издателем второй части Penumbra — Прим. «Игроманию») никак не вмешивается в наш креатив, но у них всегда найдется совет, к которому стоит прислушаться. Они, конечно, не хоррор-эксперты, но у них колоссальный опыт в индустрии, а это полезно независимо от того жанра, в котором вы работаете.

### О ПОСЛЕДНЕЙ ИГРЕ, В КОТОРУЮ Я ИГРАЛ

Resident Evil 4 на Wii. Это абсолютный шедевр! Я как-то пропустил игру на других платформах, но Wii-версия меня абсолютно поразила.

### О ТОМ, ЧТО ВАЖНЕ ВСЕГО ДЛЯ ЖАНРА HORROR ADVENTURE

Разнообразие! Хотя, думаю, это относится ко всем жанрам.

# HELL NO!

2-4 ноября  
ИГРОМНП 2007  
ВВЦ, пав. 57, 2-ой эт.

ОНИ УБИЛИ НАШИХ ДРУЗЕЙ. ОНИ ЗАБРАЛИ НАШИ ДОМА.  
ОНИ УНИЧТОЖИЛИ ВСЁ, ЧТО НАМ ДОРОГО.  
НО МЫ НЕ ОТДАДИМ ИМ НАШ ГОРОД. НИКОГДА.

WWW.HELLGATELONDON.COM



Games for Windows



18+

www.pegi.info



**СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:**

[www.electronicarts.ru/supportcenter/](http://www.electronicarts.ru/supportcenter/)

[support\\_russia@ea.com](mailto:support_russia@ea.com)

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонки с телефона МТС бесплатны, звонки с телефона оператора сотовой связи и такси могут incur дополнительные комиссии по соответствующим тарифам.

## В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Шутер про зомби
Издатель:	■ Valve Software ■ Electronic Arts
Разработчик:	Turtle Rock Studios
Похожесть:	■ Counter-Strike ■ Серия Resident Evil
Мультиплеер:	А как же!
Дата выхода:	Начало 2008 года
Официальный сайт:	<a href="http://www.l4d.com">www.l4d.com</a>
Фан-сайт:	<a href="http://www.left4dead411.com">www.left4dead411.com</a>

# LEFT 4 DEAD

Линар Феткулов



В начале следующего года мы имеем все шансы получить проект из категории, которую на Западе называют словом «ultimate». То есть нечто совершенное, к чему нечего больше добавить. С одной стороны, **Left 4 Dead** — это шутер, в котором обигрываются самые привычные и понятные зомби-мотивы, с другой — он ломится от оригинальных идей и совершенно гениальных нюансов, как Лондон от зомби на 28-й день. Если вдруг однажды вас посетит какая-то прекрасная идея насчет шутера про зомби, будьте уверены — она уже значится в дизайне документа Left 4 Dead.

### Зловещий геймдизайн

Для тех, кто пропустил наше первое знакомство с игрой (см. «Игроманию» №3'2007), поясняем: Left 4 Dead — это многополь-

зовательский шутер с упором на кооператив. Участники забега разбиты на две команды — выжившие (люди) и зараженные (зомби). Цель людей — миновать несколько чекпойнтов, добраться до места эвакуации, где их ждет финальное сражение и спасательный вертолет. Задача инфицированных — путем отравления, душения, избивания и поедания помешать увеличившим покинуть город. В каждой команде по четыре человека, но на стороне зараженных еще и толпы простых зомби, находящихся под контролем искусственного интеллекта. Вот, собственно, и все.

Но это лишь на первый взгляд. Первая встреча отважных героев с изуродованным вирусом зомби происходит примерно следующим образом. Четверо выживших выходят из дома, где они только что подверглись нескольким атакам со стороны зараженных и относительно успешно их отразили. Где-то дальше, вниз по темной улице уже виднеется первая группа противников. Они с трудом передвигают ноги, протяжно стонут и вызывают у игроков отвращение — в общем, ведут себя как культурные, приличные зомби. Но тут один из них поворачивает голову в сторону уцелевших, потом другой, потом еще

несколько... и вся толпа молниеносно срывается в сторону ошеломленных людей.

Точно как в фильме «28 дней спустя», инфицированные передвигаются очень быстро, истеричски вереща и размахивая конечностями. Они могут перепрыгивать через машины, изгороди и другие препятствия, чтобы мгновенно преодолеть расстояние до жертвы. Неподготовленные игроки могут спасовать даже перед этой проблемой (казалось, враг так далеко, а он вот уже тут, на расстоянии удара), а впереди еще встреча с четверкой зомби-боссов, контролируемых другими игроками.

Что же могут противопоставить люди смертельной ярости зараженных? Главное их оружие — умение действовать слаженно. Удивительно, что именно эту особенность разработчики ставят на передний план своей концепции, ведь среди уцелевших нет деления на классы и каждый игрок может пользоваться любым видом оружия.

Тут важно сделать отступление и прояснить вот что. В начале каждого этапа четверо героев стоят перед столом, на котором разложена амуниция: гранаты, коктейли Молотова, аптечки и два ствола: дробовик и пистолет-



Valve любят подвешивать главных героинь над пропастью. Пока ни одна не упала.





Source, конечно, заметно постарел, но на что он действительно способен, мы узнаем через месяц, когда выйдет Half-Life 2: The Orange Box.

пулемет УЗИ. Игрок может взять одно основное оружие и несколько дополнительных предметов.

Таким образом, подствудно происходит некоторое разделение: одни возьмут относительно дальнотой УЗИ, другие — ружье для ближнего боя. По ходу пьесы станут доступны более мощные виды оружия: M16, снайперская винтовка и автоматический дробовик. Кроме того, можно подобрать второй пистолет (один доступен сразу) для стрельбы с двух рук.

Оружия действительно мало, зато каждый ствол по-настоящему важен. Патронов будет часто не хватать и на перезарядку тратится порядочно времени, поэтому разработчики предусмотрели возможность врезать подгнившей биомассе прикладом или рукояткой. Эта способность не раз спасет героям жизнь: когда вокруг — толпы зомби, на счету каждая секунда. К тому же под вражеским напором так или иначе придется вступить в ближний бой.

Но даже с лучшим вооружением в одиночку продержаться не получится. Атаки ведутся со всех сторон, поэтому постоянно нужно держать круговую оборону, а значит — быть вместе. Тут на помощь выжившим приходит еще одна замечательная особенность — умение видеть друг друга сквозь стены (!). Как бы далеко ни находились его товарищи, игрок всегда сможет найти их по зеленым силуэтам, просвечивающим сквозь все препятствия. Особенно эта возможность пригодится в закрытых помещениях, потому что там герои будут постоянно закрывать двери, полностью перекрывая и без того малый угол обзора (закрытая

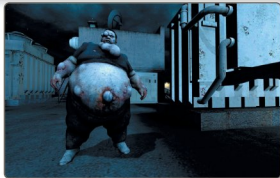
дверь не остановит зомби, но хотя бы притормозит их на некоторое время).

Если друзья совсем про вас забыли, можно напомнить о себе в устной форме. В Left 4 Dead присутствует продвинутая система голосовой коммуникации, и оформлена она так же просто и оригинально, как все в этой игре. Три кнопки отвечают за направление беседы (команды, вопросы и ответы, предупреждения). Нажатие соответствующей клавиши вызовет круглое меню с вариантами фраз, а легкое движение мышки определит ваш выбор. Интересно, что для одинаковых замечаний припасены различные варианты озвучки, то есть если нажать «требуется подкрепление», герой в первый раз произнесет: «Нужна помощь!», а в другой — что-то вроде: «Мамочки, слава тебе!». Всего записано примерно по тысяче строчек устного текста на каждого персонажа. Кроме того, некоторые геймплейно важные действия будут сопровождаться автоматическими комментариями: например, во время перезарядки оружия герой даст товарищам понять, что он на несколько секунд выпадает из сражения, громко крикнув: «Перезаряжаю!».

### Хочешь жить — умей делиться!

Итак, Left 4 Dead должна всячески облегчить кооперацию с помощью различных приемов. Но помимо этого в игре будет множество ситуаций, где все подстроено так, чтобы выяснить, действительно ли готовы друзья прийти вам на помощь.

Момент истины наступит во время битвы. Допустим, один из выживших подвергнется мощной



Тут у нас значилась подпись о вреде генно-модифицированных продуктов.

атаке зараженных и его здоровье стремительно упало до нуля. Это, однако, не означает, что он погиб (хотя все к тому идет). В момент, когда жизнь героя иссякает, он падает, не может двигаться, но в состоянии стрелять из пистолетов. Включается новая строка временного здоровья, которая медленно тает (или тает стремительно, если ей «помогают» зомби). Вот тут-то и станет ясно, насколько в вашей команде сильно чувство локтя: любой из выживших может помочь падавшему товарищу подняться, но для этого придется использовать аптечку. Нужно только подойти к раненому и нажать на соответствующую кнопку — начнется процесс излечения. Но ведь аптечку можно использовать и на себе, а вокруг ходит внушительное количество поводов, чтобы не делиться медикаментами.

Если несчастному так никто и не поможет, он окончательно перестает быть выжившим и пре-

циальные шкафы, в которых заперт погибший герой. Игрок не контролирует его в этот момент, зато другие члены команды могут найти своего друга по крикам о помощи — томсящий в неволе бот все время отчаянно зовет подмогу! Все, что нужно сделать, это отыскать шкаф, открыть дверь — и ваш напарник тут же окажется целым и невредимым.

Вообще, все, что касается здоровья героев в Left 4 Dead, заслуживает особого внимания. Например, чем сильнее ранен выживший, тем тяжелее ему ходить: слегка поцарапанный боец сможет бегать все так же быстро, а при серьезных ранениях он будет с трудом волочить ноги (то есть затормозит продвижение всей команды).

Или вот аптечки. Они восстанавливают примерно 75% процентов урона, а значит —

чем сильнее повреждение, тем



вращается в труп. Игрок в этот момент переживает свес отделения души от тела — летает по карте в режиме зрителя. Но товарищи все еще (!) могут его спасти. По уровню разбросаны сле-



Обезглавленное тело принадлежит, слава богу, зомби, а не товарищу по команде, который не вовремя выскочил из-за угла.



Left 4 Dead грозит стать первой игрой, которая адекватно моделирует ситуацию, когда вас в углу зажимает группа плотоядных людей в деловых костюмах.

плотворные будет лечение. И еще одно маленькое добавление ко всему вышесказанному. В игре нельзя отключить friendly fire (то есть, если вы метким выстрелом попали в товарища по команде, тот получит сполна). Нельзя, и все тут. Подобное решение видится таким большим кулишом массовому игроку. Turtle Rock Studios делают сложный, свирепый и очень быстрый шутер, безо всяких скидок для новичков. Кто не спрыгнул — авторы не виноваты.

По промежуточным результатам получается очень занятная игра. Полчища зомби, частая нехватка свободного пространства, спины других игроков, заслоняющие обзор... Возможно, в первые месяцы продаж Left 4

Dead больше героев падет от порции дрови в спину, чем от цепких лап зомби.

**Остаться в мертвых**

Наверняка многие из вас сейчас решат, что за зомби играть куда веселее. Но и там все отнюдь не просто. Если главная тактика выживших — действовать максимально слаженно, то основная задача зараженных — внести хаос в действия противника. Это совсем не фигуральное выражение: зомби должны не просто навалиться на своих врагов, но по возможности отбить кого-то от «стаи» и расправиться с каждым поодиночке.

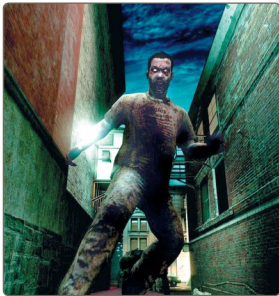
У зараженных даже официально прописано разделение тру-

довых обязанностей. Во-первых, Бумер — неописуемо отвратительная тварь, такой подгнивший аналог «Жирного ублюдка» из «Остина Пауэрса». Его задача — врваться в самую гущу врагов и взять их огонь на себя. После пары выстрелов огромное лузо Бумера взорвется, унеся за собой всех окружающих. Кроме того, Бумер умеет исполнять абсолютно монтелянтоновский трюк: извергает содержимое своего желудка на всех окружающих, отчего зомби начинают атаковать этих самых окружающих с утренней силой.

Во-вторых, Охотник — юркий, невероятно быстрый монстр, обученный промышленному скалолазанию. Может также становиться невидимым (для этого ему нужно

всего лишь замереть на месте). Даже невидимого Охотника можно найти по грубому рыку, который он периодически издает. Атакует врагов с прыжка, то есть запускает себя в воздух, а потом срывается вниз на выживших. Излюбленный прием Охотника — приземлиться врагу на спину и разорвать на части.

В-третьих, Смоукер. Пожалуй, самый удивительный из зараженных. Мы было думали назвать его «Курильщиком», но по смыслу тут ближе все-таки «пуcaющий дым», потому что после его смерти образуется черное облако, в котором выжившие спелнут и не могут обмениваться голосовыми командами. Главное оружие Смоукера — длинный язык, которым он может подцепить



В принципе, если бы Turtle Rock просто заменили снецаиз и террористов на зомби и выживших, мы бы особенно не расстроились — обезглавливать бомбы больше нет никаких сил.

врага и скинуть с большой высоты или просто задушить.

В-четвертых, Танк — беспредельно мощный монстр с огромным запасом здоровья и жуткой силой. Он сносит двери (а иногда и стены), может кидаться во врагов машинами и кусками асфальта, но стремительно теряет здоровье, когда в поле его зрения нет выживших. Чтобы не нарушить баланс, играть за Танка позволено только в определенных моменты, в начале забега он недоступен.

И, наконец, Ведьма. Это единственный босс инфицированных, который полностью отдан под контроль искусственного интеллекта, играть за нее нельзя. Чтобы у новичков не случилась истерика, на легком уровне сложности Ведьма не появляется. На вид она почти не отличается от обычной зараженной — нужно приглядеться. Если целеуверенно замечают Ведьму, им нужно тут же замереть и погасить фонарики — тогда она пройдет мимо (может, всего в нескольких метрах). Но если какой-нибудь другой зомби вынудит людей проявить себя, тут уж не поздоровится всем — Ведьма одним ударом может обнулить здоровье любого.

Общая черта всех зараженных — катастрофически малый запас здоровья. Большинство оживших мертвецов, даром что один раз все они уже умерли, погибают после нескольких точных попаданий (все, кроме Танка и Ведьмы). Зато абсолютно все зомби видят в темноте, чем можно воспользоваться, чтобы подловить людишек в темном переулке. Плюс, зомби также умеют видеть сквозь стены (но вместо зеленых силуэтов товарищей по команде они видят красные контуры своих жертв). Но вот нюанс — если выключить фонарик, ни в кого не стрелять и не двигаться с места, вы окажетесь невидимым для мертвецких «радаров». Зараженные также умеют карабкаться по стенам в определенных местах (они отмечены светящимися зеленым следами когтей) и почти не получают повреждений при падении с большой высоты.

Но главный козырь зомби — упомянутые уже толпы монстров, которых контролирует AI Director (то есть «режиссер искусственного интеллекта»). Система сама проследит, чтобы игрокам никогда не было скучно и чтобы игра всегда проходила наиболее драматично. Если вы



получили время для отдыха, набрали аптечек и пополнили боезапас — будьте готовы к новой волне зомби. С другой стороны, если у всех здоровье на нуле после тяжелой битвы, то можно надеяться на отдых. AI Director — еще и гарант реиграбельности. Каждый раз он будет задавать новые варианты развития событий, поэтому этапы в Left 4 Dead можно проходить по несколько раз все с тем же волнением.



В конце каждого уровня традиционно выводится статистика, которая отражает вклад каж-

дого игрока в общее дело. За полезные действия введутся поощрения, а за бесполезные (если вы нечаянно убили товарища по команде, например) — штрафы. Чтобы не стать навсегда «криминальных хроник», мы рекомендуем начать тренировки уже сейчас. Попросите друзей по Counter-Strike нападать на вас только с ножами (а сами по ним — из дробовика), используйте только упомянутым в статье оружием и раз и навсегда включите friendly fire. Но чтобы по уровням забегали гнилые зомби с метровыми языками — придется дожидаться зимы.



**ВЕРДИКТ**

# Во что поиграть



## В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Когда малограмотный к игровой индустрии люди задают автору данного текста вопрос, во что поиграть, у него начинают дергаться глаз и шевелиться волосы. Напряжение при подготовке этого номера периодически достигало такого уровня, что я, среди прочего, гляделся агнедиди. Причёмна ли к этому компьютерная игра *Clancy's Rainbow Six: Siege*. Только с дисками вместо терристоров. Играть интересно, но ощущение от шестиклового забоя не интуитивности, фекализм и обдранной коже крайне специфичны.

На контрасте выступают новые, шестые, *The Settlers* — умная, обаятельная, красивая стратегия, по которой, в общем, не очень понятно, что говорить. Здесь все как раньше, только с поправкой на современные технологии.

Вобщие, последние предложения — это, пожалуй, универсальная характеристика практически всех стоищих релизов сентября. *Saga Rally*, *Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2*, *MotoGP 07*, *Enemy Territory: Quake Wars*. Все это — очень хорошие игры, в которые вы, правда, не раз играли. С новыми идеями у индустрии в этом месяце не очень задалось, зато есть следующее наблюдение. В прошлом году обычно говорили примерно то же самое, с одной только поправкой — нежных чувств не вызывала практически ни одна игра. В 2007-м многие игры по-прежнему собираются на опробованной механике, но что-то как будто изменилось. Играть снова интересно. Большинство разработчиков занято не освоением бюджетов и не отработкой маркетинговых вложений — они действительно делают интерактивную искусство. По крайней мере, так кажется отсюда.

Все вышесказанное не относится к продукции *EA Sports* — она без упреков способна предложить качественное производство своих PS2-карт. Наш специальный отдел в тираже. С адреналином, которое будет крупо-пиль сыпаться до Нового года, все тоже не очень удачно. Формально мы не поставили ни одному дополнению оценку ниже семи баллов, но все это — качественная сопроводительная продукция. Никакого прощья.

Зато вот в кандре не бы и не аниел: обнаружилось два занятных проекта. Во-первых, *BMW M3 Challenge* от выходящая из SimBin. Бесплатная (!) пром-игра с одной машинкой (!!) и одной единственной трассой (!!!). Зато удовольствия — как от всей *RACE 07*. Во-вторых, *Global Conflicts: Palestine*. Ее очень легко пропустить — рейтинг находится в кратком обзоре, занимает своего пространства и вляется утерянным рейтингом. Но посмотреть все равно стоит. *Global Conflicts* — это политически заряженный симулятор журналиста, призванный обратить внимание на израильско-палестинский конфликт. Как к игре, к *Palestine* можно предъявить гигантский список претензий, но президент приемлемый.

А сейчас — внимание! У нас рожд в «Портал» (журнал ушел в печать десятого октября) — в день выхода *The Orange Box*. Рецензия см. в следующем номере.

## ГЛЮК'OZA: ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

- Жанр: стратегия
- Издатель: GFI/Рубсофт-М
- Разработчик: GFI UA
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.8 (2.6) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 12В (256) Мб видео



Компания GFI продолжает выпуск интерактивных приключений по певичу Глюк'OZY. Предыдущая, с подзаголовком *Action!*, оказалась опрятным, но не самым удачным клоном *Crimsonland*, *Alien Shooter* и прочих одноклеточных шутеров. «Зубастая ферма» — уже более серьезная заявка — стратегия. Источники вдохновения соответствующие: *Company of Heroes*, *Warcraft 3* и даже чуть-чуть *Heroes of Might and Magic*.

Играется это все именно так, как можно ожидать от брендированного RTS-клона. В начале каждой миссии нам выдают авод бойцов (в роли пушечного мяса здесь козлы-пулеметчики) и задание — захватить какой-нибудь стратегически важный объект. Никаких тактических изысков не предусмотрено, и единственный вариант — прорываться с боем, расстреливая свиней-фашистов.

Полную настоятельно рекомендуется захватывать и удерживать шахты с золотом — деньги нужны, чтобы восполнять потери в отрядах (юниты, в точности как в играх от *Relic*, организованы в группы по несколько особей в каждой) и пополнять свою маленькую армию в перерывах между миссиями. По мере прохождения к Глюк'OZE присоединяются музыканты из ее группы, а также новые виды бойцов. Среди них — крысы-саперы, пингвины-огнемечники, бобры-штурмовики и прочая живность.

Не обощало и без постылых RTS-штампов. В джентльменский набор входят (забываете пальцы): герои с уникальными способностями, кудряя ролевая система (воины растут в опыте и характеристиках) и сбор артефактов различной степени полезности. От последних, впрочем, можно отказаться, получая взамен деньги (вот и штата из *Heroes of Might and Magic*). Все эти мелочи, с одной стороны, призваны разнообразить игру, а с другой — настояли утомили в дорожных проектах, что играть в это же самое, только по Глюк'OZY нет никакого желания.

Из других недочетов нужно упомянуть, во-первых, скверный баланс: противники зоть и не блещут интеллектом (любимое их занятие — торчать на одном месте), очень больно огрызаться и в считанные минуты могут порвать на куски отряд, вдвое превосходящий их числом. Стоит, однако, появиться медикам, и ситуация меняется на прямо противоположную. Во-вторых, игра однообразна — перестрелки и бесконечная война за шахты вызывают зевоту уже к третьей миссии. Да и сюжет про войну со свиньями Гитлером, мягко говоря, не увлекает.

Получился примерно то же самое, что и в прошлый раз: неплохая в общем-то игра, адресованная несуществующему игроку. Для детей — слишком сложно, для взрослых — слишком скучно и вторично. Фанатам артистки снова ничего не перепало — от лещицы в игре осталась лишь внешний образ из клипов, озвучивает ее совершенно сторонняя актриса. — Георгий Курган



## GLOBAL CONFLICTS: PALESTINE

- Жанр: политический квест
- Издатель/разработчик: Serious Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) МБ, 64 (128) МБ видео



**Global Conflicts: Palestine** — не столько игра, сколько орудие политического просвещения, призванное привлечь внимание играющей общественности к израильско-палестинскому конфликту. Герои — начинающие журналисты (на выбор — еврейская девушка или палестинский юноша) — пытаются докопаться до истинных причин многолетнего противостояния и написать об этом статью.

Работать можно в одной из трех газет: израильской, палестинской или европейской. От выбора, соответственно, зависят отношения с израильскими властями и Палестиной. Любой неосторожный поступок может качнуть равновесие в ту или иную сторону. Но наибольший эффект, конечно, производит ваши статьи — если в очередной заметке вы, допустим, похвалите израильскую армию, то не ждите, что палестинские террористы воспримут эти заявления благосклонно.

Основное занятие в игре — общение с NPC. Именно от них вы узнаете львиную долю информации, которую затем надлежит передавать в редакцию по телефону. Итогом работы становится собственная статья в газете, которая создается почти так же, как и в реальной жизни: вы выбираете заголовок, размещаете фотографию и текст, после чего отправляете материал в печать.

В общем, замысел у датской студии **Serious Games** был благий: дать возможность игроку выигнать в суете конфликта и осветить его так, как он сам считает нужным. Увы, на деле игра оставляет двоякое впечатление.

Несмотря на то что нам постоянно говорят о «поисках истины» и «объективном освещении событий», разработчики толкают игрока на сторону палестинцев за обскуризирующей наглостью. Израильские ведут себя как имперские солдаты из «Звездных войн», а все палестинцы здесь — жертвы обстоятельств. Попробуйте встать на сторону Израиля — увидите, что это за попытка.

Второй камень в огород **Serious Games** — низкий уровень сложности. В диалогах предусмотрено две линии поведения: «плохая» и «хорошая», поэтому, чтобы провалить задание и настроить против себя окружающих, нужно быть экстремально глупым человеком. Составление статей — интересная работа, но недостаток сложности и однообразие процесса (который сводится к беготне между NPC и телефонами) изводит прекрасную задумку до уровня мини-игры на один вечер.

Это особенно печально, потому что **Global Conflicts: Palestine** — это редкий, но по-настоящему серьезный шаг к вмешательству компьютерных игр в современный уклад вещей. Датчанам не хватило сообразительности, опыта и где-то таланта, но сам факт создания **Global Conflicts** нас тут, в «Игромании», очень радует. Кажется, что это начало очень правильной истории. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

## AGEOD'S AMERICAN CIVIL WAR

- Жанр: пошаговый варгейм
- Издатель: AGEod
- Мультиплеер: хот-сит, игра по e-mail
- Системные требования: 1,2 (1,8) ГГц, 1 Гб, 64 (128) МБ видео



Издатели и разработчики из **AGEod** продолжают радовать немногочисленных поклонников варгеймов. Два отгремели баталии **Birth of America**, и вот, пожалуйста, еще один варгейм — **American Civil War**, о Гражданской войне США. Вообще, противостояние Севера и Юга является вторым по популярности среди западных разработчиков конфликтом (см. недавнюю **Forge of Freedom**).

Почерк авторов **Birth of America** угадывается сразу. Тот же движок, схожий интерфейс, да и прочие детали повторяются буквально один в один. Заниматься предстоит примерно тем же самым: грызня за территории, хозяйственные вопросы — привычная пошаговая рутина.

Как и предшественник, новая работа **AGEod** подкупает прежде всего достоверностью. Порой вообще складывается впечатление, что перед нами виртуальный тренажер для главнокомандующих XIX века. Солдаты, например, берутся не из воздуха, а мобилизуются на призывных пунктах. То, сколько будущих героев встанет под ваши знамена, зависит от числа подконтрольных вам штатов. Правда, нужны еще и деньги, добыть которые можно разными способами — от простого повышения налогов (со всеми вытекающими) до сложных экономических приемов с выпуском облигаций.

Мобилизованные солдаты объединяются в роты, полки и т. д. Венчает это сооружение генерал, своими навыками повышающий боеспособность бойцов. При этом количество подразделений, которые он способен приютить под своим крылом, зависит от опыта полководца (такие командиры есть и у отдельных подразделений). В результате попытка затоптать противника числом, особенно в начале игры, обречена на провал — устроить ближкий невозможно просто из-за «ограниченности» командиров.

И так во всем. Зарганица в лице стран Старого Света может как помочь, так и устроить блокаду, а то и вовсе организовать интервенцию. Наравне с этим в **American Civil War** присутствуют случайные события — выпадающие с разной степенью вероятности бонусы, приятные и не очень. Есть события исторические, которые помогают удерживать действие игры в рамках заданной темы.

Надо признать — **American Civil War** собран из старых деталей и ничего нового сама по себе не несет. Но зато все заимствованные элементы идеально подогнаны друг к другу и образуют механизм, по четкости работы сравнимый со швейцарскими часами. Прибавьте сюда удобный интерфейс и стильное оформление — и получите грамотный, достоверный и сбалансированный варгейм. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**

# Герои Маллгримий

Искусство некромантов



**ДЛЯ ТЕХ,  
КТО ЛЮБИТ  
ИГРАТЬ ДОЛГО**

**Мощный  
генератор карт -  
новые сценарии  
за несколько  
минут.**



**УНИКАЛЬНЫЙ  
ИСКУССТВЕННЫЙ  
ИНТЕЛЛЕКТ  
ГЕРОВ**

**Герои-помощники  
самостоятельно  
занимаются  
развитием городов,  
обучением войск,  
захватом шахт.**



**Альракласс**

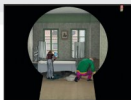
**НОВЫЙ  
ДИСК**  
www.nd.ru

© АЛСАС, 2007. Все права защищены. Лю вопросы приобретения обращаться в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 119207 г. Москва, Колодежский наб., д. 49-42, стр. 3 ПОМ. 38/11 ЦАО. Телефон: (800) 633-6136, e-mail: zakaz@nd.ru. Электронный представитель на территории Украины – компания «Свислом» чех. В 9005 258-12-73, в 04052 31-12-73, e-mail: sales@svislom.ua, www.nd.ru/ua

0963343

## ПОХОЖДЕНИЯ БРАВОГО СОЛДАТА ШВЕЙКА

- Жанр: квест
- Издатель: 1С
- Разработчик: Lazy Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Добродушный толстяк Швейк давно просился на голубые экраны наших компьютеров. Великая книга Ярослава Гашека, повествующая о смешных (мягко говоря) злоключениях комиссованного за идиотизм чека во время Первой мировой войны, — практически готовая основа сразу для нескольких квестов.

Другой вопрос — насколько реально в рамках игры передать глубокий антивоенный посыл произведения, его едкую сатиру. Тут нужен более серьезный и основательный подход, чем тот, с которым наши квестозаводчики подходят к живописанию бытия Василь Иваныча или полковника Исаева.

Lazy Games пошла по пути наименьшего сопротивления: вместо полноценных ярких образов — лишь внешняя оболочка из шуток и глупостей. Вместо цепочки случайных, а от того еще более смешных событий — взятая с потолка шлюнская интрига.

Получилось на самом деле не то чтобы совсем плохо: Швейк старательно смешит, отыгрывая образ идиота и радуясь тому, что в психушке можно описаться и никто не станет за это вас ругать. Шлюнский детектив, придуманный сценаристами Lazy Games, в состоянии увлечь на те несколько часов, что занимает прохождение. Проблема в том, что неплохо все это в рамках конкретного специфического поджанра под названием «русский народный юмористический квест». А вот по меркам оригинала — весьма жиденько. Запас действительно смешных историй у Швейка ограничен, а улыбку авторы пытаются выжать за счет навязчивого повторения скабресных слов. Гашек, напомним, строил сатиру из более сложных конструкций.

Но самое главное — ввязавшись в шлюнская игры, наш герой потерял львиную долю очарования, которое основывалось на нелепости случайных событий, но никак не на четко выстроенных заговорах и тотальной конспирации.

Как в меру увлекательная авантюра игра все-таки удалась: авторы постоянно бросают вызов, подкидывая разнообразные задачи. Где-то нужно применять и комбинировать предметы, где-то — правильно построить разговор с ключевым персонажем, где-то — сыграть в мини-игру или проявить смекалку. Впрочем, и тут не все идеально: встречаются вызывающие вторичные пазлы (сколько можно собирать обратно порезанные рисунки и портреты?!), дает о себе знать пиксель-хантинг, решение же некоторых проблем требует использования не общедоступной логики, а метода тыка и постоянного возвращения на одни и те же локации.

Ну и картинка. С одной стороны, нарисовано все неплохо, местами в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады. С другой — анимация нигде не годится. В общем, лучше все-таки почитать книгу. — Кирилл Волошин

**РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ** **6**

## АВТОФЭНЫ: ЗАРЯЖЕННЫЕ СКОРОСТЬЮ

- Жанр: русский автосимулятор ■ Издатель: «Ангела»
- Разработчик: AP-Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (2-4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Что бы ни делали отечественные разработчики автосимуляторов, у них все равно получается LADA Racing Club. С «АвтоФэнами» вышла та же история: обтянутые мультяши текстурами автомобили и очередная история про отважного стритрейсера. AP-Games, надо отдать им должное, кое-как пытаются развлечь игрока. Предусмотрена, например, примитивная система тюнинга — на заработанные в заездах деньги можно повысить мощность двигателя, улучшить тормоза или раскрасить кузов во все цвета радуги. Поведение автомобиля на дорогах от этого, впрочем, радикально не меняется, разве что солериком будете обгонять быстрее.

Сами гоноки, конечно, всерьез воспринимать невозможно — это не игра, а скорее наем на нее. Машины практически не заносит на поворотах, а чтобы нанести им хоть какое-то повреждение, нужно минут пятнадцать остервенело колотиться о стены. Но главное препятствие на пути к победе — местный движок. Графика, исполненная в жанре «трехколесное нечто», умудряется тормозить на ровном месте.

В общем, очередной безрадостный продукт от отечественных игровых разработчиков. Прогресс налицо (деформация автомобилей — большая редкость!), но от сколько-нибудь приличного уровня «АвтоФэны» находятся в сотнях световых лет. — Георгий

Курган **РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4**

## ДОРОЖНЫЕ ИСТОРИИ

- Жанр: очень русский квест ■ Издатель: 1С
- Разработчик: Сатурн-плюс ■ Мультиплеер: нет
- Системные требования: 1 ГГц (2 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 128 (128) Мб видео



«Бензина нет. Идите квасить в бар» — вот что советуют нам сценаристы «Сатурн-плюс» в начале своего нового (какого уже по счету?) дельца. Работы этой студии по-прежнему выходят в солидном жанре «русский квест». Еще со времен «Петьки» мы спасаем галактику, пьем водку и выслушиваем занудные деревенские байки. Вот и «Дорожные истории» едут протоптанной тропинкой: главный герой на грузовике врывается в суроб и идет — не поверите! — квасить в бар. Там говорит с пьяницами и спорит с барменом, после чего направляется играть в мини-игру юрского периода «Грузовик ловит ящички». Чтобы двигаться вперед по волнам прохождения, нужно напиться пивом дальнебойщика, встретить femme fatale, секретных агентов и спасти галактику. Чумаемая классика.

Впрочем, графика здесь тоже неопрятная. Главного героя, к примеру, хочется обозвать «долговязой деревяшкой имени Урфина Джюса» и посмотреть, горит ли он на костре. Из других особенностей стоит отметить управление персонажем — вместо автоматического переключения между функциями «Посмотреть», «Поговорить» и «Действие» придется это продельвать вручную — совсем как в 90-е.

Очередное чучело, на этот раз про мужиков, дороги и пьянство. Играть исключительно с похмелья. — Александр

Чепелев **РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3**

# Герои Мальгримий

Нашествие некромантов



ДЛЯ ТЕХ, КТО ДУМАЕТ

Игра за принципиально разные расы заставляет постоянно искать новые решения.



ИЗМЕНЯЕМЫЙ МИР

Вы можете вырубать леса, основывать свои заставы и поселения, менять тип ландшафта.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ



© АЛСКО, 2007. Все права защищены. Любые вопросы относительно приобретения в компании ООО «Новый Диск Трейд», 1150257, Москва, Коммунальный наб., д. 40-2, стр. 3/ТОМ ЛАЙНЦАД, телефон (495) 933-6136, e-mail: sales@ndt.ru, или в д.р. Эксклюзивный представитель на территории России — компания «Солсис», тел. в 9005 255-12-73, в 90052 31-12-73, e-mail: sales@solis.ru, www.solis.ru



## NANCY DREW: LEGEND OF CRYSTAL SKULL

- Жанр: квест ■ Издатель/разработчик: Her Interactive
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Согласно третьему закону диалектики количество рано или поздно переходит в качество. Поклонникам **Nancy Drew** пришлось ждать этого самого перехода несколько лет. И не зря: семнадцатая (!) часть детективной истории под названием **Legend of Crystal Skull** стала для серии настоящим прорывом.

Во-первых, это прорыв технический. До сих пор мы наблюдали графику, которая больше походила на любительский флэш-ролик. Новую часть можно спокойно созерцать на большом мониторе. Более того, качество самих локаций несравненно выросло. Здесь много детальных, колоритных видов, которые оживлены с помощью погодных эффектов и даже отдаленно не напоминают тот пластилиновый кошмар, которым нас потчевали 16 игр подряд.

Старый интерфейс канул в Лету. Покойся с миром, пульт космического корабля с дизайном консервной банки, ты отведаль много нашей крови! Теперь двух-трех кликов достаточно для совершения любого действия, все элементы аккуратно расположились в правом углу, и ничто не мешает наслаждаться обзором.

Во-вторых, это прорыв качественный. На **Her Interactive** и раньше иногда находило откровение, но в повествовательном смысле **Legend of Crystal Skull** превзошел все предшественников. Это действительно интересная история. Наследство старого богача, поиск пропавшего черепа, таинственный незнакомец в костюме смерти — все фрагменты детектива для девочек наконец на месте и работают как надо. Помесье старика Бруно, в котором происходит действие игры, вполне напоминает кладбище с пристройкой в виде дома. Это, кстати, комплимент: основная локация — действительно большое и мрачное место, в котором легко заблудиться. Действие происходит ночью, по надгробиям и фамильным склепам хлещет дождь, играет музыка — идеально подходящая моменту, дорожка записанная музыка! Впервые за долгое время из динамиков доносится что-то приличное. И, наконец, художники. Затялая готика, промоглые кладбищенские дорожки — наконец-то по локациям ходишь потому, что хочешь, а не потому, что этого требует сюжет.

С точки зрения геймплея, однако, все осталось на месте (хотя ждать революции от квеста для девочек — последнее дело). Мини-игр предостаточно: Нэнси, как теперь принято, может умереть; головоломки по-прежнему разнообразны, хотя и просты. Последняя часть коротковата — и это, пожалуй, единственная серьезная претензия.

Причины, по которым **Her Interactive** взялись за ум именно сейчас, выяснятся. Но очень уж интересно, какой окажется восемнадцатая серия. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

## LEADERBOARD GOLF

- Жанр: симулятор гольфа ■ Издатель: Midas Interactive Entertainment
- Разработчик: Aqua Pacific ■ Мультиплеер: hot-seat
- Системные требования: 600 МГц (1,2 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Выпустить симулятор гольфа практически одновременно с выходом очередной серии **Tiger Woods PGA Tour** могли или безумцы, или крайне уверенные в своих силах разработчики. Что может предложить небольшая компания **Aqua Pacific** по сравнению с продукцией **EA Tiburon**? Больше количество реально существующих гольфистов? Увы, нет. В **Leaderboard Golf** менее десяти спортсменов. Причем все они являются плодом фантазии авторов игры. Быть может, в игре полным-полно лицензированных полей? К сожалению, нет. Площадок раздва и обещался, да и отличий между ними, прямо скажем, немного.

Тогда, быть может, программисты и дизайнеры смогли превзойти **Tiger Woods PGA Tour 08** по части графики? И тут промахна. Мы получили простенькие природные ландшафты и неказистые модели спортсменов. Сколько бы мы ни ругали **Electronic Arts** за нежелание переходить на движок нового поколения, продукция конкурентов выглядит еще слабее. Не удалось и местная система управления. Уже давно ясно, что в виртуальный гольф лучше играть с помощью мыши, а не клавиатуры.

Пожалуй, единственный плюс творения **Aqua Pacific** — скромные системные требования. По всем остальным параметрам **Leaderboard Golf** значительно уступает последнему **Tiger Woods PGA Tour**. — Владимир Крошклин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

## DRACULA: THE DAYS OF GORE

- Жанр: экшен ■ Издатель: IncaGold ■ Разработчик: Wolfgroup
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Германия известна своим неоднозначным отношением к играм. С одной стороны, у них GDC в Лейпциге и множество отличных проектов вроде серии **Gothic**. С другой — чуть ли не самая суровая цензура и отторженные триш-команды. Например, **Wolfgroup** и их **Dracula: The Days of Gore**.

Игра начинается буквально следующим образом: мы оказываемся посреди темной готической комнаты с пятью образцами оружия (коп, пистолет, дробовик, автомат и арбалет — все выдается на руки сразу же), в то время как на нас со всех сторон прут козобикие вампиры о двух полигонах. Никакой сюжетной затравки здесь нет и в помине — только бездумная стрельба. И уж тем более непонятно, какое отношение весь этот балаган имеет к Дракуле.

Со времен предыдущего творения **Wolfgroup** — **Dark Apes: The Fate of Devolution** — мало что изменилось. Для перехода на следующий уровень все так же нужно собирать разноцветные кристаллы неясного назначения. Враги не поумнели, а уровень графики по-прежнему находится где-то в районе раннего палеолита. Зато здесь недостаточно просто расстрелять противника: нужно непременно добить его осиневым колом или выстрелом из арбалета — только после этого мерзавец рассыпается в труху. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **1,5**



Акелла

RPG

# ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



РЕКЛАМА



с 26 по 28 октября  
только в сети магазинов  
«СОЮЗ»  
Купи игру «Трудно быть богом»  
и получи в подарок  
средневековый амулет!

## 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



© 2007 ООО "Акелла", © 2007 "BURU" hard-biting games  
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.  
 Тех. поддержка: (495) 343-4912 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.stardust.ru  
 Основная продажа: Москва, (495) 263-46-54, vlad@ostaninoye.com Санкт-Петербург, (812) 255-48-85, akella@ostaninoye.com  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@ostaninoye.com Новосибирск, (383) 227-74-64, akellara@akella.com  
 Екатеринбург, (343) 297-3-42, vlad@ostaninoye.com  
 Представитель на Украине: "Мультистар", www.multistar.com.ua  
 Филиал ООО "Пилот Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-85.



Розничная продажа в магазинах сети: «СОЮЗ», «М.видео», «Лидея» и «Настрой»



**ANACAPRI: THE DREAM**

- Жанр: квест / Издатель: Got Game Entertainment
- Разработчик: S&G Software / Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц (2 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 (128) Мб видео



**Anacapri: The Dream** — это продолжение квеста **A Quiet Weekend in Capri**, выпущенного в 2003 году студией **S&G Entertainment**. Отличительной особенностью этой серии является то, что вместо привычных полигонов и ликвидер используются самые обыкновенные фотографии, снятые на острове Капри, что у берегов Италии.

Конечно, сегодня такой подход выглядит чистейшим анархизмом, но, поверьте, здесь есть и свои плюсы. Все дело в том, что Капри — очень красивый остров. В игре предусмотрено два режима — «История» и «Прогулка». Последний режим предусматривает отработку для виртуальных туристов: в этом режиме разрешается ходить по острову без диалогов, заданий, головоломки и прочей мирской суеты — и это, поверьте, само по себе огромное удовольствие. Авторы сняли несколько тысяч живописных фотографий, так что по виртуальной версии острова можно бродить часами. Ну а когда надоеет, можете смело запускать деинсталляцию, потому что режим сюжетного прохождения откровениями не блещет. История, которую пытаются поведать разработчики, полна заколдованных штампов: талантливый ученый ищет древний артефакт невиданной силы, чтобы тот не попал в плохие руки... У вас уже возникло ощущение декадо (кстати, в первой части было почти то же самое)? Дальше — больше: перед героем возникает привидения в плащах, NPC добря его по имени и обожают говорить намеками, а тут еще борьба добра со злом, причем вдалеке не лучшим изложением...

Не радует и звуковое сопровождение. Голоса персонажей вышли крайне невыразительными: пророческие монологи и попытки говорить с итальянским акцентом с головой выдают актеров-любителей и звучат фальшиво. Да и выбор музыки оказался нам очень странным. Представьте нечто среднее между евро-попом и тем, что играют в ресторанах. Добавьте немного гитары — и получите самое невнятное музыкальное сопровождение, которое можно придумать.

Что же до обязательной порции головоломки, то они рассчитаны на сильных духом игроков, которые готовы бесцельно слоняться по острову в поисках новых подсказок и пропущенных локаций. Поверьте, большую часть времени вы будете заниматься именно этим — остров действительно велик. Пазлы не страшны сами по себе, но неудобная навигация и полное равнодушие к игроку как-то не слишком располагают к приятному времяпрепровождению — красивые виды успевают надоесть быстрее, чем вы решаете новую головоломку. Нарядко кажется, что игра просто навальет, играют в нее или нет.

**Anacapri: The Dream** — хороший виртуальный путеводитель, но весьма посредственная игра. Если вы случайно приняли ее за квест, готовьтесь к самому худшему. — **Сергей Звездов**

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0**

**PRISON TYCOON 3: LOCKDOWN**

- Жанр: пародия на тайкун / Издатель: VuuSoft
- Разработчик: Virtual Playground / Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (3) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Серия **Prison Tycoon** — это такая издательская насмешка над уважаемым и, вообще говоря, глубоким жанром экономических стратегий. Первые две части поклонники тайкунов еще могли проглотить в стратегий полного безырья. Но теперь, когда свет увидела отличная во всех отношениях **Hospital Tycoon**, очередное детище студии **Virtual Playground** (см. за их же авторством богомерзкий **Fetch!**) вряд ли кого-то заинтересует.

Суть механики неизменна: строишь минимум необходимых зданий и наблюдаешь, как снулые зеки жуют гамбургеры. Доходы, как ни странно, получаем от продажи еды (откуда у осужденных деньги — неясно). Главное новшество третьей части (оно даже вынесено в подзаголовок) — возможность включать режим **lockdown**. Суть его состоит в том, что по нажатию определенной кнопки в тюрьме изолируются блоки, а охрана начинает бегать по территории. И это не дает рухнуть счетам ни-че-го!

В остальном **Prison Tycoon 3** — такая же тухлая пародия на лучших представителей жанра, как и прежде. Только теперь, в 2007 году, это заметно еще сильнее. Графика не выдерживает никакой критики (движок программировал, кажется, еще Блез Паскаль). Экономическая система упрощена донельзя. Ну и гвоздь программы — музыку оставили абсолютнo нетронутой со времен первой части! — **Гордон Фримен**

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1,5**

**КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ. ПЕРЕЗАГРУЗКА**

- Жанр: ролевая игра/стратегия / Издатель: 1C
- Разработчик: Elemental Games / Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 450 МГц (2,5 ГГц), 128 (512) Мб, 8 (128) Мб видео



«Космические рейнджеры» — культовая в России игра — обзавелась коллекционным изданием. Под названием «Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка» продаются обе части игры, ранние наброски графики, фанатские рисунки, обои для рабочего стола и ворох мини-игр, сделанных поклонниками игры, — от качественных до откровенно любительских. Издание, помимо всего этого, включает в себя также нагрудный значок рейнджера.

Сама игра претерпела лишь незначительные изменения: появилось несколько новых текстовых квестов (в свое время они здорово разнообразили игру), мелкие улучшения в интерфейсе, десяток карт для стратегического режима — вот в общем-то и все заметные новшества. Кроме того, основные квестовая и стратегическая составляющие доступны в отход отныне игры — прямо из главного меню.

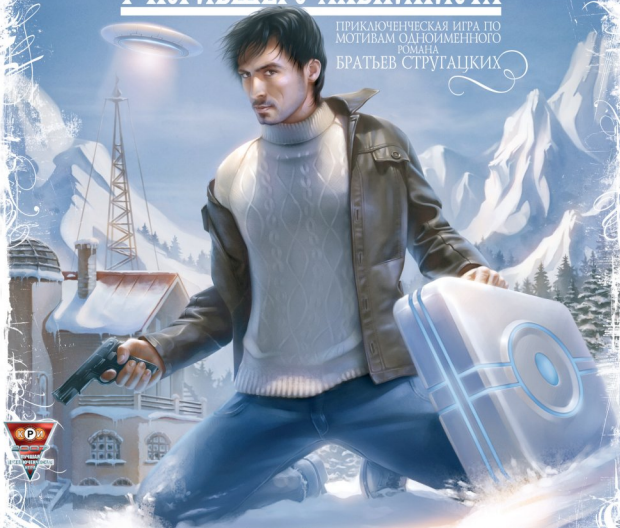
Очевидно, что все это добро предназначено для самых преданных фанатов и тех, кто по каким-либо причинам еще не видел самой игры. Если вы принадлежите к последним — не упустите свой шанс ознакомиться с одной из самых успешных российских серий. Тем более что выход третьей части находится под большим вопросом. — **Георгий Курган**

**РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0**

о т е л ь

# У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО  
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО  
РОМАНА  
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице на ночь. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поспokoился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Похитренье падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.



[www.akella.com](http://www.akella.com)



М. Видео Настройка!

Розничная продажа в магазинах формы «COOP», «М Видео», «МирБит» и «Настройка»

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

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: [www.spartan.ru](http://www.spartan.ru)  
Отзовов продаж: Москва, (495) 363-4614, [podaly@otzovprod.ru](mailto:podaly@otzovprod.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, [skayla@otzovprod.ru](mailto:skayla@otzovprod.ru)  
Рослов-ин-Зона, (863) 286-79-42, [akellablog@rambler.ru](mailto:akellablog@rambler.ru) Новосибирск, (383) 227-714-64, [akellabank@yandex.com](mailto:akellabank@yandex.com)  
Екатеринбург, (343) 297-34-42, [akellabuy@yandex.ru](mailto:akellabuy@yandex.ru)



Предоставитель на Украине: «МультиТрейд» - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
Финанс ООО «Полет Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



Акелла

**ВЕРДИКТ**  
ДОЖДАЛИСЬ!

# CLIVE BARKER'S JERICHO

Олег Ступицкий

Во время очередного запланированного открытия **Клайв Баркер** однажды сообщил, что он, мол, с самого начала задумал **Jericho** как компьютерную игру, но при случае она легко могла бы обернуться кинофильмом. Так вот, во время общения с этой шестичасовой одой гниющей человеческой плоти неоднократно желавшей господину Баркеру вернуться в большой кинематограф.

Не надо, однако, думать, что **Clive Barker's Jericho** — плохая игра. Прекрасное прилагательное «специфическая» тут как нельзя кстати. Это очень специальная, очень особое, с позволения сказать, удовольствие.

## Рваные раны

С визуальной точки зрения **Jericho** — идеальное переложение баркеровского творчества

на интерактивный лад. Тут есть все, за что многие из нас (включая автора этих букв) любят, например, «**Восставшего из ада**». Эстетика безупречна — с первых же кадров вы оказываетесь по колено в крови, человеческих внутренностях и костях и не вылезаете оттуда аккуратно до финальных титров. Тут же, однако, кроется, первая проблема **Jericho** — эстетическая. На протяжении двух часов зрелище, скажем, человека, у которого по всему лысому черепу равномерно вбиты гвозди, удивляет и где-то даже завораживает. Но **Jericho** — это примерно шесть часов непрерывного забега через фекалии, гной, цепи, внутренности, какие-то секреторные выделения и черт знает что еще. Тут в принципе нет ни одного персонажа, с которым можно было бы себя ассоциировать. Все, у кого кожа не содрана,

либо оказываются летающими демонами, либо затннуты в экстравагантные кожаные наряды. Поначалу все это действительно завораживает, но уже через час вы, устав от бесконечного потока крови и ободранной кожи, начнете оглядываться по сторонам. И здесь выяснится, что кроме декалитров крови в **Jericho** мало что работает.

Сюжет — это абсолютно традиционная баркеровская притча про соблазны и возмездие. Пока вы трясетесь в самолете к месту высадки, правительство на ходу проводит следующий брифинг. Еще до человека бог создал Первородленного — жуковатого вида дитя, лишённое первичных половых признаков, зато наделяемое голосом Дарта Вейдера. Эксперимент не удался — Первородный возжелал власти и вообще как-то не вышел характером, за что бог запер его

■ <b>Назвать</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Сюжетность</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Развлекательность</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Mercury Steam</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Alchemic Productions</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Пожалость</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Clive Barker's Undying</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Саме Тем Clancy's Rainbow Six</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Мультиплеер</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Отсутствует</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Очки</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Ориг. DVD</b>	■■■■■■■■■■
■ <b>Сайт игры</b>	■■■■■■■■■■

[www.codemasters.com/jericho](http://www.codemasters.com/jericho)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
2.4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



в городе Аль-Кали и спрятали его в параллельное измерение, то ли вообще в пространственно-временном континууме. Первородный, однако, изыскал способ периодически возвращаться, отходя по небольшому куску нашей реальности. И вот в наше время Аль-Кали неожиданно материализовался в пустыне, а боже дитя, кажется, планирует вернуться совсем. Затоптать Первородного обратно приглашают отряд **Jericho**, составленный из группы фривольно одетых мужчин и женщин. И те, и другие наделены различными спецспособностями, а при виде летающего крылатого демона пожимают плечами и открывают огонь.

Баркер описывал Аль-Кали как уникальное пространство



Благодаря беспрецедентной плотности спецэффектов все **Jericho**-скриншоты выглядят привятыми из будущего. В действии все несколько прозаичней, но все равно красиво.



Игра уже занимала проблемы в Германии (видимо, из-за таких вот кадров), но Codemasters отказались редактировать **Jericho** для немецкого рынка.

ный лабиринт, где заперты и обречены на вечные страдания представители различных эпох. Чудесная идея — мы сразу представили себе что-то вроде *Prey*, только без индейцев и инопланетян. На деле Аль-Кали оказывается набором линейных и абсолютно неинтерактивных коридоров, которые пролегают через четыре пространственных промежутка: Вторая мировая, средневековая, Древний Рим и Месопотамия.

Потенциал, конечно, был огромный, но на деле *Jericho* не использует и половины визуальных возможностей собственного движка (а он держится молодцом). И Рим, и средневековье мало чем отличаются друг от друга — архитектуры самый минимум, и вы почти не обращаете на нее внимания. Зато отрезанные пятки Баркер свет в кадр при любом удобном случае.

### Внутреннее устройство

*Jericho* — это шутер с серьезными тактическими амбициями. У вас в подчинении находятся шесть участников отряда, каждый из которых наделен двумя спецспособностями — открываются они до того неслучно, что становятся доступны чуть ли не перед финальной схваткой. С руководителем этой паранормальной службы безопасности в первые же десять минут происходит страшно сказать что, так что всю оставшуюся игру он святым духом летает между остальными участниками мероприятия, прыгая от одного к другому.

Переключаться можно двумя способами: либо с помощью чудовищного интерфейса (пока вы выберете нужного героя, вам гарантированно кто-нибудь откусит ногу), либо нажав на «пробел», когда подходящий кандидат на переселение окажется в прицеле.

Кроме того, отряд разбит на две тройки, каждой из которых можно отдать приказы двух видов: «стоять» и «атаковать». Наконец, все герои снабжены своим оружием — подбирать чужое нельзя. Зато абсолютно у всех огнестрельных орудий имеются альтернативные режимы стрельбы. И вот еще нюанс — ни здоровья, ни патронов тут нет. Последние пополняются автоматически (!), а ситуация с самочувствием всех подчиненных — повод для отдельного абзаца.

Как только экран начнет пульсировать красным, это значит, что подконтрольный вам солдат скоро упадет на землю. Если это произойдет, автоматиче-

ски случится переселение в ближайшего коллегу. При этом ваши братья по оружию не умирают — они остаются лежать на земле, пока кто-нибудь из команды не подойдет и не выключит их (за акт исцеления отвечает отдельная кнопка). Игра обрывается только в том случае, если ранены одновременно все члены отряда.

Ну и наконец, те самые спецспособности. Их действительно очень много, но реально вы будете пользоваться двумя-тремя. Наши фавориты — какой-то огненный змей, вылетающий из руки, локальная черная дыра, заставляющая замереть всех врагов в радиусе действия, аналогичная пространственная аномалия, поджигающая всех, до кого сможет дотянуться, исцеление коллег на расстоянии. Собственно, все.

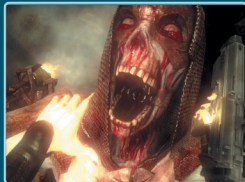
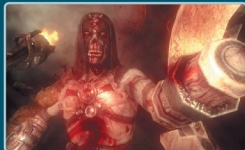
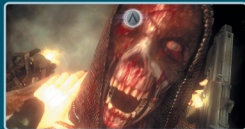
### He BioShock

Главная проблема состоит в том, что описанная выше тяжеловесная конструкция работает с серьезными перебоями. Впервые (и это самое неприятное), большинство спецспособностей тут придумано геймдизайнерами для самих себя. Управление врагами на расстоянии нужно только для того, чтобы включить запланированный рычаг, а телекинез функционирует крайне избирательно — из всех закрытых дверей и груд камня он сдвигает с места только самые необходимые. После *BioShock* играть в непродуманный шутер, лишенный к тому же пространства для маневра, почти физически тяжело. Проблема с *Jericho* усугубляется тем, что ее авторы, очевидно, претендуют на серьезное жанровое высказывание. От этого становится еще грустней, потому что коллеги, например, с трудом убивают одного-единственного монстра (которого вы валите одной меткой очередь). Большинство уровней логически разбиты на зарисовки в духе *Serious Sam*: игра загирает вас на узком пятячке и насыплет монстров в различных комбинациях. После того как отстрел будет завершен, запертая дверь неожиданно откроется. Вдобавок коллеги отказываются слушать запланированные команды — останавливаться они умеют, а вот вперед идут ровно до того места, пока не упрутся в скрипт.

Честно говоря, лучшие моменты *Jericho* — те, когда она посредством сюжета оставляет вас наедине с самим собой и дает спокойно пострелять по

### Удачный ход

Самым удачным и, безусловно, самым зрелищем нововведением *Jericho* являются... мини-игры на манер *Fahrenheit*. Периодически серьезный, как кирзовый сапог, шутер вдруг прерывается на интерактивные зарисовки, в ходе которых вам нужно последовательно исполнить предложенное комбо. На экране в этот момент происходит совершенно разные вещи — от спуска в колодез до пытки полусгнившей фашистской генеральши в латексе.





Герои постоянно вступают друг с другом в сложные теологические споры. Вот как сейчас.



Первороденный зачем-то являет себя в первые минуты игры, так что финальная встреча несколько подпорчена.

монстром, которые тут действительно внушают уважение. Какие-то насаженные на пилы дети, закрытые цитами центурионы, подвешенный на крюк римский губернатор-гедонист. Но только вы начнете получать от Jericho искренне удовольствие, как опять начнется повдотактика.

Самое обидное, что шестеренки иногда все-таки цепляются друг за друга и механизм приходит в движение. В основном это случается на открытых пространствах, когда AI в кои-то веки начинает пользоваться верными ему возможностями. Тут вдруг просыпается тактика: герои сами активируют упомянутую уже черную дыру, кто-то подбегает стаю надвигающихся

демонов, кто-то исцеляет не вовремя упавшего снайпера, ну и так далее.

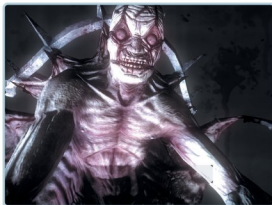
Еще одна ценная способность игры — умение генерировать сто потрясающих игровых ситуаций в секунду. Баркер все-таки талантливый режиссер, и большинство таких моментов спланировано заранее, но сцена, где главной героине на голову падает подгнивший рыцарь, или ваше первое переселение души — это очень сильные эмоциональные переживания.

То есть потенциал у Jericho, безусловно, есть, и ради него можно забыть про многое. Например, про отсутствие физики — разрушению тут подлежат только бочки, все остальное

лежит мертвым грузом. Учитывая, что здесь в принципе нечего сунуть в карман, разлетающиеся ящики и бочки выглядят просто глупо. Или вот отсутствие у всех членов команды умения прыгать. В SWAT 4 подчиненные тоже этого не умели, но там подобное решение было обосновано всем, начиная от дизайн миссий и заканчивая планировкой уровней (по иронии судьбы SWAT 4 создали как раз Irrational Games, авторы BioShock, главного на сегодня конкурента Jericho).

При всех указанных недостатках Jericho, однако, можно назвать главным релизом этого

номера. Во-первых, это, в конце концов, попытка что-то изменить. Неудачная, кособокая, но курс очень даже правильный. Во-вторых, игра отлично выглядит. Глубина резкости, кровь, регулярно заляпывающая объектив, какое-то несусветное количество спецэффектов в кадре — все это действует почти гипнотическим образом. И наконец, в-третьих, Jericho — это явное визионерство. Баркер не просто пускает зомби по коридорам, он работает в своей очень узнаваемой, очень личной эстетике. Это предельно странная и неровная игра, но в определенном шаре ей не откажешь. Так что при всех наших претензиях Баркер-разработчик «Итргами» по-прежнему интересен. ■



Это один из немногих персонажей, с кем в Jericho себя можно ассоциировать.



Когда на экране появляется вот этот персонаж, от обития внутренностей в кадре начинает потихоньку мутить.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

**ДОЖДАЛИСЬ?**  
 Клайв Баркер выступает в уникальном жанре «тактический хоррор про демонов и кляксы». Произведение спорное, но не без шарма.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

2-4 ноября  
ИГРОМН-2007  
ВВЦ, пав. 57, 2-ой эт.

ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ

РЕКЛАМА

**TIMESHIFT**  
УПРАВЛЯЙ ВРЕМЕНЕМ



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD FOR

[www.timeshiftgame.com](http://www.timeshiftgame.com)



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Sabar Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc.. In the U.S. and/or other countries, GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "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 property of their respective owners.



**ЖАНР** Сетевой экшен

- **Категория** Action
- **Разработчик**
  - Splash Damage
  - id Software
- **Издатель в России/наказисит** 1С
- **Платформа**
  - Unreal Tournament 2004
  - Battlefield 2142
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  - Диск DVD
- **Сайт игры**
  - www.enemyterritory.com

# ENEMY TERRITORY

## QUAKE WARS

Кристина Вологодина

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

**НЕОБХОДИМО:**  
2.0 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Справедливость восстановлена: **Quake** возвращается в большой киберспорт. И пусть это не совсем старая добрая «квака», а делали ее не совсем id Software, суть от этого не меняется: виртуальное противостояние людей и строготв снова заставляет сотни игроков сутками изводить друг друга на официальных и не очень серверах.

### Quake + Battlefield

Студия **Splash Damage** в 2003 году доказала очевидный факт: игры id Software могут конкурировать с лучшими командными бейвиками. **Enemy Territory**, бесплатная модификация к **Return to Castle Wolfenstein**, входила в тройку самых популярных сетевых шутеров, уступая одно время лишь **Counter-Strike** и **Battlefield 2**. Причина успеха — фирменная квейковская динамика, помно-

женная на разнообразие классов и тактические приемы. Формула отличная, но чего-то не хватало. Противостояние людей и космических захватчиков строготв казалось той самой искрой, из которой возгорится пламя новой мультиплеерной моды. Ведь массовые сетевые побоища в такой вселенной позволяют объединить сразу два подхода: динамику и футуристическое разнообразие **Unreal Tournament**, а также масштаб, командную работу и использование техники из **Battlefield 2142**. Поэтому id Software вручили **Splash Damage** права на фирменную вселенную, уникальную технологию MetaTexture (о ней ниже), отеческое благословение — и те отправились делать игру.

### С чего все началось

**Splash Damage** не подкачали. **Quake Wars** захватывает сразу,

Причем до того, как вы начнете придирчиво разбираться в механике и нюансах, игра успевает влюбить в себя именно своей вселенной, харизмой противостояния.

До событий **Quake 2** еще полвека. Строготи достигли орбиты Земли и начали масштабированную операцию по захвату планеты. Противостоит им армия людей, объединенная в **Global Defense Force (GDF)**. Никто еще не знает, что лидер строготв в итоге будет уничтожен, а земляне получат доступ к инопланетным технологиям. А уж события **Quake 4** и вовсе подорваны плотным «туманной войны». Обещанного полноценного сюжета нет и в помине: в одиночном режиме доступны несколько карт, которые либо последовательно загружаются в кампании, либо произвольно выбираются в двух остальных режимах — «Операция» и «Игра на время». Никаких межмиссионных роликов, диалогов и драмати-

ческих интриг. Но погружение в атмосферу конфликта происходит и без этого. Шикарные по дизайну, проработанные до мелочей и удивительно разнообразными карты дают четкую, целостную картину происходящего: строготи успешно атакуют, пытаются либо захватить важные стратегические объекты, либо отравить людям жизнь, загавив озера/реки и прочие источники ресурсов. GDF держит оборону и совершает дерзкие операции по захвату вражеских технологий. Столкновения идут по всей планете (Африка, Европа, Атлантика) и в самых разных условиях: от заснеженных пейзажей до африканской пустыни или тропического рая. Игрок волен выбирать любую сторону и любой из пяти классов — инженер, медик, разведчик-снайпер, боец прикрытия, штурмовик (у строготв — constructor, technician, infiltrator, oppressor и aggressor соответственно).



Управление техникой, равно как и организация информации на экране — из тех редких вещей, в которых **Quake Wars** уступает **Battlefield 2142**.



Огромный шагающий робот «Циклон» у строготв мощен, но неповоротлив, а потому представляет легкую мишень для своего ассиметричного аналога из армии GDF — танка «Титан».





Подробная статистика достижений, званий и наград сохраняется только в том случае, если вы играете на «ранговых» серверах.



Переключение мест в технике реализовано очень удобно.

Во всем этом есть живой нерв, динамика и то многообразие тактических задач, которое присуще настоящей войне. И тут мы подходим к одному из трех ключевых факторов, выгодно отличающих Quake Wars: вместо привычного захвата и удержания контрольных точек игра предлагает увлекательные многодневные операции, требующие слаженной командной работы и объединяющие сразу несколько разрозненных режимов. Один пример: пока инженеры наводят мост, их прикрывают штурмовики и снайперы, потом в дело вступает техника, она прорывается на вражескую территорию и высаживает группу, которая должна войти в здание и похитить важную технологию, предварительно заминировав преграждающие путь решетки. И наоборот. Задания меняются на ходу: позволите строггам навести лапу и взорвать стены базы, будьте добры теперь героически защищать опытный образец инновационной технологии.

Помимо основных, на лету обновляются и второстепенные поручения, которых здесь тоже великое множество. Все это завязано на интересную ролевую систему: вы получаете не frags за убийство врагов, а очки опыта за выполнение боевых задач и новые звания за активное и полезное для команды участие в игре. Награда — блестящие медали на лацкане и доступ к модифицированному арсеналу.

### Классная работа

Второй ключевой фактор успеха — четкая асимметричность, индивидуальность каждого класса. Это прямой удар по основному конкуренту в лице Battlefield 2142: при том, что несущая геймплейная основа у обеих игр одна, проект Splash Damage отличает поразительное внимание к деталям, а отсюда — невиданное богатство классовых различий и возможностей. То, что у людей более привычное земное оружие, а у строггов — футуристические газдометы, плацаторы и прочие аннигиляторы, использующие не самые традиционные боеприпасы, — это лишь верхушка огромного айсберга, который состоит из множества нюансов.

Назовем лишь ключевые: техника строггов задействует силу гравитации; оружие у них не перезаряжается, а нагревается; еще у них строят — универсальное вещество, которое может использоваться как боеприпасы и аптечка одновременно; медик строггов способен устраивать из трупа врага точку respawnа своих однополчан. Всему этому земле противостоят увеличенным здоровьем и уникальными классовыми особенностями, которых, впрочем, хватает и у строггов. Фирменным украшением Quake Wars стала возможность некоторых классов расставлять на карте сразу несколько типов стационарных

срудий (здравствуй, стратегия!), вызывать массированные воздушные и орбитальные удары, а также маскироваться под неприятеля, проникая под его личиной на вражеские объекты. Что-то из этого было в Tribes: Vengeance, что-то в Star Wars: Battlefront, но все же сведено и при этом четко работает именно здесь, в Quake Wars.

Баланс, таким образом, построен по принципу «каменножидкости-бумага»: на каждого выскочку из вражеского лагеря найдется адекватный ответ, каждый класс имеет четкий набор плюсов и минусов. То же самое и с техникой: в целом у землян транспортных средств больше, что компенсируется повышенной функциональностью и мощью техники строггов.

Все это естественным образом стимулирует ярко выраженный командный геймплей, который отличается потрясающим тактическим разнообразием и проработанностью. А еще — фирменной «квейковской» скоростью. Тот же Battlefield 2142 по сравнению с Quake Wars — унылая черепаха на одной трассе с «Феррари». Геймплей во многом похож на старую добрую «Кваку»: вы можете использовать джемады и знаменитые гравитационные ранцы, прыгать, как козлик, с утяжеленной версией рейлгана, активно стрейфиться и т. д. Именно поэтому здесь нет параметра «Усталость», что уже вызвало

кривую ушмеху поклонников Battlefield 2142.

Наконец, еще одна составляющая успеха — использование той самой технологии MegaTexture. Именно она позволила добиться потрясающей производительности даже в самых массовых схватках при сохранении очевидных визуальных достоинств. Красивая, солнечная, детально проработанная картинка собрана из одной гигантской текстуры, обеспечивающей уникальный пейзаж на каждой карте и разгрузку вашему процессору. Конечно, нам пришлось пожертвовать: некоторые спецэффекты выглядят кустыми, а земля — слишком размытой, да и физика могла быть побогаче, но тут выбирать не приходилось: при нынешнем уровне развития технологий именно этот подход выглядит идеальным компромиссом между визуальным пириетством и необходимой для мультиплеерных боёв оптимизацией.



Enemy Territory: Quake Wars — один из самых лучших на сегодня мультиплеерных снарядов в своем сегменте: здесь можно и нарестрелять вдоволь, и поработать в команде, а лучше делать и то, и другое одновременно, любясь красивой картинкой, отточившим балансом и невиданным разнообразием всего — от карт до классовых возможностей. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Новаторские идеи, точный командный баланс и немного старой доброй «Кваки» — все это Quake Wars.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



# THE SETTLERS

## RISE OF AN EMPIRE

Александр Кузьменко

Склонные порой к прямо-таки нездоровому консерватизму немцы из компании **Blue Byte** на удивление быстро приспособились к новой эпохе. В мире победившего нектсгена их последние **The Settlers** выглядят на удивление свежо и актуально. Пожалуй, что еще никогда такой специфический и субкультурный жанр, как «немецкая экономическая стратегия», не был настолько близок к народу.

### Производственные связи

Тут надо, конечно, кое-что поспинить. Дело в том, что «немецкие экономические стратегии» почти пятнадцать лет назад придумала сама же **Blue Byte**, выпустив самую первую игру будущего сериала **The Settlers (Serf City)**. Ото всех прочих стратегий она отличалась тем, что 90% игрового времени было посвящено долгому и кропотливому развитию сложной игровой экономики, а оставшие-

ся 10% уходили на боевые действия.

До боев, впрочем, иногда не доходило, ведь чтобы построить одного солдата, его надо было одеть и вооружить. Для производства оружия нужна была сталь, а сталь изготавливалась в кузницах из железа и угля, а уголь добывался в шахтах; шахтеры же питались хлебом, а хлеб, в свою очередь, делался из воды и муки, вода, как уже совсем несложно догадаться, добывалась в колодцах, а муку привозили с мельниц; на мельницах ее делали из зерна, зерно выращивалось в поле, а крестьянин пользовался косой, сделанной из стали... И заметьте — это мы еще опускаем описание процесса выделки кожи для доспехов, не упоминаем добычу золота, регулицию налогов, заборы на дорогах и механику производства досок и кирпича для постройки всех нужных зданий.

В **Rise of an Empire** — шестой части сериала (не считая римей-

ков и переизданий) — все эти производственные связи сокращены до минимума. Причем сокращены не таким варварским способом, как в вышедшем два года назад **The Settlers: Heritage of Kings**, когда игра чуть было не превратилась в обычную RTS, а куда как более грамотно. Во-первых, в игру вернулся старый баланс — 90% времени развиваемся, 10% — воюем. Во-вторых, все постройки в игре населены «живыми» поселенцами, которым для успешной работы и жизнедеятельности нужно и вовремя поевать, и хорошо повеселиться, и надеть какой-нибудь трендовый кафтан из последних сезонных коллекций. В-третьих, вся инфраструктура города работает не на войну, а на саморазвитие, поэтому большинство миссий в игре — это не «победи всех противников», а «построй лучший на свете город». А с учетом того, что «победи всех» у нас и так есть в каждой первой

- **Издатель**  
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**  
Blue Byte
- **Издатель в России/аналогатор**  
Новый диск
- **Платформа**  
Серия The Settlers
- **Мультиплеер**  
Интернет
- **Оформление**  
Оформление
- **Сайт игры**  
www.the-settlers.com

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,8 ГГц, 512 Мб, GeForce 4 TL,  
Radeon 9500  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2,2 ГГц, 2 Гб, GeForce 6600



стратегии, теперь хоть есть на чем отвести душу.

### Мечом и кумачом

Большую часть времени в **Rise of an Empire** вы будете постоянно что-то добывать, что-то строить и что-то облагораживать. Все производство заметно упрощено (то есть зерно с фермы, минуя промежуточные стадии, сразу же превращается в хлеб в пекарне), а все здания объединены друг с другом системой дорог. Чем лучше дороги, тем быстрее поселенцы таскают товары на склад и соответственно увеличивают темпы роста экономики.

Вся игровая карта разделена на несколько секторов, в каждом



Присвоение нам внесредного звания маркиза было встречено салютом и народными гуляниями.



От появления в игре смены времен года особенной революции не произошло. Зимой юнцы могут ходить по льду, а поселенцы закрывают рыбный сезон.

из которых есть определенное число ресурсов: дичь, рыба, камень, металл и т. п. Если построить в секторе охранную башню, то он присоединится к вашему королевству и откроет новые возможности для развития.

Для полного счастья в жизни вашим поселенцам нужно только самое необходимое. Во-первых, еда: хлеб, рыба, мясо, можно сыр — если вдруг на карте вы нашли бесхозное коровье стадо. Причем если у вас вдруг полно рыбы, но совсем нет хлеба, то... ничего страшного — будут есть рыбу и не пикнут. Во-вторых, одежда, которая или шьется из овечьей шерсти, или делается из оленьей кожи (мясо тоже, если что, оленя). В-третьих, чистота в доме (швабры из дерева и мыло из... да-да, все те же олени). Ну и, в-четвертых, развлечения (обычно это ато, что связано с производством пива из меда, но на более высоких уровнях развития можно построить даже театр).

Если все четыре желания граждан удовлетворены, экономика идет в гору и работает на скорейшее окончание миссии. Появится хоть один перебой в поставках — и все полетит к черту, приведет к забастовкам, саботажу и прочим неприятным вещам. Чтобы успокоить народ, можно снижать налоги, нанимать факиров для народного увеселения, организовывать церковные молебны или же устраивать городские праздники с плясками на главной площади.

Пончалу такое богатство возможностей действительно завораживает. Но стоит вам хорошо «выиграться» в The Settlers — и вы начнете замечать одну довольно неприятную особенность. Как только вы освоите геймплей, выучите все аггрейды и поймете несложные производственные схемы, интерес к игре начнет стремительно скатываться вниз. Происходит это обычно где-то в районе седьмой-восьмой миссии, когда начинаешь вдруг понимать, что игра-то, оказывается, и не такая уж глубокая.

Разработчики, похоже, ожидали такой реакции и где-то в середине одиночной кампании усиленно подбрасывают задания, связанные с какими-то активными боевыми действиями. Однако

### Рыцари прямоугольного стола



Наверное, самое интересное новшество Rise of an Empire — это ваш личный кабинет рыцаря. Перед началом каждой миссии вы можете выбрать только одного из них для того, чтобы вести армию в бой, а поселение — к процветанию и благополучию. Рыцарь появляется в игре как своеобразный супер-юнит, который захватывает новые территории, торгует с другими деревнями и сражается вместе с солдатами. Среди прочих героических личностей в вашей команде во время игры окажутся (на фото слева направо):

**1. Тордал.** Король-вечеринки и бог демографии. Во время сельских праздников буквально уравнивает количество счастливых браков между поселенцами, плюс ко всему — умеет отлично петь, что периодически и делает, развлекает население во время забастовок.

**2. Кестраль.** Маленькая (хотя какая-то, блин!) разбойница. Научена обворовывать здания союзников, незаметно похищать содержимое их кассы, а кроме того — увеличивает сбор налогов с населения. Несмотря на модную кирасу, персонаж довольно бесполозней.

**3. Маркус.** Эмо-рыцарь без страха и упрека. Нытик и тупица, он, однако, крайне предан общему делу. Пользуется популярностью в военных кругах, экономит на жаловании армии и всегда имеет при себе запас факелов, чтобы раздуть солдатам во время налетов.

**4. Аландра.** Женщина-паладин: добрая, справедливая и бла-бла-бла. Умеет лечить больных поселенцев, увеличивает сбор пожертвований в храме, но за миссию успеваеа так достать вас нравуочниками, что хоть вой. Полезность очень средняя.

**5. Элиас.** Крепкий хозяйственник с лицом немецкого кулака. Жизненное кредо: торгаш. Получает двойной оборот с торговли и как истинный купец занимается менцетством и благотворительностью (в голодные годы раздает народу бесплатный хлеб).

**6. Хаким.** Мужчина с ятяганом и лицом типичного московского таксиста. Может перманентно на свою сторону вражеские отряды и существенно сокращает стоимость алпейров зданий. Как ни удивительно, самый нужный рыцарь из всех.

проблема в том, что сами сражения — эти зрелищные 10% — получаются ну просто никакими. Юниты условно делятся на два вида: лучники и пехотинцы, а такие вроде бы беспригрешные вещи, как взятие замков при помощи осадных башен, не вызывают ничего, кроме тоски. Ну а противники, естественно, не имеют ни малейшего понятия о тактике или стратегии и волна за волгой бездумно прут на ваши сторожевые башни. Как в старые добрые деваности.



Наполселек надро обязательно сказать что-нибудь

хорошее — например, пару слов в оправдание нашей крайне редкой в стратегиях медальке «Суперграфика». Так вот, графика The Settlers выглядит не просто красиво или технологично. Все, что происходит в этой игре, на экране смотрится настолько круто, что, впервые запустив Rise of an Empire, вы гарантированно будете минут двадцать крутить карту, разглядывать прыгающих на лужайке оленей и заворожено следить за тем, как толстенские устатые мужчины в кузнице бьют гигантскими молотками по раскаленному железу, а рыбаки вытаскивает из воды что-то с планниками. И вот что еще интересно:

даже при средних настройках графики картинка становится проще, но ничуть не теряет очарования.

Что же касается общих выводов, то, как обычно, «счастье было так возможно». Шестая часть The Settlers сделала гигантский шаг вперед: она шикарно выглядит, проста в понимании, в освоении и при этом обладает известной глубиной, присущей жанру экономических стратегий. До однозначного «отлично» не хватало буквально пары мелочей: большей глубины экономики, нормальных сражений и какой-то общей целостности геймплея. Поэтому сегодня можно «очень хорошо».

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Снова новая часть великой немецкой экономической стратегии, в которую теперь могут играть все или почти все. Живой мир миллионов трехмерных человечков завораживает, а размеренное строительство открыточного средневекового поселения успокаивает и вводит в душу гармонию. Жаль, конечно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ОЧЕНЬ ХОРОШО

- **Разработчик**
- GFI
- РуссОдеТ-М
- **Разработчик**
- GFI Russia
- **Платформа**
- Серия Jagged Alliance
- Альфа-антитеррор
- **Мультиплеер**
- Отсутствует
- **Объем**
- Около DVD
- **Сайт игры**
- <http://jagd.russian.ru/>

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО:**  
2 ГГц, 256 Мб, 256 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео



# ДЖАЗ

## РАБОТА ПО НАЙМУ

Статья: Частушкова

Рожденная в муках «ДЖАЗ: Работа по найму» имеет сложную историю. Изначально GFI должны были по заказу Strategy First соорудить Jagged Alliance 3D. По замыслу издателя игра была уготована роль римейка легендарного Jagged Alliance 2, но на новом движке. По сути, планировался своего рода мостик между второй частью, вышедшей в 1999 году, и полноценным продолжением, Jagged Alliance 3, которое все еще разрабатывается.

Не заплодило практические сразы. Разработка (доверенная «Мист лэнд — Юг», которая в результате слияния с издателем превратилась в GFI Russia) длилась долго, менялась концепция, игра откладывалась, переносилась. В итоге всех мытарств Strategy First со скандалом отозвала лицензию у GFI, поставив жирный крест на проекте.

Авторы, однако, пообещали выпустить долгожданную игру. Под другим, разумеется, названием, но с механикой и атмосферой легендарного Jagged Alliance.

### Там Русью пахнет

Слово «работа» в названии удивительным образом передает суть всей игры. Во всяком случае, в нынешнем ее виде. Уже через пару часов игры появляется стойкое ощущение того, что перед тобой не развлечение, а настоящая тяжелая работа, требующая терпения, упорства и знаний. И вот почему.

Во-первых, как ни старались GFI, но релиз получился чудовищно сырым. Мы, конечно, уже смирились с тем, что отечественные издатели не смущаются использовать игроков в роли бета-тестеров за их же деньги,

но каждый раз надеемся, что совесть все-таки проснется. К сожалению, с «ДЖАЗом» вышла традиционная история — игра буквально по маковку набита самыми разными ошибками и недоработками. Форум игры через день после релиза застрелил жалобами — вылеты в Windows, дрянная оптимизация, периодически сходящий с ума AI, невозможность зайти в некоторые сектора — вот лишь малая часть всех бед. Авторы мужественно протоколируют и обещают все поправить в ближайших патчах, но первое впечатление испорчено.

Когда из-за нелепых ошибок приходится по десять раз с нуля начинать уровень, когда половина сохраненных игр вдруг отключается загрузиться, когда неожиданно пропадает потом и кровью добытое оружие... в такие моменты хочется выкинуть



диск в форточку, напиться и забыть об этом кошмаре.

Массу претензий можно предъявлять и к графике. Выглядит максимально корректно, движок от «АЛЬФА: антитеррор», мягко говоря, снова показывает себя с худшей стороны. Несмотря на серьезные системные требования, картинка на экране монитора буквально пугает: модели зданий кособокие, спецэффектов практически нет, цветовая палитра — мутная и однообразная. Разрекламированная разрушаемость ничего, кроме смеха, не вызывает. Стекла тут разби-



В игре можно захватывать станковые пулеметы. Стреляют они, увы, только в одну сторону, так что в бою толку немного.



В процессе сражения мирные жители бегают кругами и вопят благим матом. Иногда за них можно прятаться от вражеских пуль.

ваются на четыре осколка, а пуля из «калашникова», словно снаряд гаубицы, обрушивает мощный вид палец.

С физикой тоже не все в порядке. Тушки врагов принимают самые нелепые позы, а поймав удар кулаком в челюсть, противник запросто может улететь на другой конец карты. Камера катастрофически неудобна. Пока будете подбирать удачный ракурс, пройдет немало времени.

Ради справедливости заметим, что модели наемников получились удачными. Все персонажи приятно анимированы и неплохо детализованы. Особенно достоверно бойцы меняют магазины и выкладывают из-за укрытий.

Если обратиться к Jagged Alliance 2, на который «ДЖАЗ» равнялся, то вспомнится, что там каждый уровень являл собой законченное произведение искусства — ни одной лишней бочки. В этом смысле у «ДЖАЗа», к счастью, проблем нет. Локации наполнены разнообразными постройками, благодаря которым местность идеально читается. Если мы оказываемся на удаленном КПП, то ничего, кроме джунглей и будки, тут действительно не будет.

А вот, к примеру, железнодорожный вокзал, забытый поездом. В центре стоит основное здание, по флангам — какие-то домики путевых обходчиков. Как и положено, строения необходимо использовать себе на пользу: удачно окопавшись в доме, можно успешно положить и десяток наступающих врагов, вальяжно постреливая из окон.

С обстановкой внутри зданий, увы, не задалось. В отличие от Jagged Alliance, где были сотни ящиков и шкафов, хранящих разные полезные предметы, в «ДЖАЗе» все намного скромнее. Удовлетворить страсть к исследованию в этот раз не получится.

## Другая игра

А теперь о том, почему, несмотря на зияющие дыры в графике и батальон фатальных багов, которые портят нервы почтине налогового инспектора, в «ДЖАЗ» нужно играть каждому уважающему себя ценителю Jagged Alliance 2.

В первую очередь — и за это отдельное спасибо GFI — разработчикам удалось адекватно воспрознать дух геймплея и саму суть лучшей пошаговой стратегии про наемников, украсив все это собственными идеями.

Начинается действие, как и положено, с ноутбука. В нем — все, что нужно начинающему солдату удачи. Почтовый клиент, куда регулярно приходят важные письма (и спам, конечно же), сайт агентства I.M.A., где мы подбираем наемников, и веб-страница Дики Джея, который продает оружие и амуницию. Здесь же, по доброй традиции, перед началом игры вы можете пройти забавный психологический тест и создать своего наемника — часть вопросов согреют душу тем, кто помнит Jagged Alliance 2, остальные — заставят от души посмеяться.

С текстовой частью в «ДЖАЗе» вообще все отлично. Десятки увлекательных писем, остроумные и грамотные написанные диалоги. Но главный хит сезона — образы наемников, которые спелены с максимальным соответствием духу Jagged Alliance. Все бойцы без устали комментируют происходящее, их любимые фразы запоминаются с легу. Все персонажи к тому же прекрасно озвучены. Сохранились и личные отношения внутри коллектива. Одни бойцы — крепкие друзья и с удовольствием будут служить вместе, другие постоянно ругаются, так что в одну упряжку их лучше не запрягать.

Несмотря на то что схема набора солдат знакома по Jagged Alliance 2, тут произошли некоторые изменения. Во-первых, в начале игры вы при всем желании не сможете взять в команду самых опытных вояк. Дело в том, что у вас есть репутация и на нее смотрят наемники. Так что, пока вы не станете достаточно надежным партнером, умелых бойцов не выдать. Во-вторых, разработчики позволяют нанять вообще всех наемников, создав таким образом настоящую армию. Всего вы можете организовать шесть отрядов по шесть солдат в каждом и устроить крупномасштабную заварушку.

Разумеется, если хотите завести большую, хорошо оснащенную армию, придется подумать о деньгах. В «ДЖАЗе» практически любой сектор, находящийся под вашим контролем, каждый день приносит серьезные дивиденды. И если какаинибудь ржавая бензоколонка дает всего 1500 в сутки, то захват алмазных шахт увеличит ваш доход до 25 000. Более того, захваченный сектор можно улучшить: покупать солдат для охраны объектов и проводить финансовый алгебред, ошутимо повышая приток денег в казну.

Оружие, как и прежде, закупается в специальном интернет-

## Африканские страсти



Согласно сюжету, к вам обращается некий Янус Маконян, который называется экс-президентом небольшой страны Алмазный Берег, расположенной на северо-западе Африки. Правительство тут не бедствует, так как держит под контролем все местные алмазные шахты, которые дают весьма неплохой доход. Так вот, наш работодатель Янус рассказывает драматическую историю о том, как его собственный брат начал строить против него козни, очернил в глазах родного народа, затем фальсифицировал итоги выборов и пришел к власти. Новый пре-

зидент тут же дал Фиделя Кастро физически устранить всех конкурентов, после чего объявил себя вечным президентом Алмазного Берега.

Несмотря на тотальный геноцид и нарушение прав человека, европейские страны не собираются помогать стране одолеть диктатора. По их мнению, пока отсюда стабильно идет экспорт алмазов, — все в порядке. Наша задача — высидеться в Алмазном Береге, познакомиться со всеми участниками конфликта и решить, на чьей же вы стороне: опального президента, действующего тирана или местных бандитов. Выбор за вами.

магазине. Выбор здесь богатый. Пистолеты, пистолеты-автоматы, штурмовые винтовки, гранаты и другие игрушки настоящих мужчин. Плюс практически на каждый пистолет можно установить дополнительный аксессуар.

Привинтить оптический прицел, приделать глушитель, поставить сошку и так далее. В отличие от Jagged Alliance 2, наемники и товар доставляются мгновенно. С одной стороны, такое решение — ошутимый удар по ре-



Если противник близко, хорошей тактикой будет сразу вступить в рукопашную.



Если вы вдруг подошли слишком близко к противнику, то он тут же бросит гранату и отправит ваших бойцов на тот свет.

лизму, с другой — это повоевать динамиком происходящего.

Нукуда не делась и увлекательная возня на глобальной карте: можно лечить раненых в бою наемников, тренировать их, повышая характеристики, ремонтировать оружие. А вот оплощение для защиты сектора отныне тренировать не нужно — войска набираются за деньги.

Собственно, после всех приготовлений вы выбираете сектор для атаки, после чего начинается самое интересное, что есть в игре, — сражение. Поначалу бои вызывают неконтролируемые приступы ярости. Разработчики явно решили не делать скидок новичкам, поставив по-настоящему сложные стечки. В первую очередь надо отдать должное AI. Компьютерные бойцы постоянно пытаются окружить нашу группу, дав огнем и всескии стоят в самом невыгодном положении. Кроме того, противник хорошо вооружен. В то время пока мы размазываем жалкими пистолетами, враги уже ведут прицельный огонь из автоматов и винтовок.

Но самое страшное, что есть в арсенале каждого вражеского бойца, — пара гранат. Они наносят какой-то нереальный урон и накрывают осколками внушительную территорию. Именно из-за них вы будете по десять раз давать на quick load. Особенно гранаты страшны в начале, когда бой идет преимущественно на ближней дистанции, а почти уби-

тый враг вынимает-таки из кармана взрывной аргумент и легко отправляет на тот свет как минимум одного наемника.

Вообще, «ДЖАЗ» — суровая игра и удивительно жестко учит правильному бою. Не занимаясь тупой палбой на расстоянии вытянутой руки, как, например, в «Бригаде Е5», а действительно вести изобретательную перестрелку — обходить противника, прятаться за укрытиями, правильно подбирать оружие в той или иной ситуации.

Интересным сражениям способствуют и хорошо сделанные карты. Разработчики создали 24 сектора разных размеров, отчего зависит сам стиль схватки. Скажем, на небольшом блокаде происходит кровавая баня, стрельба идет практически в упор, а где-нибудь в аэропорту разворачивается позиционная перестрелка на два часа реального времени.

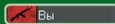
Бои проходят в пошаговом режиме, на каждое действие тратятся специальные очки, а если битва стихает или сектор очищен от врагов, игра переходит в реальное время.



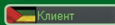
«ДЖАЗ: Работа по найму» — игра, мягко говоря, противоречивая. С одной стороны, играть действительно очень увлекательно, с другой — заслуги GFI Russia в этом не так уж и много. Как ни крути, но все, что

### Участники и докладчики

Интересным решением GFI стала возможность дать нам полную свободу действий. В большой политической игре на Алмазном Берегу принимают участие ровно шесть фракций. Концовка зависит от того, чью сторону вы в итоге примете.



Играть за самого себя не получится. Ваше звание гордо реет над единственным сектором в начале игры. Далее придется выбирать, чью сторону занять.

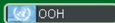


Человек, который нанял вас для выполнения задания. В начале игры все захваченные вами сектора будут под этим флагом. Играть за клиента проще и быстрее всего, но и концовка не впечатляет.

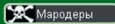


Главный злодей по умолчанию. Большинство секторов находится под его контролем, так что солдаты действующего президента будут вашими первыми врагами. В процессе прохождения вы можете пере-

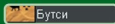
метнуться на сторону диктатора.



Миротворческий контингент ООН представлен в стране одной-единственной базой. С нее международные силы оказывают населению продовольственную и медицинскую помощь. Если хотите уйти в политику и насадить демократию, то ООН — ваш выбор.



Основные бандиты на территории Алмазного Берега. Гнусные мерзавцы, которые грабят и без того бедное население, налагают на пассажирские автобусы и вообще ведут себя некультурно. Если вдруг перейдете на их сторону, будьте готовы жестоко убивать их в чем-то негласное местное население.



Главные партизаны в стране, которые планомерно ведут борьбу за власть. На данный момент сил у Бутси осталось мало, так что их боевые вылазки ограничиваются севером страны. В ваших силах помочь повстанцам.

сделали наши разработчики, — прилежно реализовали старые, проверенные временем идеи Strategy First, благодаря которым Jagged Alliance 2 стал культовой игрой. От себя добавили немного, и эти новинки не то чтобы сильно влияют на общее впечатление. Да, теперь можно улучшать сектора, покупать неограниченное количество наемников и даже закончить игру шестью разными способами. Но совершенно очевидно, что игра прекрасно пережила бы без этих нововведений. Механика, придуманная Strategy First,

менее интересной от этого не становится.

Очевидно, что GFI должны были сделать главное — обернуть чужой геймплей в нормальную, технологичную обертку. И эту задачу они успешно провалили. «ДЖАЗ» чудовищно устарел внешне и набит к тому же тоннами ошибок. Но вот что удивительно — среди всего этого беспредель тут неожиданно проступает та самая гениальная механика, та самая возня с наемниками и та самая атмосфера. Почему так получилось, в конечном итоге, не так уж и важно. ■

✓ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Механика, придуманная Strategy First, соотвечает со скверным графическим оформлением и легкой схваткой за территории GFI. И все же стоит поблагодарить авторов: несмотря на массу недостатков, «ДЖАЗ: Работа по найму» — первая за долгое время пошаговая стратегия, в которую играешь с азартом.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ







7.0

ХОРОШО

## На смену старой Легенде приходит новая!

Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку, из глубин Карибского моря встают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.

### Вас ожидают:

-  Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
-  Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
-  Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
-  Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
-  Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на затеряных лицах
-  Уникальные стили фехтования: топор против сабли!

Город Потерянных  
Кораблей

из серии «Возвращение Легенды»

# Корсары

[www.akella.com](http://www.akella.com)



ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ

М.видео

Настр.Оценки!

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.  
Тех. поддержка: (855) 943-4612 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com) Игры с доставкой: [www.stardus.ru](http://www.stardus.ru)  
Оптовая продажа: Москва, (815) 942-86-74, [info@stardus.ru](mailto:info@stardus.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-48-64, [akella@stardus.ru](mailto:akella@stardus.ru)  
Росовое на Дону, (863) 290-78-42, [akellarostov@yandex.ru](mailto:akellarostov@yandex.ru) Новосибирск, (383) 227-74-64, [akellansk@akella.com](mailto:akellansk@akella.com); Екатеринбург, (343) 217-34-42, [akellayek@akella.ru](mailto:akellayek@akella.ru)  
Представитель на Украине "Мультсервис" - [www.multiservice.com.ua](http://www.multiservice.com.ua)  
Финанс ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Seaford, RU



Акелла

- **Издатель**  
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**  
Ubisoft Romania
- **Издатель в России/авиасимулятор**  
Аксел
- **Пожалуйста**  
■ Blazing Angels: Squadrons of WW2  
■ Attack on Pearl Harbor
- **Мультиплеер**  
■ Интернет  
■ Локальная сеть
- **Оформление**  
Звук DVD
- **Сайт игры**  
<http://blazing-angels.us.ibm.com/ru/eng/index.html>

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



дится вытворять. Как вам, например, миссия, где нужно с полминуты зависать над движущимся поездом, чтобы на него мог спрыгнуть агент? А не хотели бы вы заняться дерзким отстрелом патрульных немецких самолетов прямо над центром оккупированного Парижа? А как насчет того, чтобы почувствовать в поисках затерянной в норвежских льдах подводной лодки, ориентироваться исключительно на силу посылаемых ею радиосигналов? В общем, каждое новое задание здесь — отдельный маленький праздник. Кульминация всей этой фантазмагории — военный парад на Красной площади, который оборачивается уничтожением сверх-

# BLAZING ANGELS 2

## SECRET MISSIONS OF WW2

Георгий Курган

Ubisoft не перестает удивлять. Из самой банальной игры они умудряются сделать концептуальный шедевр, а лучшие идеи своих проектов — возвести в абсолюты. Так, из сборника мини-игр вырос форменный культ имени безумных кроликов (см. **Rayman Raving Rabbids**), из басни про средневекового наемного убийцу — сложносочиненный брутальный симулятор паркура (**Assassin's Creed**), а из незатейливого аркадного авиасимулятора про Вторую мировую — форменный эпос. Это мы, если что, про **Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2**.

### Касабланка

Первая часть игры действительно была довольно невзрачной: главный герой и трое его подчиненных с улюлюканьем носились над Европой, раздавая оплеухи встречным фашистам. Кроме довольно зрелищных воз-

душных боев, игра не могла похвастаться ничем интересным.

С **Secret Missions of WW2** все иначе. Игра вовремя осознала свой потенциал и окончательно распрощалась с серьезной миной. Все начинается еще с обучающей миссии. Капитан Эдвард Робинсон, пилот ВВС США в отставке, уважаемый пенсионер, выступает на каком-то авиашоу. В воздухе кружатся и выпускают разноцветный дым суперсовременные истребители, висят огромные воздушные шары, а внизу суетятся восторженные зрители. Сделав очередную мертвую петлю, удебеленный седыми пилот предается воспоминаниям.

Он думает о тех днях, когда командовал элитным подразделением и выполнял сверхсекретные задания для союзников. Под конец своего монолога он будто случайно упоминает о том, что именно в том городке, где сей-

час проходит шоу, состоялся один из первых его боев. В этот момент на экране происходит нечто: картинка резко теряет в цвете, воздушные шары и радостная толпа куда-то исчезают, а воздух вокруг внезапно разрывается взрывы и стрекот пулеметов. Игрок тем временем судорожно пытается вернуть выходящие из орбит глаза на место.

### Крылатый Голливуд

Моментов с такой блестящей режиссурой в игре, к сожалению, немного. Но есть две характеристики, в которых **Blazing Angels 2** точно не откажешь: это динамика и зрелищность. Каждая миссия начинается ДЕЙСТВИЕМ. Помните ту сцену из рекламного ролика, в которой десяток самолетов расстреливал стометровый дирижабль над египетскими пирамидами? Так вот, это еще цветочки по сравнению с тем, что тут порой прихо-



Аркадный геймплей в действии: паря на высоте нескольких метров от земли, мы лениво расстреливаем вражескую технику.

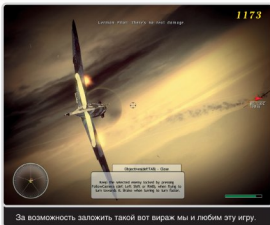


Если приглядеться, то на транспарантах внизу можно прочитать надписи в духе «Бей фашистов!» и «На Берлин!».





Тот самый гигантский цеппелин из рекламного ролика. Уничтожается, кстати, в считанные минуты.



За возможность заложить такой вот вираж мы и любим эту игру.

секретного оружия Рейха.

При всем творчестве на экране скорреализма места действия как раз выбраны нарочито узнаваемые. Так, к примеру, в Париже вы при желании сможете облететь и Лувр, и Нотр-Дам, и Сакре-Кер, не говоря уже об Эйфелевой башне. В Москве имеется собор Василия Блаженного, Манежная площадь и даже малоримская Кутафья башня. Кстати, большинство зданий еще и поддается разрушению: памятники архитектуры нам, конечно, никто тронуть не даст, но если вдруг захочется обратить в пыль пару городских кварталов — всегда пожалуйста, были бы ракеты.

Однако чем бы вы ни занимались в начале миссии, все гарантированно закончится перестрелкой, плавно переходящей в воздушную кучу-малу. Это скорее комплимент — более увлекательных аркадных пострелушек мы не видели уже давно. Слово «затишье» разработчикам явно незнакомо: здесь буквально каждую секунду что-то взрывается, горит и разваливается на куски. Мимо вас то и дело с визгом проносятся истребители (свои или чужие — кто их разберет?), отчаянно поливающие друг друга огнем.

Все это обставлено с таким неподдельным молодецким задором, что в процесс втягиваешься моментально. Не проходит и минуты, как ты сам, закусив губу, ловишь в перевертыш пришла зазевавшегося врага и

остервенело давишь на кнопку пулеметного огня.

Бодрости происходящему (хотя, казалось бы, куда его бодрее) добавляют радиопереговоры, которые ведут ваши подопечные (в каждой миссии у игрока может быть до трех ведомых). У каждого из них — свой характер и свои особые возможности. Опытный и рассудительный Тич — самое надежное прикрытие, умеет вызывать огонь противников на себя. Жадный до денег, но преданный и жизнерадостный Майло — отличный механик, умеет чинить самолет игрока прямо в воздухе. Ну и Ковбой — полный безумец и сорвиголова, за полминуты может стереть в порошок десяток целей. Эта неунывающая троица каждый раз разыгрывает в эфире настоящий спектакль — спорят, шутят, язвят и комментируют происходящее. Без них это была бы совсем другая игра.

### За кулисами

Но вот что интересно — в плане геймплея *Blazing Angels 2* осталась на довольно-таки среднем уровне. Здесь нет практически ничего, чего мы не видели в первой части или в аналогичных проектах вроде *Attack on Pearl Harbor*. Единственное серьезное нововведение — некое подобие роловой системы: за убийства противников и выполнение задания нам начисляют так называемые «очки престижа», на которые впоследствии можно улуч-

шить свой самолет (при этом изменения распространяются на все доступные модели техники): увеличить броню, повысить скорость и убойную силу оружия.

Более-менее оригинально выглядит разве что возможность вложить очки в повышение эффективности своих подчиненных, но на практике этот тип бонусов оказывается бесполезным — соратники абсолютно неуязвимы и будут бить врагов в хвост и в гриву вне зависимости от степени своей прокачанности.

Все остальные изменения (вроде возможности самолично раскрасить свой самолет и нанести рисунок на его фюзеляж) носят развлекательно-косметический характер. А вот что действительно никуда не делось за прошедшие полтора года — так это недостатки игры. Первым делом, нельзя не заметить зубодобительную сложность: даже самую первую миссию автору этих строк пришлось проходить несколько раз. Сами по себе задания довольно простые. Трудности в прохождении возникают в основном из-за редко встречающихся чекпойнтов (приставочная система сохранений по-прежнему в строю) и издевательского управления — играть с клавиатуры практически невозможно из-за проблем с прицеливанием; использование мышки кое-как облегчает ситуацию, но полностью насладиться игрой смогут только обладатели геймпадов.

Встретясь и совсем серьезные и совсем ошибки.

Упомянувшийся уже уровень с Красной площадью оказался практически невозможно пройти: когда начальство требует от нас защитить саму площадь (да, да, есть тут и такое), последняя продолжает саморазрушаться, даже если вокруг нее в радиусе километра нет ни одного бомбардировщика. Огорченные фанаты уже успели исписать жалобами не одну страницу на официальном форуме игры. Вышел первый патч, который с озабоченной проблемой так ничего и не сделал.



Если отбросить в сторону постановку и режиссуру, перед нами окажется самый обычный аркадный симулятор. Только вот делать этого категорически не следует. Вся прелесть *Blazing Angels 2* именно в зрелищности и ее нарочитой придурковатости. Здесь и только здесь нас порадуют блаженным сюжетом (подумать только — четыре американских летчика помогают СССР защитить Москву от фашистских танков!), позволят за полчаса расстрелять сотню истребителей и потопить десяток кораблей. Только здесь — громадные цеппелины, циклопические самолеты и суперсекретное оружие Рейха. И только здесь — самое несерьезное и самое эпическое приключение времен Второй мировой за последние несколько лет. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красное и яркое анимационное без намека на серьезный тон. Отличная режиссура, визуальная феерия и геймплей как обязательное требование для комфортной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

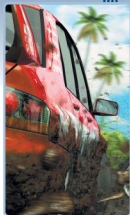
7,5

ХОРОШО

- Издатель  
SEGA
- Разработчик  
Sega Driving Studio
- Издатель в России/пакетизатор  
Софт Клаб
- Платформа  
Sega Rally 2
- Мультиплеер  
■ Интернет  
■ Локальная сеть
- Объем  
Ориг. DVD
- Сайт игры  
[www.rally.sega-europe.com](http://www.rally.sega-europe.com)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo, 2 Гб, 256 Мб видео



время развития технологий. Сам процесс гонок тоже сильно напоминает оригинал: непрямой старт с последней позиции, и на протяжении трех следующих кругов какое-то дежурное, монотонное опережение всех шести конкурентов. Ни жесткой контактной борьбы, ни разброшенной по трассе арматуры, ни искореженных машин здесь вообще не бывает. Толкаться боками, в принципе, никто не мешает, но

## SEGA RALLY

Игорь Асанов

Гонки от SEGA — это такие старомодные, абсолютно неоспоримые к прогрессу аркады, которые отличаются от своих предков середины 90-х разве что графикой. Как вылилось на примере **Outrun 2006: Coast 2 Coast**, такой «олд скул» в талантливом исполнении может увлечь почти любого **Need for Speed**. Потому и **Sega Rally** мы ждали с некоторой надеждой, тем более что последняя игра имени **Колена Макрея** (теперь, в связи с гибелью шотландского гонщика, эта фраза приобретает печальный оттенок) не продемонстрировала результатов, которых можно было ожидать от ралли нового поколения.

## Опять 25

Зато это собралась сделать **Sega Driving Studio**. Задача перед ними стояла достаточно сложная: переизобрести классическую аркадную серию и одновременно показать всем, как действительно должно выглядеть интерактивное ралли в XXI веке. По задумке одной из основных достопримечательностей игры

должна была стать настоящая, физически корректная грязь — планировалось, что благодаря ей классический аркадный геймплей заиграет по-новому. В реальном ралли экипаж, идущий по трассе впереди всех, обычно работает «бульдозером», расчищая колесами дорогу. Те, кто едут следом, могут отыграть за счет этого драгоценные секунды, поскольку оказываются в лучших по сравнению с лидером условиях. Реализовать такие тонкости в симуляторах классического ралли (когда все идет по спецучастку на значительном расстоянии друг от друга) пока никому не удалось. В играх все обставлено гораздо проще — игрок, как правило, едет по трассе в полном одиночестве и борется с вымышленными временными бестелесными конкурентами. А вот в ралли-кроссе, когда гонки происходят на относительно небольшой кольцевой трассе с одновременным стартом, полезные свойства настоящей грязи могли бы действительно оживить ситуацию.

Что получилось в результате? Да, гонки действительно

происходят на относительно компактных кольцевых трассах, где действительно имеется настоящая грязь. Благодаря этому поверхность дороги к концу гонки и правда напоминает слоистую пашню, изрезанную глубокими колеями. Ехать по такому, с позволения сказать, покрытию не слишком приятно — машину, как и положено, то и дело болтает из стороны в сторону. А съехать с накатанной колеи нельзя — потеряешь скорость. Но потеря эта незначительна, а потому выиграть, в принципе, можно и так. Все дело в том, что здешняя игровая механика нормально функционирует и без всякой грязи, поскольку абсолютно не меняется с середины 90-х годов, когда на аркадных автоматах вышла первая **Sega Rally**. То есть мы по-прежнему ездим по огороженной невидимыми бортиками трассе, при касании которых машина замедляется, а при сильном ударе — отскакивает как теннисный мяч.

Наверное, не нужно объяснять, насколько такой подход выглядит неуместным в наше



Снегостход пока выигрывает, но это ненадолго.



Деяться по чужой колее, как пел Высоцкий, и правда удобнее. Но только пока не надует.



Выставить Mini Cooper против Hummer H2 — это, конечно, смело.



Виду полного отсутствия снега в Colin McRae DIRT здесь он пришлось очень кстати.

соперники делают это крайне неохотно — интеллект, застрявший в середине 90-х, не позволяет им этого. Да и слушать глухой пластмассовый стук от удара бортами — удовольствие сомнительное: поврежденный то нет. **Colin McRae Dirt**, где тоже есть ралли-кросс, на фоне такого ретроградства выглядит просто образцом для подражания. Не говоря уже о серии **FlatOut**, где контактная борьба в условиях полной разрушаемости перерабатывала всю гонку с ног на голову.

Еще одна серьезная проблема — дизайн трасс. С точки зрения стили попадания степенности: сочные цвета, обилие анимированных объектов. Но им катастрофически недостает необходимой для подобной игры доли экстрима и сумасшествия. Придерживаясь реализма в данном случае глупо. **Sega Rally** — это аркада, которая безумие в духе **FlatOut** совсем бы не повредило. Устрой разрабочки вместо скучных, сделанных по ГОСТу трасс какой-нибудь грязевой аттракцион с трамплинами, смертельными обрывами и разрушаемым окружением — и сама механика заиграет бы совсем по-другому. Тем более перед глазами есть отличный пример — **MotorStorm** с **PlayStation 3** (который как раз установил моду на настоящую грязь в гонках).

**Помня меня!**

Но если не геймплеем, то хотя бы графикой **MotorStorm**

переплюнуть точно удалось. Сложно сказать, кто из двух свежих лидеров — **Colin McRae DIRT** или **Sega Rally** выглядит лучше.

Фотореализму **Codemasters SEGA** противопоставляет яркие, почти анимационные краски, четкие текстуры и полное отсутствие спецэффектов в духе «блума» и прочей «глубины реалистичности». Несмотря на то что модели машин недалеко продвинулись по сравнению с эпохой PS2, картинка на самом деле завораживает. Причиной всему — та самая грязь. Пусть она практически не влияет на геймплей, зато выглядит завораживающе. Когда полноприводный раллийный суперкар всеми четырьмя колесами высорачивает из-под себя снега, покрывающего грунтовую дорогу, натуральные комья земли, хочется вылезть от восторга. Потому что ничего подобного на таком уровне раньше никто просто не делал — технологии не позволяли. Схожие эмоции испытываешь, когда машина с характерным звуком на скорости глухохотается в тропическую лужу, оставляя после себя наполненные мутной водой колес.

А уж как авто выглядит после таких процедур! Это не безобидный слой пыли на коргусе, как в **DiRT**. Корпус облепляет настоящая, почти осязаемая грязь, а также лужи или снег, которые, кажется, можно потрогать. На некоторых трассах все перечисленные прелести (плюс асфальт!) встречаются в пределах одного круга, да еще и в совершенно неожиданных соче-

таниях. Как вам, например, мокрый асфальт, покрытый слоем мокрого же снега, изредка мелькающий под колесами на альпийском этапе?

Трасс тут, кстати, совсем немного — всего 13 штук, не считая инвертированных (обратных) вариантов. За время, потраченное на прохождение бесчисленных «турниров новичков», «чемпионатов мастеров» и «финалов», они успевают стать поперек горла. Все трассы разделены по четырем регионам, которые называются просто Arctic, Canyon, Alpine и Tropical. Аркада, что с нее взять.

А вот здешний автопарк, без сомнения, оказал бы честь любому серьезному симулятору. Несмотря на путаницу в классификации, местами переходящую в открытый бред, машины подобраны крайне удачно, да и по количеству (более 30 штук) не сильно уступают показателям того же **DiRT**. Для удобства все авто разделены на три категории (**Premier, Modified и Masters**), первая из которых, по идее, должна содержать современные WRC-легковушки, вторая — технику уровнем пониже, а третья — легендарные раллийные болиды прошлого. Но на деле получается настоящая кутерма: **Mitsubishi Lancer** соседствует с **Hummer H2** (что он тут делает?!), а заднеприводная **Lancia Stratos** — с полноприводной **Delta** группы A. Но самое забавное, что все эти машины могут встречаться друг с другом на одной трассе, причем выигрывает какой-нибудь **Mini Cooper**.

Управление в игре ожидаемо аркадное, но сам процесс езды вызывает неоднозначные впечатления. Машины достоверно реагируют на колени и прочие нервозности, а переднеприводные экземпляры очень натурально «приседают» и пытаются зарыться в грунт при старте. Но при всех этих плюсах нельзя сказать, что от вождения получаешь какое-то особое удовольствие: машина управляется буквально одной кнопкой и своим поведением часто напоминает кусок мыла в ванночке.

Зато звук на этом фоне выглядит молодцом: **Ford Escort RS Cosworth**, например, звучит точно-в-точ как и десять лет назад, тогда как на таком же **Карлос Сайнс** боролся за титул, а автор этих строк наблюдал все это с экрана телевизора.



Ралли нового поколения у **SEGA** сделать не получилось, но попытка засчитана. Без всего того, что мы впервые увидели в **Sega Rally** — настоящей грязи, снега и луж, пропуск в высшую лигу раллийных гонок конкурентам теперь заказан. **Sega Rally** могла оказаться если не перерождением, то уж превосходящей игрой точно. Но **Sega Driving Studio**, как это обычно бывает, увлечены технологиями и формой, но не содержанием. Наблюдать за тем, как бампер автомобиля покрывается грязью — это востает не то, чем мы привыкли заниматься в раллийном симуляторе. ■

- ✓ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

70%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Sega Rally мешает собственное аркадное прошлое. Геймдизайн образца 1995 года выглядит из-под современных технологий, судя из значеия на нем. Играть заново, но где еще найдешь?

**ГЕЙМПЛЕЙ**

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

**ГРАФИКА**

★ ★ ★ ★ ★ 9.0

**ЗВУК И МУЗЫКА**

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

**РЕЙТИНГ**

**7,5**

**ХОРОШО**



# RACE 07

## OFFICIAL WTCC GAME

Игорь Асанов

Сложностроенные юридические перипетии внутри самого главного производителя серьезных автосимуляторов, студии SimBin, привели к сомнительным результатам. С одной стороны, отколовшись от шведов Blimey! Games выступили с отличной BMW M3 Challenge (см. рецензию в этом номере). С другой — потеря визуального количества специалистов не прошла для SimBin безболезненно.

Проложенная Race: Official WTCC Game вызвала неоднозначную реакцию академически настроенной симуляторной публики — критиковали заметные упрощения, отсутствие поддержки модов и сырой мультиплеер. Вообще, было заметно, что Race делалась второпях, чтобы приурочить релиз к осеннему финалу гоночного сезона. С другой стороны, выпустить плохую игру, используя движок, трассы и прочий контент от GTR 2, почти невозможно. Мы заканчивали

нашу рецензию на Race словами, что в следующий раз этот трюк не пройдет, особенно если речь идет о продукции SimBin, к которым требования особенно высоки.

### Третий мировой

После выпуска летнего standalone-дополнения Race: Caterham больше похожего на банальное исправление ошибок, настало время для полноценного сиквела. SimBin явно решили на время оставить в покое GT-тематику, сосредоточившись на играх по лицензии мирового кузовного первенства, выпуская их строго по расписанию. Плохого в этом ничего нет: WTCC явно превосходит GT по зрительской популярности, а ежегодный выпуск качественных симуляторов — неплохой способ расширить аудиторию. Нам с вами это грозит перспективой получать раз в год практически одну и ту же игру, которая будет отличаться от пре-

дущей серии новой раскраской болидов. Такой автомобильный аналог творчества EA Sports.

Свежая Race 07: Official WTCC Game следует этой формуле, но не во всем. Здесь, помимо упомянутых уже раскрасок для машин, приведенных в соответствии с сезоном 2007 года, все еще есть на что посмотреть.

Пара слов о WTCC — главной дисциплине в игре. Когда вы будете читать эти строки, сезон 2007 уже закончится, а пока, за два этапа до финиша, ситуация в чемпионате вполне предсказуема: заводские BMW 320 рулят соперников в ключья, а Энди Принокл к третьему титулу подядет. Главная проблема чемпионата в том, что мировому турингу остро не хватает новых лиц: в этом сезоне, например, по полной программе выступают только четыре автопроизводителя: BMW, Seak (концерн «Фольксваген» активно заботится о спортивном имидже

- Назрели
  - SimBin Development Team
  - Valve Software
- Разработчик
  - SimBin Development Team
  - Издатель в России
  - Акселит
  - Локализация
  - Раса: Official WTCC Game
  - Мультиплеер
    - Интернет
    - Локальная сеть
  - Объем
    - Диск DVD
    - Сайт игры

www.race07-game.org

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,7 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



Стремительные формульные болиды изрядно добавляют в игру перцу — за них мы отдельно накатали Race 07 по бабалам.



А вот и результат смешения классов: «Формулы», прототипы и родстеры успешно соревнуются между собой на узких улочках французского По.



По сравнению с прошлым сезоном новых игроков в WTCC, увы, не прибавилось.



Повторы так в порядок и не привели — смотреть их без боли решительно невозможно, а найти удачный ракурс для съемки — еще труднее.

сы — во французском По (гонки там проводятся еще с 1901 года) и португальском Порто. Для не слишком стремительных двухлитровых кузовов идеально, хотя на узких улочках этих городов им порой и бывает тесновато. Ужасный (во всех смыслах) трек в мексиканском Пуэбле заменили на голландский Зантвурт, а сверхсовременный автодром в Стамбуле — на куда менее интересный шведский Андерсторп. Завершая сезон, как обычно, городская гонка по улицам Макао (не путать с F1-этапом в Монako), которая считается в мире автоспорта одной из самых сложных и престижных.

### Формула скорости

Одним только WTCC 2007 года дело в игре не ограничилось, иначе было бы совсем скудно. Кроме него, имеется еще прошлогодний чемпионат с его частными «Хондами» и «Пежо» — он же фигурировал в оригинальной Rase. Но и это отнюдь не самое вкусное: разработчики неожиданно вышли за рамки кузовной лицензии, представив нам на выбор сразу несколько принципиально новых гоночных классов. С юркими родстерами Caterham мы уже познакомились в одноименном аддоне, а теперь помимо них есть еще мощная «Формула-3000», молодежная «Формула-BMB», легкие спортпрототипы Radical, WTCC 1987 и кубок Mini Cooper! Не 300 машин, как гордо написано на коробке (SimBin счи-

тали, как всегда, общее количество экипажей), но все же. Но самое удивительное — благодаря ликантной опции Car Filter все эти абсолютно непохожие друг на друга авто можно выставить друг против друга в одной гонке. Смысла в этом, конечно, никакого — так и понятно, что на Mini Cooper формульный болид не обгоняшь, — зато весело.

Особого внимания из всего этого набора заслуживает, конечно, «Формула-3000» — самые быстрые и мощные болиды в игре. На подобных шасси марки «Лопс» с 500-сильными фордовскими моторами в свое время выступало немало действующих (и бывших) звезд «Формулы-1» перед тем, как попасть в высшую лигу. Хотя формально нынешняя F3000 International Masters — это уже совсем не та «Формула-3000», что была в 90-е второй лигой «королевских автогонок».

Все, что требовалось от SimBin, — адекватно реализовать все эти чемпионаты в игре, попутно избавив ее от досадных промахов первой части. Ну и вообще, подтянуть уровень качества хотя бы до уровня своих прошлых проектов. И если с первым пунктом особых проблем не наблюдается, то вот к качеству исполнения по-прежнему имеются претензии. Достаточно беглого взгляда на новые трассы: Зантвурт выглядит чуть ли не пришедшем из эпохи F1 2002 (очень далекого предка всех симбиновских проектов). А жаль — трасса очень интересная

и заслуживает лучшей реализации. К сожалению, небрежное графическое исполнение преследует и все остальные элементы игры, включая модели автомобилей, которым остро не хватает полигонов (в первую очередь это касается «кузовных» машин) и четких текстур. Окончательно добивает картинку дурацкий «кофейный» свето-фильтр.

Это особенно досадно, учитывая, что другие игры на этом же самом движке (GTR 2, BMW M3 Challenge) выглядят на порядок лучше. Остается только надеяться, что SimBin исправятся в самое ближайшее время, на что есть некоторая надежда. В недрах студии уже вовсю идет работа над полностью новым движком, получившим название Lizard, единственный реальный скриншот которого выглядит вполне современно.

Несмотря на то, что титул самой красивой автогонки Rase 07, мягко говоря, не светит, ездить тут все еще интересно. Каждый автомобиль обладает собственной уникальной физической моделью и характеристиками. Разница в поведении между передней и заднеприводными машинами чувствуется практически на уровне интуиции, почти как в реальной жизни. С «Формульными» машинами разговор особый: если младшая «Формула-BMB», оснащенная мотоклеточным двигателем в 145 л. с., довольно легка в управлении, то мощная F3000 уже требует кое-каких навыков для обу-

дания своего темперамента. Не зря же достоверность поведения этих машин в игре тестировал действующий пилот чемпионата Алекс Даниэльссон. Немного чертит впечатление от открытых болидов только так называемый «вид из шлема пилота», который теперь активно мешает нормальному обзору из кокпита. Вот уж чему действительно стоит присудить приз за самое вредное изобретение-2007.



Rase 07 вызывает противоречивые эмоции: с одной стороны, многое из того, что тут есть, не найти больше ни в одном из известных науке автосимуляторов: эксклюзивную лицензию на WTCC или ту же «Формулу-3000», например. Но даже если сделать скидку на хардкорность, все это исполнено с непростительной небрежностью по отношению к внешнему виду. Если год назад на такие проступки можно было закрыть глаза, то сейчас, после прихода на PC автогонки с графикой нового поколения, делать скидки становятся все труднее.

Зато шведские разработчики успешно отыгрались, добавили в игру неожиданно интересные формульные классы и прототипы, новые трассы и (радуется, фанаты!) поддержку модов. Так что для выхода следующей части поклонникам жанра определенно будет чем заняться. А там, глядишь, и графику в порядок приведут. ■

- ✓ РЕИГРАЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

#### ДОЖДАЛИСЬ?

Rase 07 несколько не дотягивает до того уровня, к которому сам SimBin нас приучил за последние три года. Но это все еще лучший симулятор автогонки сезона. Играть стоит обязательно.

#### ГЕНИМЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 8.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

## РЕЙТИНГ

# 7,5

ХОРОШО



# МОТОGP 07

Игорь Асанов

Пока «Формулу-1» сотрясают непрекращающиеся шпионские скандалы, в другом, двухколесном гоночном формате, все спокойнее. Относительно безболезненно пережив последнюю смену технического регламента, MotoGP — самое престижное мотоциклетное первенство на планете — продолжает радовать уникальными сюжетами. Бесомысленно, казалось бы, лидер и многократный чемпион **Валентино Росси** уже второй год подряд остается без короны, которая на этот раз досрочно досталась новичку Ducati **Кейси Стоунеру**. Нечто похожее происходит и с играми, посвященными этим дисциплинам: после выхода на PS3 **Formula One Champion Edition** никаких анонсов «формульных» симуляторов пока не случилось. К тому же чехореклетная эксклюзивная лицензия **Sony**, вызвавшая в свое время волну гнева фанатов, должна истечь уже в этом году...

Зато с мотогонками все настолько хорошо, что в мире

существует две абсолютно независимые друг от друга игровые серии с практически одинаковыми названиями. Но поскольку японская **Sony** предпочитает выпускать свои **MotoGP** только на доживающей последние дни PS2, эта версия для нас не особо интересна. А вот та, что издается **THQ** и выходит в том числе на PC, — наоборот. Нарушила традицию только прошлогодняя **MotoGP 06**, оставшаяся эксклюзивом для Xbox 360. С выходом **MotoGP 07** справедливо, наконец, восстановлена — и самые престижные мотогонки снова с нами.

## Звезда двух колес

При первом взгляде на новинку кажется, что **Climax Racing Studio** на протяжении пяти лет беззастенчиво делают одну и ту же игру. В самом деле, несмотря на смену технологий, отличия от третьей части приходится искать чуть ли не с лупой. Похожий (вплоть до идентично-

сти) дизайн интерфейса, абсолютно тот же, что и два года назад, набор игровых режимов... И тем не менее своя логика в самокопировании есть. Дело в том, что в предыдущих играх серии все это и так было выполнено на практически недостижимом для большинства конкурентов уровне. Вносил раз за разом небольшие изменения в физику и графику, разработчики за пять лет отшлифовали MotoGP практически до зеркального блеска. Единственный серьезный недостаток прошлых игр состоял в том, что болельщикам регулярно подсовывали чемпионат двухгодичной давности. Так вот, это тоже устранили — вся обязательная статистика вроде гоночного календаря и составов команд приведена в соответствие с реалиями 2007 года. Правда, цифра «2006», которая встречается в названиях файлов и папок с игровыми данными, наводит на мрачные мысли о том, что по сравнению с MotoGP 06 разработчики огра-

ЖАНР Мотоциклет

- Издатель
- Тип
- Разработчик
- Служба Racing Studio
- Издатель в России/азиатской
- Бука
- Платформа
- Серия MotoGP
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Объем
- Цена DVD
- Сайт игры

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3,5 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



ничились только рисованием новых раскрасок для байков. Владельцы PC, не видевшие прошлую часть, это не особенно тревожит, а вот консольная пресса заслуженно ставит игровые подобные факты в вину.

За год внешний вид игры ничуть не устарел, что позволяет ей с запасом доминировать над всеми PC-мотогомуляторами. Если к безупречным моделям супербайков мы уже успели



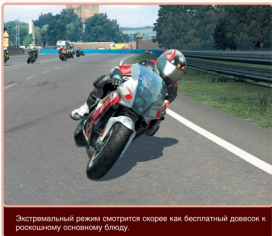
Предстартовая пикорядка общим планом.



Прелесть мотогонок в том, что в одном повороте здесь легко могут поместиться сразу несколько гонщиков.



В премьер-классе теперь выступают только 800-кубовые байки, которые пришли на смену своим предшественникам с объемом двигателя в 500 «кубиков».



Экстремальный режим смотрится скорее как бесплатный дрифт, чем роскошному основному блюду.

привыкнуть в **Test Drive Unlimited**, то вот трассы выглядят просто завораживающе. Кажется, бык, Эшторил, Валенсия, Станбул, Донингтон — хорошо знакомые и обезбуженные в добром десятке симуляторов автодромы. Но только здесь они выглядят настолько убедительно, что глаз не оторвать. Наловал срывает не только качество текстур (к которому идеально подходит термин «фотореалистичность»), но и окружающая обстановка. По краям трасс курсируют машины гоночных маршалов, трибуны заполнены настоящими треммерными анимированными зрителями, а перед стартом на решетке и пит-лейне творится натуральное стоппотворение. В гонке же порой ошибаешься просто засмотревшись на какой-нибудь низоколетный самолет, с аэродермом гупом садящийся на аэродром неподалеку.

Звук тут, кстати, тоже практически идеален. Если визуальную идиллию несомненно портят грубоватая анимация гоночников и отсутствие антивибрации, то зрелище выныривающих из поворота и пронскающих затем по прямой на скорости 300 км/ч супербайков сопровождается завораживающим ревом моторов. Стоит ли говорить, что, скажем, «Хонда» на высоких оборотах звучат совершенно иначе, чем «Дукати», — и это заметно, даже когда все идет по трассе плотным потоком. Так что музыку в

такой игре лучше отключить сразу. Езда под какие-то альтернативные запылы — это, пожалуй, так, к **Need for Speed**. У нас тут серьезное предприятие.

Список режимов со времен третьей части почти не изменился: нас все так же ожидают стандартные быстрые гонки, чемпионат и карьера. В карьере создавать своего гонщика нужно самостоятельно, начиная с раскраски шлема и байка и заканчивая распределением очков умения по нескольким важным параметрам. Календарь сезона 2007 года включает 20 трасс, среди которых (впервые за долгое время) появилось несколько новинок: суперсовременные треки в Стамбуле и Шанхае окончательно пришли на смену старым. Единственный американский этап сменил прописку, перебравшись из Южной Америки в Северную, на знаменитую трассу Лагуна-Секса.

Экстремальный режим, впервые появившийся в третьей части, присутствует и здесь. Только на фоне роскошного основного блюда, в качестве которого выступает класс Гран-при, он выглядит бледным доведением. Гоняться по-прежнему предстоит по вымышленным городским трассам на вымышленных же мотоциклах, но удовольствие тут на порядок меньше. Дубовые, неповоротливые байки и не слишком удачный дизайн трасс серьезно портят впечатление.

### Всадники с геймпадом

Как честно предупреждают сами разработчики, играть в MotoGP 07 лучше с помощью геймпада от Xbox 360. В противном случае предстоит иметь дело с диковатой утилитой для настройки клавиш — это чудозобретение не менялось, кажется, со времен первой части. Заодно вы так и не узнаете, зачем байку нужны раздельный передний и задний тормоз, которые в стандартной раскладке удачно назначены на два аналоговых курка. А ведь правильное торможение — это чуть ли не самый основной трюк, который необходимо освоить для быстрой и уверенной езды. Выглядит этот процесс примерно так: нажав общий тормоз, наклонив корпус гонщика назад, а приближаясь к повороту, тормозим уже только передним колесом. Так легче всего избежать блокировки колес, а следовательно — и юза. Впрочем, вариантов тут может быть и больше: кто-то вообще не использует кнопку общего тормоза, предпочитая действовать аналоговыми курками, «чередуя их в зависимости от ситуации. Таким образом, можно, например, дубоватым управляемым заноса заднего колеса, что поможет проходить некоторые повороты. Осваивать все эти приемы на клавиатуре сложно и неудобно, поэтому смысл в покупке хорошего геймпада все-таки есть.

Несмотря на кажущуюся сложность управления скоростным супербайком, физика в игре все-таки сходящая и прощает некоторые ошибки. Разработчикам удалось провести почти идеальную грань между аркадой и симулятором. Мотоцикл чувствуется идеально, и предсказывать его поведение в различных экстремальных ситуациях не составляет особого труда. Удовольствия от езды добавляет и восхитительное чувство скорости, особенно остро при прохождении быстрых поворотов, подобных знаменитому выражению из MotoGP 07 любые автомобили (реальные и виртуальные) воспринимаются не иначе как медленные, громоздкие и неуклюжие образцы. Чем не повод открыть в правах категорию «А»?



Moto GP 07 — одна из тех редких игр, которые, не подвергавшись кардинальным изменениям, с каждым годом становятся все лучше и лучше. Разработчики отлично знают рецепт приготовления интересного, зрелищного и доступного мотосимулятора и явно не собираются ничего в нем менять. Тут, конечно, можно заметить, что играть каждый год в набор обновленных трасс и техники — не слишком приятная перспектива. Но это пренебречь, так что мало что понимая в настоящих моторспорте. ■

РЕЙТИНГ

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Даже если вы твердо уверены, что четыре колеса лучше двух, MotoGP 07 стоит попробовать. Возможно, после этого имена Валентино Росси, Нике Хайндри и Карлоса Чеки станут для вас почти родными.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

P&S  
ВЕРДИКТ  
ДОЖДАЛИСЬ!

## FIFA 08

Владимир Крошчин

Еще год назад наш журнал ругал FIFA 07 за то, что ее легко спутать с предшественницей. Время идет, а сериал топчется на месте, постепенно теряя свою популярность. Еще год-другой, и даже самые преданные фанаты поступятся своими принципами и перейдут на Pro Evolution Soccer. В Electronic Arts как будто не замечают, как некогда лучший футбольный симулятор скатывается в пропасть. По этому поводу «Игромания», утираясь, публикует открытое письмо канадскому отделению издательства.

Милый дедушка,  
Константин Макарыч!

Уважаемые сотрудники компании EA Canada и издательства Electronic Arts! Пользуясь случаем, благодарим вас за то, что весной мы оказались первым российским журналом, которому вы предоставили информацию о FIFA 08, а сейчас прислали пресс-версию готового продукта. Но, как говорят у нас, дружба дружбой, а табачок — врозь. Мы

бы рады поставить более высокую оценку, но объективно ваша игра с трудом заслуживает свои семь баллов. И вот почему.

В этом сезоне вы пошли на очень необычный шаг. Впервые за 14 лет мы можем выбрать: управлять ли всей своей командой, одной из трех линий (оборона, полузащита или нападение) или конкретным полевым футболистом. Наконец игроки получили ли то, о чем просили вас еще в конце XX века. Мы уж не надеялись, что вы решите резко изменить с годами устоявшиеся принципы построения игры.

К стандартному набору режимов вы добавили еще один: Be a Pro — Co-op Season. В нем необходимо выбрать из списка понравившуюся команду, назначить любимого футболиста капитаном и пройти с ним длинный сезон чемпионата. Перед началом каждого поединка выдают командные и индивидуальные задания, за выполнение которых начисляются очки опыта. Например, нападающего просят забить первый гол в

матче, нанести больше двадцати ударов по воротам, не попасть в искусственный офсайд. Крайний хавбек должен выполнить фланговые навесы в штрафную площадь соперника и сделать так, чтобы у команды был высокий процент владения мячом. Защитникам поручают внимательно следить за форвардами соперника, не давать им бить по воротам, не возвращаться периодически подключаться к атакам. В конце каждого матча на экран выводится различная статистика: какую дистанцию пробежал с мячом игрок, сколько раз просил дать пас и т.д. Так вот, это действительно интересно.

## Еиной мордой начала меня в хари тыкать

Увы, новый режим не доведен до ума. Вне зависимости от выбранного уровня сложности товарищи по команде довольно часто не обращают на капитана внимания и играют сами с собой. Вроде бы все делаешь правильно: на мгновение отрываешься от

■ Написать	Electronic Arts
■ Разработать	EA Canada
■ Проверить	FIFA 07
■ Протестировать	Pro Evolution Soccer 6
■ Интернет	Локальная сеть
■ Объем	Ориг. DVD
■ Сайт игры	www.fifa08.ru

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1.3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



своего опекуна, бежишь в свободную зону. Казалось бы, надо вознаграждать за старание точным пасом. А вот и нет: партнер или попадает в обводку, или делает передачу назад, убивая на корню начало перспективной атаки. И так раз за разом. Под конец просто надоедает мотаться туда-сюда в надежде, что тебя наконец-то заметят. Проще самому отобрать мяч у соперника, за счет финтов и ускорения ворваться в штрафную площадь и нанести пушечный удар под перекладину ворот.

Слепой искусственный интеллект — далеко не единственный минус нового режима. По ходу турнира нельзя ознакомиться с таблицей чемпионата. Можно подумать, что главного героя волнует только повышение



Если бы вратарь прыгнул чуть раньше — смог бы выгнать мяч из «девятки».



Марко Матерраци явно скучно без Зинедина Зидана.





Лысеющий игрок в центре — Сергей Игнашевич.



Ради таких моментов и стоит, в общем-то, играть в FIFA 08.

ние мастерства, а на место своей команды в турнире ему наплевать.

В остальных режимах все по-прежнему. В Practice mode мы оттачиваем свои навыки, в Tournament mode — создаем свой турнир, в Manager mode — в течение пятнадцати сезонов возглавляем тот или иной клуб. И наконец, в Challenge mode выполняем различные задания и покупаем на полученные призовые очки всякие бонусы в разделе Fan Shop. Без изменений и в обычных онлайн-овых поединках, и в интерактивной лиге.

**Овец нету, и собаки все злые**

Даже после приглашения известного на весь мир тренера Гуса Хитдинка вы продолжаете относиться к нашей сборной с прохладцей. Виртуальный состав сборной России отличается от реального. Почему-то под знаменем нашей национальной команды до сих пор приглашаются Евгений Алдонин, Сергей Семак, Алексей Смертин и Егор Титов, а в ближайшем резерве оказался Иван Таранов. С моделями футболистов творится настоящий кошмар. Еще можно понять, когда вместо малоизвестных в Европе Романа Шишкина, Дмитрия Торбинского и Павла Погребняка подсовывают трехмерных болгарчиков. Но ведь Андрей Аршавин, Игорь Акинфеев, Юрий Жирков, Дмитрий Сычев и братья Березуцкие уже не первый год

выступают в еврокубках и периодически мелькают на западных спортивных телеканалах. На себя похожи только Александр Кержаков и Алексей Смертин. Впрочем, модели этих двух футболистов несколько не изменились со времен FIFA 06. Отдельный шедевр — модель Сергея Игнашевича. С каких пор капитан «армейцев» отратил шестину и стал похож на Виктора Онопко?

В этом году вы добавили несколько европейских и латиноамериканских команд, но почему-то в игре нет ни одного российского клуба. А ведь московский ЦСКА уже не первый год играет в Лиге чемпионов, а «Спартак», «Локомотив» и «Зенит» без проблем пробивлись в групповой раунд кубка УЕФА.

Уважаемые разработчики, звучащая перед началом поединка «Патриотическая песня» Михаила Глинка уже давно не актуальна. С 2000 года в нашей стране другой гимн — на слова Сергея Михалкова и музыку Александра Александрова. Тот самый, который вы не раз слышали в детстве, когда жухлейная сборная Советского Союза обыгрывала США и Канаду, только с другими словами.

Чуть реалистичнее получается сборная Украины. Видимо, вы смотрели трансляции с последнего Чемпионата мира, но только одним глазом. У «жовто-блакитних» Максим Калиниченко и Анатолий Тимощук носят одну и ту же причёску, позаимствован-

ную у полузащитника туринского «Ювентуса» Павла Недведа.

**Скука такая**

За минувший год виртуальные футболисты подобрались опыта. Вратари теперь намного чаще играют на выходах и выбегают из ворот, чтобы подстраховать своих защитников. Во время навесных подан полевые игроки бодаются за позицию, стараясь оттеснить соперника корпусом. Если кто-то упускает своего оппонента, то тут же хватается его за плечо и получает в качестве наказания штрафной удар. Звезды стараются позабавить публику. Например, вместо того, чтобы хорошенько приложиться по летящему мячу головой, они прыгают через себя и наносят эффектный удар «ножницами». Значительно увеличилось количество курьезных голов. После удара из центрального круга мяч может удариться о кочку в штрафной площадке и перелететь через голову вышедшего голпера. Мячи в собственные ворота после срезов защитников тут обычное явление.

Но мы категорически не понимаем, почему вы не стали менять анимацию движений! Футболисты по-прежнему бегут спиной к чужим воротам, словно каракатицы, карикатурно переставляя плохо сгибающиеся ноги.

Ну и о самом неприятном — о графике. Мы, конечно, еще не видели градиусный NBA 08, но

пока что на фоне всех спортивных симуляторов от Electronic Arts FIFA 08 выглядит самым слабым. В американском футболе и хоккей головы игроков прикрыты защитными шлемами, поэтому плохо прорисованные лица не так заметны. В «соккере» все видно как на ладони, особенно во время замедленных повторов. Дорогие EA Canada, игровые головы игроков переходят на новый движок! Нам тут очень надоело смотреть на размытую картинку и текстуры низкого разрешения. Надоело так, что мы пишем это в виде открытого письма. Пора исправляться, а противном случае вы рискуете потерять многомиллионную армию фанатов по всему миру.

В прошлом году FIFA 07, безусловно, хорошо продалась в России. Но это потому, что вы очень грамотно ангажировали Василия Уткина и Василия Соловьева в качестве комментаторов. Очень уж интересно было посмотреть, что у них получилось. В этом году слушать перепеванные на русский язык шутки западных комментаторов будет уже не так интересно.



На этом у нас все. Мы очень надеемся, что данное письмо стараниями российского отделения дойдет до Канады и в следующем году серия наконец сдвинется с мертвой точки. С надеждой на лучшее, «Игромания». ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

FIFA 08 держится на плаву благодаря новому режиму Be a Pro — Co-op Season. Без него новая игра серии заслуживает как минимум не более минуса.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



# NHL 08

Владимир Крошчилин

Ситуация со спортивными симуляторами от **Electronic Arts** принимает настолько критический оборот, что мы тут в «Игромания» всевозвездно подумываем об открытой петиции в Канаду. Для тех, кто только присоединился, напоминаем диспозицию — последние несколько лет все игры от **EA Sports** переиздают к нам не с консолей текущего поколения, а с PlayStation 2. Но самое печальное, что дано не ограничивается одной только скверной графикой. Практически все флагманские продукты EA Sports продолжают жить активной жизнью — геймплей эволюционирует, меняется управление, механика. Все это не относится к PC-версиям, каждая новая серия которых отличается от прошлогодней обновленным составом команд. И если в случае с узкоспециальными поджанрами (см. серии **Madden NFL** или **Tiger Woods PGA Tour**) трагедия носит локальный характер, то терпеть такое отношение по отношению к народным хоккею и футболу с каждым годом становится все труднее.

## Надоело

В который раз рассказывать похоронным голосом грустную историю о том, как **Electronic Arts** отказывается использовать возможности наших с вами PC, уже как-то неудобно. Все это, безусловно, объясняется при помощи наук статистики и маркетинга, но нам от этого, к сожалению, не легче. С самого начала надлежит смириться со следующим фактом: PC-версия **NHL 08** — вторсырьевая. Первый сорт достался владельцам Xbox 360 и PS3.

Вдвоем обидно оттого, что вариант для означенных консолей отличается от версии для нашей платформы не только графикой. На приставках и анимация движений получается, и физическая модель окружающего мира реалистичней, и спортсмены действуют не шаблонно, а ведут себя по-разному.

**NHL 08** буквально пропитана небрежностью и тем, что в английском языке называют *recycling*, то есть переработкой

использованного материала. Смотреть, как после каждого третьего точного удара с сетки ворот слетает пластиковая бутылочка с водой, мягко говоря, утомляет, но авторы не сменили даже этот заезженный скрипт!

Откровенно достало из года в год наблюдать за тем, как рядом со скамейкой запасных сборной России окопачивается загорелый молодой человек с широкими плечами и миллиметровой растительностью на голове. Требовать точные трехмерные копии **Вячеслава Быкова**, **Владимира Крикунова**, **Зинтула Билалетдинова** или, на худой конец, **Вячеслава Фетисова** образца зимней Олимпиады 2002 года, конечно, бесполезно. Но и наблюдать у нашей скамейки человека с внешностью австралийского серфера тоже как-то странно.

Вообще, национальная сборная России — повод для отдельного абзаца. Дело в том, что тут выступают одни «знахарьшвы». Создается такое ощущение, что в

- **Назвать** EA Sports
- **Разработать** EA Canada
- **Повторить** NHL 07
- **Мультиплеер** Интернет
- **Дополнить сеть**
- **Объем** более DVD
- **Сайт игры** [www.easports.com/nhl08](http://www.easports.com/nhl08)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1.3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



Канаде не видели ни одного матча, проходившего весной в Москве чемпионата мира-2007. Виртуальные и реальные составы отличаются как небо и земля. Разработчики включили в свой вариант лишь троих: **Alexander Frolov**, **Andrei Makarov** и **Alexander Ovechkin**. Остальные игроки уже несколько лет не выступают под российским флагом. Так, в **NHL 08** ворота до сих пор оберегают **Николай Хабибуллин** и **Евгений Набоков**.

## По мелочи

**NHL 08** мало чем отличается от прошлогодней серии. В поисках идеального управления **EA Canada** вновь поменяла стандартную раскладку клавиатуры. Теперь пас во время атаки и переключение между игроками в



Зрелище жарких объятий низкополигональных мужчин — не для слабых духом.



Овечкин редко уходит со льда без гола.



Жутковатая образина в сером костюме — это, по мнению EA Canada, тренер сборной России.

оборонительном режиме «подвешены» на одну кнопку. Это значит, что в случае неудачного сбрасывания вы рискуете ненароком взять под контроль другого хоккеиста своей команды.

Прошлогодний набор из NHL, чешской Extraliga, шведской Elitserien и финской SM-liga пополнился AHL (вторая профессиональная хоккейная лига в Северной Америке) со своим Кубком Колдера. Разработчики добавили больше силовой борьбы и слегка увеличили и без того немалую скорость игры. Одна атака идет за другой, шайба доставляется из средней зоны на площадку соперника за считанные секунды — отдыхать практически некогда. Совсем другая игра начинается после удаления игрока соперника. AI даже не помешивает об атаке. Хоккеисты стараются убить время и при малейшей опасности выводят шайбу куда подальше. Периодически скла-

дывается ситуация, когда классную атаку можно провести даже в меньшинстве, однако игроки под управлением искусственно-го интеллекта не торопятся воспользоваться выпавшим шансом. В случае, когда нужно взять инициативу на себя и нанести разящий удар, противник предпочитает дожидаться, когда в вашу зону вкатятся его партнеры по команде, и устраивает монотонную перепалочку.

Компьютер так и не научился грамотно использовать опасные выходы. Например, вместо того, чтобы отвлечь внимание обороны и отдать точный пас накатывающему с другого фланга партнеру, нападающий предпочитает нанести слепой «щелчок» — авось, повезет. Чаще всего шайбы влетают в сетку не в результате выверенной комбинации, а после непредсказуемого рикошета или благодаря индивидуальному мастерству игрока. Зато поумнели голкиперы. Теперь они отби-



У игроков осталось меньше 50 секунд на то, чтобы перевести матч в овертайм.

вают большее количество ударов и не стесняются выходить из ворот, чтобы сократить сопернику угол обстрела.

По-прежнему в некоторых эпизодах можно устроить драку. Во время очередной заварушки необходимо нажать на нужную кнопку, и двое задир сойдутся в кулачном поединке. Несколько ударов — и головы соперника слетает шлем, еще один боковой в челюсть — игрок падает на лед. На первых порах выяснения отношений забавляют, но, вообще говоря, это скорее одноразовое развлечение.

### Леша

Возникает извечный русский вопрос: что делать? (кто виноват — мы и так знаем). Остается надеяться на талантливых любителей, которые уже не первый год стараются привести сериал в более-менее приличный вид, исправляя ошибки EA Canada. Поднять картинку на нужный уровень, конечно, не получится. Любительские свитера, клюшки, шлемы, коньки и шайбы смотрятся чуть лучше оригинальных текстур, но не более того. Как бы ни старались народные целители, начальные данные не те — движок давно пора менять. Ситуация напоминает старую шутку про оставление слова «вечность» из букв «л», «о», «а» и «ж».

Зато можно быть уверенным в том, что наши Кулибины изменят геймплей и добавят несколько

дополнительных опций. Через десять дней после выхода игры на крупнейшем российском сайте фанатов NHL <http://nhl.pkh.ru> уже появились первые утилиты: программы для модификации управления клавиатурой, редактор баз данных и специальный плагин, изменяющий стандартное положение камеры оператора. Когда вы будете читать эту статью, на сайте наверняка появятся новые файлы. Больше надежды мы также связываем с создателями мода «Российская хоккейная лига». Уже не первый год ребята добавляют в очередную часть NHL отечественный чемпионат.



Как ни странно, несмотря на огромное количество минусов, NHL 08 все еще остается довольно неплохим хоккейным симулятором. Если бы не видели предыдущих частей, то нынешний вариант произведет сильное впечатление. Но, к сожалению, преданные фанаты сериала (а таковых большинство) вряд ли придут от нового эпизода в восторг. Тут, конечно, есть куда потратить десятки часов: можно пару раз выиграть глей-офф и провести несколько сезонов в Dynasty Mode, но того удовольствия, которое мы в свое время испытывали от знакомства с великопановой NHL 2004 или добротными NHL 2005 и NHL 06, — нет. И не предвидится. ■



- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
  - ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
  - ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
  - ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

**ДОЖДАЛИСЬ?**

EA Canada взяла за основу NHL 07, перетрела составы команд, добавила AHL, слегка поменяла стандартную раскладку клавиатуры и внесла пару незначительных изменений в графика и геймплей. На этом в нынешнем сезоне все.

<b>ГЕЙМПЛЕЙ</b>	7.0
<b>ГРАФИКА</b>	6.0
<b>ЗВУК И МУЗЫКА</b>	8.0
<b>ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ</b>	7.0

**РЕЙТИНГ**

**6,5**

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



# ARMA

## QUEEN'S GAMBIT



Несмотря на серьезные недостатки, Armed Assault является на сегодняшний день практически единственным серьезным военным симулятором. Что там выйдет у Codemasters с Operation Flashpoint 2, пока неясно. Зато чеки как будто открыли военно-полевой бутик. Прямо сейчас они плотно заняты созданием второй части — Arma 2, а чтобы мы не скучали, в октябре вышло официальное дополнение — Queen's Gambit.

После завершения событий оригинала прошло немного времени, а в стране все еще кипит война. На этот раз основная головная боль новоиспеченного правительства — многочисленные партизаны, которые ведут войну за освобождение Сарани, пуская под откос поезда и устраивая многочисленные теракты. Несмотря на непрекращающиеся стычки, командование миротворческого контингента выводит свои войска. Руководители страны, оставшись без военной поддержки, недолго думая вызывают группу наемников, которые призваны решить все проблемы. В их числе, понятное

дело, прибывает и главный герой истории. Далее, согласно сюжету, все превращается с ног на голову: мы вдруг оказываемся в рядах партизан, а новое правительство, как выясняется, не имеет право такovým называться.

То, что мы играем за небольшую группу наемников, ощутимо отразилось на геймплее. Если в Armed Assault нам рисовали настоящую войну, с бронетехникой, вертолетами, десятками сослуживцев, идущими в бой, то в Queen's Gambit акцент сделан на сравнительно небольших, локальных столкновениях. Наша группа, как правило, действует глубокой ночью — задания надо выполнять тихо, быстро и незаметно. Ни о какой тяжелой технике речи не идет, так что оружием приходится в основном гранатами да винтовкой. Получился такой стелс-экшен в мире Armed Assault.

Миссии сделаны увлекательно и разнообразно. Вот мы атакуем под покровом ночи вражескую базу, вот в крошечной тыле минируем танки, вот уже даем стрелкач от патрулей и вертолетов в ближайший лес.

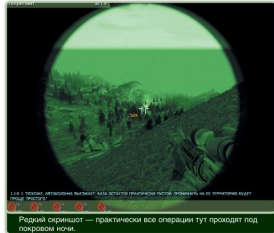
При этом нельзя сказать, что игра стала сложнее: напарники отлично справляются со своими обязанностями, убивая врагов раньше, чем Вы их вообще заметите.

Также разработчики соорудили некое подобие экономики: в лагере повстанцев бьют страшного вида негр, торгующий оружием, боеприпасами и амуницией. Перед каждым заданием необходимо наведываться к продавцу — за снаряжением для всей команды. Чтобы покупки были наиболее оптимальными, всечаски рекомендуем читать брифинги перед заданием. Там рассказывается, какими силами располагает противник, а также даются советы, какое оружие лучше всего взять на задание.

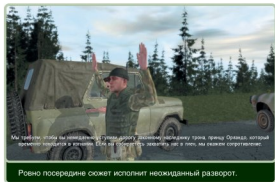
Графика, разумеется, никак не изменилась со времен оригинальной игры, но запросы игроки стали выше. Это в первую очередь связано с возросшей детализацией мира — на одной карте теперь легко могут уживаться пара густых лесов, несколько внушительных городов, военная база.



В Queen's Gambit чеки каким-то удивительным образом соорудили более плотную,



Редкий скриншот — практически все операции тут проходят под покровом ночи.



Рейно посередине сюжет исполнит неожиданный разворот.

- Издатель: 505 Games
- Разработчик: Bohemia Interactive Studio
- Издатель в России: палластар
- Язык: Английский
- Платформа: Arma Assault, Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- Мультиплеер: Нет
- Интернет: Нет
- Локальная сеть: Нет
- Оформление: Диск DVD
- Сайт игры: www.armedassault.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО:  
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

чем в оригинале, атмосферу. Когда в крошечной темноте, замирая от каждого шороха, минирует мост, организуешь засаду или, словно заяц, прячешься в ближайшем лесу от барражирующих вертолетов, то понимаешь, что Codemasters придется серьезно постараться. Возможно, Armed Assault — не идеальна с технической точки зрения, но это будет исправлено в сиквеле, который уже совсем скоро. А с точки зрения вынужденной, осязаемой и продуманной атмосферы Arma сейчас действительно лидирует в жанре, который придумали ее же авторы. Это довольно узкоспециальное и не то чтобы очень простое развлечение. Но если вы хотите не бодрым голопом нестись по картонным декорациям, а исследовать местность в бинокль и подолгу лежать в кустах, то лучшего кандидата на осенний вечер не

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

**ДОЖДАЛИСЬ?**  
Качественное, но стандартное дополнение для тех, кто уже прошел Armed Assault. Новый сюжет, пара свежих моделей бронетехники и десяток стелс-миссий.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА: ★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★★ 7.0

**РЕЙТИНГ**

# 7.0

**ХОРОШО**

**EA**

# EA Battlefield 2 Internet Infantry Cup 2007

ПРИ ПОДДЕРЖКЕ TOTALBF.RU

**ОТБОРОЧНЫЕ: 1-16 НОЯБРЯ**  
**ФИНАЛ: 18 НОЯБРЯ**

ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ НА САЙТАХ: [ELECTRONICARTS.RU](http://ELECTRONICARTS.RU) И [TOTALBF.RU](http://TOTALBF.RU)

# BATTLEFIELD

## СТАНЬ ЛУЧШИМ В РОССИИ!

**ПРИЗЫ**

- 1-е место:** Sound Blaster Creative X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series 7.1  
+ наушники Razer Barracuda HP-1
- 2-е место:** Corsair DDR-II DIMM 2Gb KIT 2\*1Gb  
+ мышь Razer DeathAdder
- 3-е место:** Клавиатура Merc Gaming Keyboard



**ВНИМАНИЕ: ЗАРАБОТАЛ ТЕЛЕФОН РУССКОЙ СЛУЖБЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS: +7 (495) 642-73-97**

Служба технической поддержки работает с 11 до 19 часов, по московскому времени.

Звонок с телефонов МТС бесплатный, звонок с телефонов операторов сотовой связи, а также международные/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

Electronic Arts, EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG и POGO являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Battlefield 2 является товарным знаком EA Digital Illusions CE AB. Идеязон является зарегистрированным товарным знаком Идеязон Лтд. Speedlink является зарегистрированным товарным знаком Speedlink Лтд. Все остальные товарные знаки являются собственностью своих законных владельцев.



# NEVERWINTER NIGHTS 2

## MASK OF THE BETRAYER

Разработчики регулярно попадают в довольно щекотливую ситуацию: для успешной игры, безусловно, нужно сделать аддон, но что именно в нем должно быть — непонятно (см. творчество студии **Relic**, которые с каждым дополнением делают чуть ли не новую игру). С **Neverwinter Nights 2** все как раз было с точностью до наоборот. Ответ на то, чего жаждут народные массы, авторы могли прочитать буквально на каждом игровом форуме. Коллективное сознательное желание выглядело так: «Сделайте, %@#, так, чтобы игра не зависала и не глючила!» То есть совершенно очевидно, что вместо **Mask of the Betrayer** нужно было очень, очень много патчей.

Увы и ах, не сложилось. Вопервых, сама по себе **Mask of the Betrayer** не исправляет серьезных счетом никаких ошибок — она просто автоматически ставит на карту игру последний из доступных на данный момент патчей. Но при этом приносит целый букет своих собственных недоработок: например, у автора этих строк почему-

то то и дело не открывался инвентарь, а в последнем акте отказали все заклинания. Во-вторых, разработчики с упорством, достойным лучшего применения, бросились привычивать к своему дельцу какие-то явно спорные новости.

Сюжетно аддон стартует ровно там, где закончился оригинал. Король Теней получил свою порцию пинков и отправился в мир иной, а главгерой просыпается в Рашемене, который находится за несколько сотен миль от Побережья Клинка. Очнувшись в ослепе, герой встречает таинственную женщину Сафию, которая тут же рассказывает ему парочку Очень Страшных Тайн и на первых порах помогает в долгой 15-часовой разборке.

Ну и инновации. В **Mask of the Betrayer** обнаружены три новых расы, семь нижем ранее не виданных классов, а также свежая вязанка из монстров и заклинаний. Это — элементы обязательной программы, которые аддон должен был отработать, поэтому особого интереса они не представляют. Главное — главгерой



теперь всю игру находится под действием проклятия «Голод», которое без усталости пожирает беднягу изнутри. Противоядие не существует, поэтому приходится постоянно восполнять утраченную энергию поглощением душ.

Нововведение, прямо скажем, сомнительное. Но самое ужасное, что на него теперь работает все остальное. Мир почему-то получается куда скромнее, чем хотелось бы, а первую треть путешествия так и вовсе приходится бегать по однолинейным тоннелям в подземельях. Побочных квестов стало меньше, сюжет получился довольно слабым, ну и далее в том же духе. Почему так — как раз понятно. Столбик с энергией убывает постоянно, и надо бежать только вперед, не отвлекаясь на все остальное. А то ведь умрем, умрем!

А теперь приятная неожиданность. Дело в том, что авторы неожиданно улучшили звук, причем намного! Да настолько сильно, что мы тут сначала, честно говоря, ослепши. Безупречная озвучка, невероятно сочные эффекты, завораживающие мелочи вроде журчания воды или тихого завывания ветра: звучит **Neverwinter Nights 2** теперь буквально идеально. Хотя бы одна очевидная причина для покупки дополнения.

- Издатель: Atari
- Разработчик: Obsidian Entertainment
- Издатель в России: GIGAMANIA
- Язык: Английский
- Платформа: PC
- Сериал: Neverwinter Nights
- Сериал: Baldur's Gate
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: 3 Гб
- Цена DVD: 1990 руб.
- Сайты игры: www.atari.com/never2/never10/index.html

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

От аддона для **Neverwinter Nights 2** ждали в первую очередь технологического блеска и, как бонус, новых геймплейных свершений. **Mask of the Betrayer** в этом плане не то чтобы совсем плох, но требуемая планка явно не взята. Пытаться улучшить и разнообразить геймплей, разработчики покусались на святая святых ролевых игр — открытый для исследования мир. Чувство недоумения подкрепляется еще и тем, что в оригинале с этим был полный порядок.

И еще одна неочевидная деталь. **Mask of the Betrayer** каким-то подозрительным образом лишен завораживающего эффекта предыдущих игр серии. Страшно сказать, но **Neverwinter Nights** начала себя потихоньку изживать. Ролевые приключения в знаменитой вселенной у **Obsidian** выходят, с некоторыми оговорками, хорошие. Но если в новом аддоне (а он, готовы поспорить, будет!) ничего кардинальных образом не поменять, то случится страшное. ■



В аддоне также появилась возможность переключаться на вид от третьего лица.



Диалоги теперь еще сильнее влияют на взаимоотношения с персонажами.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

**ДОЖДАЛИСЬ?**  
Нелюбо, но далеко не идеальное дополнение к одной из лучших ролевых игр прошлого года. Помимо внесения ряда спорных геймплейных нововведений, без особого успеха пытаясь исправить телесные огрехи оригинала.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	8.0

### РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

# МОШЕХ 5 ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА

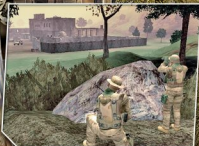
ИЗ БАГДАДА С ЛЮБОВЬЮ

**ОДИН ВЫСТРЕЛ.  
ОДИН ТРУЦ.**

**ТВОИ ДРУЗЬЯ:  
ВИНТОВКА И  
НАВОДЧИК.**

**CALL OF DUTY** **PLAYTECH** **TRONIC** **U**

© 2007 GMI Technology Limited. All rights reserved. Distributed in North America by Groove Media Inc. Groove Games™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. Battlefield™ Battlefield™ and the associated logo are the property of GMI Technology Limited. Developed by Jethro Games™. Jethro Games™ and the Jethro Games™ logo are the trademarks and service marks of 624710 B.C. Ltd. Use of the Unreal™ Engine 2, Unreal™ is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal™ Engine. Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved. The ventriloquist is a trademark of the Entertainment Software Association. Windows™ is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. © 2007 PlayTech Entertainment. Все права защищены. www.playtech.com. 115419 Москва, 2-й Рязанский проезд, д. 4. e-mail: info@playtech.com. © 2007 Русская Психологическая Ассоциация. www.rpsa.org.ru. 341300, МО, г. Сергиев Посад, Московские васс. А.2) Отдел продаж: официальный сайт (495) 611-10-51, 907-15-81. Телефонская поддержка: support@russobit.ru (495) 611-02-85. а также форму по адресу: http://www.russobit.ru/forums.





# COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

В нашем личном хит-параде **Relic** давно занимают особое место. Именно они вот уже который год демонстрируют высший пилотаж, показывая, как надо делать качественные аддоны. После великолепных **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault** и **Dark Crusade** лепить дополнения из десятки карт и трех юнитов стало дурным вкусом.

Канадцы также ответственны за самую красивую и зрелищную стратегию по Второй мировой войне — **Company of Heroes**. Никто, в общем, не сомневался, что после такого успеха последует аддон.

Прежде всего, расставим точки на i. В этот раз никаких революционных изменений, которые мы вправе были ожидать, не произошло. Создатели не решились пока менять механику игры, сосредоточившись на деталях.

В центре сюжета оказалась печально знаменитая операция **Market Garden**, во время которой союзники понесли серьезные потери. С одной стороны выступает элитная танковая гвардия фашистов, с другой — 2-я британская армия. Англичане, соот-

ветственно, ведут наступление на Кан и освобождают Францию, а фрицы всеми силами обороняются. По доброй традиции **Relic** обе кампании — это не пресный набор из карт, кое-как склеенных сюжетом, а полноценные истории со своими главными героями.

Сражения, как и прежде, brutальные, а борьба опять идет за стратегические точки на карте. Однако, по сути, никакой свободы действий снова нет — дизайнеры буквально ведут нас за ручку, указывая, что и с какой стороны атаковать, где поместить пехоту, куда поставить пушки. Вам лишь остается двигать юнитов согласно авторской задумке и любоваться красивым шоу.

В **Opposing Fronts** дебютируют две новые стороны, причем обе они — уникальны. Немецкие войска получают опыт в бою, а вы самолечию ветеранский юнит: сделать из него мощную атакующую единицу или увеличить эффективность в обороне. У фашистов вообще получились очень сильные войска. Их танки превращают технику противника в горящий металлолом на счет «раз»,

авиация наводит страх и ужас, а пехота умирает несчетно. Вдобавок фашизм позволено минировать местность — очень удобно, когда надо занять плотную оборону.

Британцам есть что этому противопоставить. Самое главное — инженерные части, которые могут возводить разнообразные укрепления. Для пехоты они роют особо прочные траншеи, где солдаты практически неуязвимы для авиации и артиллерии. Англичане также производят главный аргумент в споре — дальнбойную артиллерию. Штука эта практически чересочная — пушки легко накрывают огнем половину карты, а мощность снарядов поистине ужасающая. На манер **Warhammer 40 000: Dawn of War**, у британцев есть командиры, которых нужно прикреплять к отрядам, повышая их характеристики: лейтенанты увеличивают показатели атаки, капитаны знают толк в обороне.

Благодаря таким вот точечным изменениям серьезно поменялась тактика сражений. Если в оригинале залог победы был в скоростном клевании юнитов, то теперь жизненно важно использовать силь-

- Издатель: **TWC**
- Разработчик: **Relic Entertainment**
- Издатель в России/палликатар: **Бука**
- Платформы: **Company of Heroes**
- Мультиплеер: **Интернет**
- Локальная сеть: **Да**
- Объем: **Один DVD**
- Сайт игры: **www.companyofheroesgame.com**

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

НЕОБХОДИМО:  
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

ные стороны подопечной армии.

С графикой, разумеется, все в порядке. Движок все еще прекрасно держится и по-прежнему демонстрирует сногсшибательную картинку. К тому же есть поддержка **DirectX 10**, но это скорее для галочки — вряд ли ради **Opposing Fronts** стоит ставить **Windows Vista**.



Несмотря на звездный сюжет и отсутствие революции, **Opposing Fronts** — очень приятный аддон. Режиссура никуда не делась, ярость сражений — тоже. Нововведений для приличной добавки предостаточно, но по меркам «аддона от **Relic**» всетаки маловато. Ждем второе дополнение и надеемся, что там наконец появится Красная Армия. ■



Танковые сражения по-прежнему впечатляют.



Чтобы не снижать накала страстей, дизайнеры ведут нас за ручку, услужливо помечая, куда идти дальше.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

**Relic** на этот раз ограничились просто качественным аддоном: две новые стороны конфликта, более тактические битвы. Вполне достаточно, чтобы получить удовольствие, но мы ждем большего.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

**РЕЙТИНГ**

**8,0**

ОТЛИЧНО



Герои не умирают



© 2007 Корпорация Microsoft. Все права защищены. Реклама



Microsoft  
game studios

BUNGIE

[xbox.com/halo3](http://xbox.com/halo3)

HALO 3

ПОВЕРЬ

Jump in.

XBOX 360



# EUROPA UNIVERSALIS 3

## NAPOLEON'S AMBITION



В жанре стратегий **Europa Universalis** — явление, сопоставимое по своему масштабу с **Civilization**. Творение **Paradox Interactive** выдержало уже три издания, и вот на прилавки отправился свежий аддон **Napoleon's Ambition**, сдвинувший временную планку до 1820 года. Многие поклонники серии давно предлагали **Paradox** двинуться в этом направлении — не повторять с разными вариациями симулятор средневековой Европы, а попробовать шагнуть назад в прошлое и вперед в будущее. Чуть-чуть раздвинув временные рамки — и, глядясь, с седьмой части можно будет поспорить с самой **Civilization**... Впрочем, это у **Paradox** пока только в мечтах, а взглянуть поближе на аддон с «наполеоновскими амбициями» можно прямо сейчас.

### Война и деньги

Если быть откровенным, то просто непонятно, с чего начинать. **Napoleon's Ambition** — это

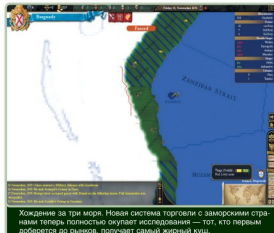
сотни маленьких «улучшили», «добавили» и «переработали», разбросанных по всей игре. Можно рассказать, что **Paradox** добавили эпоху наполеоновских войн со всеми полагающимися историческими персонами, событиями и так далее. Теперь, к примеру, можно, равняясь на Бонапарта, ликвидировать Священную Римскую империю (окупировав столицы входящих в нее государств).

Можно поведать о новых правилах для революций: отныне вдохнувшие воздуха свободы солдаты получают внушительный бонус против монархических армий. Да и сам процесс решения конфликтов силовыми методами будет все больше привлекать внимание. **Paradox** востигли вершины прорыв — в **Napoleon's Ambition** мы можем узнать, по каким причинам АИ подписывает мир или продолжает сражаться (!). На специальном экране компьютер рассчитывает, сколько еще продержится держава (учитывая при этом размер армии,

флота, состояние экономики и другие данные), прежде чем сдаться на милость победителя. То же самое произошло и с отдельными сражениями — вместо окошечка с надписью «You lost» теперь выводится подробная статистика — сколько солдат сражалося, какие генералы командовали, кто погиб и так далее. Все это отлично помогает проанализировать итоги собственных действий и спланировать дальнейшие шаги.

Большие изменения произошли в торговле. Если раньше рассылка торговцев была нудной, но необходимым занятием, то теперь достаточно указать наиболее привлекательные для вас центры торговли, а игра уже сама будет отправлять коммисантов, выбирая наиболее выгодный в данный момент пункт назначения. Сами центры можно создавать самому (если вы решили посвятить свободное время торговле) или наоборот — разрушать, чтобы сосредоточить финансовые потоки в нескольких наиболее прибыльных точках.

Видимо, желая примирить поклонников третьей части с теми, кому понравилась «исторически достоверная» **Europa Universalis 2**, **Paradox** добавили в **Napoleon's Ambition** специальный «достоверный» режим. Если его включить, рождение и смерть исторических персон будет строго соответствовать указанному в учебнике датам. И это немедленно отражается на игре — скажем, планируя военную кампанию, вы будете точно знать, что ваш генерал через пять ходов примерит белые тапочки. Покорение Нового Света тоже будет проходить в строгом соответствии с реальной историей.



Хожение за три моря. Новая система торговли с заморскими странами теперь полностью окупает исследования — тот, кто первым доберется до рынков, получает самый жирный куш.

- Издатель: Paradox Interactive
- Разработчик: Paradox Interactive
- Издатель в России: 1С
- Локализатор: Snowball Interactive
- Платформа:
  - Серия Europa Universalis
  - Crusader Kings
- Мультиплеер:
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем:
  - Оцен DVD
- Сайт игры: <http://www.europaeuniversalis3.com>

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Перечислить все изменения не представляется возможным. Столицу теперь можно перенести в другие города («Сарайте в Пелла II» — гласит призыв разработчиков), хотя никакой прибыли из этого извлечь невозможно. У шлонов появился набор дополнительных возможностей вплоть до подделки денег вражеского государства для усиления инфляции. Интерфейс обзавелся целым набором приятных возможностей и стал куда более информативным: на специальной экономической карте всегда можно посмотреть что, почему и где производится (вообще-то подобные изменения можно было упаковать и в простор патч, но не будем придираться). Появился целый ворох дополнительных настроек, позволяющих регулировать поведение окружающего мира «под себя».



Графика и звук — вот, пожалуй, единственное, что осталось без изменений. Впрочем, **Europa Universalis** ценят не за них. Ее ценят за глубину и возможность раз за разом проходить игру, пробуя самые разные варианты. И то, и другое благодаря аддону работает еще лучше. Если вы поклонник **Europa Universalis**, то обязательно купите **Napoleon's Ambition** — сколько бы денег вы за него ни заплатили, они не будут потрачены зря.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

От **Paradox**, с любовью, для всех поклонников **Europa Universalis**. Если вы успели изобрести третью часть адда и поперек, попробуйте переосмыслить все нововки в **Napoleon's Ambition** — на это вам потребуется немало времени.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.5

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.5

## РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



**1 ТРУП**  
**13 ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**



snowball.ru  
искусство делать игры

1С  
ФИРМА «1С»



# BMW M3 CHALLENGE



Вопрос «Что же происходит с SimBin?» волнует симбирское комьюнити уже не впервые: свежеспеленная RACE 07 выглядит едва ли не хуже предшественницы, а вместе взятые они в чистую проигрывают GTR 2 и GT Legends, вышедшим соответственно один и два года назад. Ответ, как оказалось, называется BMW M3 Challenge, весит всего 345 Мб и совершенно бесплатно доступен для скачивания всем желающим.

## Первый пошел

Эта любопытная игра — первый самостоятельный продукт Billeme! Games, студии, к которой состоит как раз из бывших сотрудников SimBin. Именно эти люди участвовали в разработке модификации GTR 2002 для «формульных» симуляторов EA Sports, с которой, собственно, и началась история шведской студии, а также (будучи уже отдельной командой) обеих частей GTR и GT Legends. В прошлом году Billeme! окончательно перешла под контроль издательства 10tacle, тогда как Хенрик Росс сотоварищи предпочли сохранить независимость и пустить-

ся в эксперименты с цифровой дистрибуцией. Но, как оказалось, разделение среди бывших коллег произошло не только по географическому признаку (штаб-квартира Billeme! находится в Лондоне), но и по качественному.

Дух «старой» SimBin чувствуется при первом же знакомстве с игрой: безупречно исполненный в плане стиля и удобства интерфейс и приятная музыка сразу же настраивают на нужный лад. Хотя ожидать слишком многого в случае с BMW M3 Challenge все-таки не стоит. Дело в том, что игра выпущена в рамках рекламной кампании новой BMW M3, дебютировавшей на недавнем франкфуртском автосалоне, и распространяется, как уже было сказано, бесплатно. Вопрос, насколько эффективна такая реклама в случае со столь недешевым авто, мы оставим за скобками (ведь некоторые за подобное еще и деньги берут), но в данном случае лицензия попала в выигрышные ряды.

В основе игры лежит проверенный движок от GT Legends. Пускай этой технологией уже почти три года, в Billeme! досконально ее знают, и, как результат,

картинка до сих пор радует глаз. Во всяком случае, RACE 07, основанный на том же движке, выглядит на порядок хуже. А физика и звук, по словам разработчиков, были созданы в тесном сотрудничестве с инженерами BMW. Так или иначе, но результат получился отличным: вести по трассе виртуальную M3 — сплошное удовольствие. Порою даже кажется, что для 420-сильного заднеприводного снаряда, обутого в обычную дорожную резину, ее характер слишком уж мягок и незлобен. Все заносы задней оси легко контролируются простыми хрестоматийными действиями рулем и газом. А ведь еще есть электронные помощники вроде трекшн-контроля и ABS! Какие-либо настройки машины, к сожалению, отсутствуют (можно выбрать только цвет кузова да колесные диски). Но оно и неудивительно — перед нами все-таки серийная, хоть и очень быстрая машина, в которой нельзя менять что полагало.

Но, несмотря на высокое качество исполнения, игра воспринимается скорее не как полноценный продукт, а как демо-версия какого-нибудь крупного

- Издатель: 10tacle Studios
- Разработчик: Billeme! Games
- Платформа:
  - GTR 2
  - GT Legends
- Мультиплеер:
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Объем: 345 мегабайт [www.m3-challenge.com](http://www.m3-challenge.com)
- Сайт игры: [www.m3-challenge.com](http://www.m3-challenge.com)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
1,8 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

проекта. Впрочем, учитывая размер дистрибутива (345 мегабайт, причем половину объема занимает бессмысленный интро-ролик), сложно ожидать чего-то другого. Ясное дело, машина в игре доступна всего одна, как и трасса. Другое дело, что машина эта — новейший BMW M3, а трасса — знаменитый немецкий «Нюрбургринг». Досадно лишь, что представлена его современная, короткая версия, тогда как традиционным испытательным полигоном для BMW обычно служит 23-километровая «Нордшляйфе» («Северная петля»). Если бы разработчики потрудились воссоздать в игре этот сложнейший маршрут, то ничего другого для счастья нам и не нужно было. А пока приходится довольствоваться разве что мультиплеером на 16 человек и ждать следующих анонсов от Billeme! Games. ■



Темперамент баварской «эмки» прямо-таки подбивает проходить повороты в таком вот спиле.



Хотя возраст движка и виден невооруженным глазом, качественные модели и текстуры спасают ситуацию.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Приятно во всех отношениях, да к тому же совершенно бесплатная игра, которая понравится всем поклонникам BMW и качественных симуляторов. Недостаток только один — ее слишком мало.

ГЕЙМПЛЕЙ

8.0

ГРАФИКА

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

9.0

РЕЙТИНГ

7,5

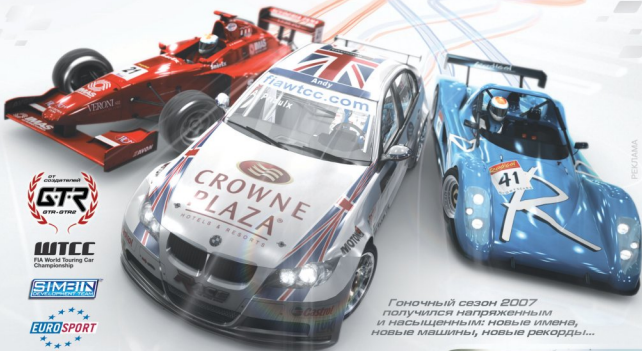
ХОРОШО

Реальные Автомобили - Реальные Трассы - Реальные Гонки

# RACE 07

ЧЕМПИОНАТ WTCC

СИМУЛЯТОР



RACE 07 - The WTCC Game © Simon 2007. FIA WTCC 07. Developed by Simon Development Team. All rights reserved. RACE 07 - The WTCC Game is a trademark of Simon LTD 2007. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.

Гоночный сезон 2007 получился напряженным и насыщенный: новые имена, новые машины, новые рекорды...



- Более 300 автомобилей в разных классах: GT, Formula BMW, Formula 3, Radical...
- 3 официально лицензированных чемпионата
- Грандиозные сетевые гонки Online World Championship
- Натурлистичная анимация водителей



- Система On-Car позволяет разработать собственный дизайн шлема;
- Более 30 тщательно воссозданных по реальным образцам трасс (Италия, Монако, Мексика, Бразил...)
- Проведите бонусные спецэффекты: дым, выхлопы, наскоки на витромосте...



- Продолжение легендарной RACE - The WTCC Game
- Уникальный автосимулятор по лицензии FIA WTCC (World Touring Car Championship)
- Непревзойденный реализм игровой физики с учетом всех параметров машины и трассы
- Подробная модель повреждений, которые отражаются на внешнем виде и ходовых качествах болида



**M. video**

**Настраиваем!**

**XBIT ZONA**

Росничная торговля в магазинах фирмы "СОСИС" "В Сладком" "Медведь" и "Пастушечки"

[www.akella.com](http://www.akella.com)



© 2007 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Независимый консалтинг, производство. Тек. поддержка: 1495 3634019. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой или доставкой на Сайте продаж: Москва 1495 3634014, Ленинград 1495 3634014, Санкт-Петербург 812 252-49-85, akella@akella.ru, Ростов-на-Дону 1993 206 79-42, akella@akella.ru, Новосибирск, (383)227-74-64, akella@akella.com, Екатеринбург (343)207-34-42, akella@akella.ru, Поставщик на территории: "Норвик" - www.mutabla.com.ua, Фирма "ООО Трейс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибутирует подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург: ул. Маршала Говорова, д.37, телефон(812) 255-49-85.

Акелла



# CSI 4

## HARD EVIDENCE



**CSI: Crime Scene Investigation** (в русском переводе — **«CSI: Место преступления»**), показывающий сериал по каналу (ДТВ) — популярные ТВ-зарисовки из жизни криминалистов — вот уже который раз довольно успешно переключают на мониторы в виде интерактивных расследований. Пару серий назад Ubisoft вместе с Telltale Games (среди прочего, авторы новых приключений **Sam & Max**) перевели игру на трехмерный движок и на этом, очевидно, решили успокоиться. Судя по пятой части, по крайней мере.

По большому счету, каждая новая серия **CSI** — это просто набор новых расследований и новых инструментов. **Hard Evidence** выступает в этом же ключе. Нам в очередной раз предлагают ассоциировать себя с молодым криминалистом, который плечом к плечу с легендарными героями сериала расследует запутанные дела. Всего предстоит пропарывать над пятью преступлениями — жесткая расправа с таксистом, убийство девушки в шанкрном отеле, кровавая драма в казино и т.д.

**Hard Evidence** — еще один шаг по превращению игры в такой интерактивный вариант очередной ТВ-серии. Во-пер-

вых, создатели много сил вложили в диалоги, где раскрываются личности не только преступников, но и прочих граждан, причастных к делу. Подозреваемые постоянно окупают неправду — их надо «колоть» на допросе. Скелет в шкафу спрятан почти у каждого, кто проходит по делу. Абсолютно невинных людей в **Hard Evidence** нет, и почти каждому персонажу есть что скрывать. Во-вторых, с коллегами по работе вы общаетесь куда чаще, чем раньше, и это тоже создает чувство причастности.

Сам процесс расследования, к сожалению, изменился мало. Во главу угла снова ставится ваша внимательность. Пристально осматривая локацию, можно отыскать множество улик, которые в итоге укажут на преступника. Для сбора доказательств и их изучения в вашем распоряжении находится обширный арсенал технических средств — от банального пинцета для сбора мелких предметов до ультрафиолета для обнаружения невидимой глазу жидкости. И это не говоря о всяких ватках и порохках.

В **Hard Evidence** улики стало намного больше. Кроме того, теперь практически каждую

вещь, найденную на месте преступления, надо внимательно осматривать — почти всегда можно найти отпечатки пальцев, частицы пороха или остатки слюны, по которой можно определить ДНК.

Появилось и несколько новинок. В лаборатории, например, можно просматривать видеоматериалы по кадрам, анализируя подозрительные моменты записи. Вдобавок появился гараж, куда с места преступления доставляют транспорт. Там в спокойной обстановке можно изучать разобранную на части машины в поисках важных улик.

Все это, безусловно, увлекательно, но авторы по-прежнему не могут побороть главный недуг всех **CSI**-игр: линейность. Здесь нельзя по ошибке арестовать другого, здесь нет места хитрости — вы не сможете обмануть настоящего подозреваемого, взяв под арест невинного. Все, что от вас требуется, — это методично прокликивать пространство.

Другой вопрос, что благодаря огромному арсеналу криминалиста делать это по-прежнему интересно. Копаться с уликами, свертывать отпечатки пальцев, сравнивать ДНК и шаг за шагом восстанавливать карти-

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Telltale Games
- Платформа: Xbox 360
- Серия: CSI
- Мультиплеер: Отсутствует
- Оценки: 8.0
- Ориг. DVD: Нет
- Сайт игры: <http://csi.us.ubi.com/hardevidence>

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

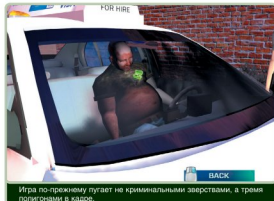
**НЕОБХОДИМО:**  
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео  
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**  
4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

ну преступления действительно здорово.

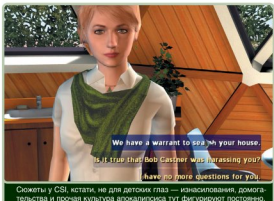


**CSI: Hard Evidence**, как и предыдущие части, выходит за рамки игры для поклонников. Если вы смотрите каждую серию и у вас учащается пульс при виде знакомых персонажей, то **Hard Evidence**, конечно, доставит отдельное удовольствие. Тем более что некоторые сцены разработчики взяли прямоком из сериала, а всех героев озвучивают соответствующие телевизионные актеры.

Но **CSI** — это еще и очень недурной и, на взгляд непрофессионала, довольно реалистичный симулятор криминалиста. Занятые диалоги, неожиданные развязки, возни с уликами, все эти ватки, лулы, перчатки... Проблема в том, что все это мы уже видели, а авторы как будто отказываются использовать заложенный ими же потенциал.



Игра по-прежнему пугает не криминальными зверствами, а тремя полигонами в кадре.



Сюжеты у **CSI**, кстати, не для детских глаз — изнасилования, домогательства и прочая культура аполкалипсиса тут фигурирует постоянно.

**РЕЙТИНГ**

- РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

70%

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Еще пять зарисовок из жизни криминалистов. Огромный потенциал по-прежнему используется для создания симулятора прокликивания пространства. Но играть все еще интересно.

**ГЕММЛЕЙ**

- ГРАФИКА 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 5.0
- 9.0

**РЕЙТИНГ**

# 6.0

**ВЫШЕ СРЕДНЕГО**

# The Orange Box<sup>®</sup>



ВКЛЮЧАЕТ

## Half-Life<sup>®</sup> 2: Episode Two Team Fortress<sup>®</sup> 2 И НЕВЕРОЯТНЫЙ Portal<sup>™</sup>

► а также Half-Life<sup>®</sup> 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 компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Кашарское шоссе, 1 (корп. 2)

VALVE<sup>®</sup>  
Бука<sup>®</sup>  
RUSSIAN ENTERTAINMENT



## OBSCURE 2

Жанр: подростковый хоррор ■ Издатель/разработчик: Psygnosis Entertainment/Hydration ■ Издатель в России/локализатор: 1С ■ Полная рецензия: «Игромания» №10/2007



Продолжение подросткового ужастика **Obscure**, в котором смелые и слегка озабоченные тинейджеры противостояли директору школы, вздумавшему ставить на учениках эксперименты. Годы идут, ребята учатся в университете, но мировое зло не дремлет: приняв облик коварного галлюциногенного цветка, оно снова портит жизнь нашим героям.

По сравнению с оригиналом игра стала чуть атмосфернее, красивее, удобнее и энергичнее: эскизную во второй части удалено больше внимания. На месте фирменной возможности кооперативного прохождения и спецспособностей героев. В то же время чувствуется, что геймплей морально устарел, заданиям не хватает остроты, а атмосфере ужасного — какой-то собранности.

**ПЕРЕВОД:** Локализация от «1С» не сильно отстала от мирового релиза. Весь текст переведен качественно, без очевидных ошибок. Что важно — локализаторы избежали соблазна придать специфическим шуточкам героев и объявлениям юмористического содержания фирменный российский колорит. Ни мат, ни пошлой подростковой лирики здесь нет, хотя выражаются тинейджеры порой жестковато. Игра полностью озвучена, качество голоса вполне приличное, хотя и без каких-либо открытий — как раз на уровне тех самых подростковых ужастиков, на которые ориентируется **Obscure 2**. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## ОХОТНИКИ ЗА АСТЕРОИДАМИ (DARK MATTER)

Жанр: фантаси ■ Издатель/разработчик: Big Top Software ■ Издатель в России/локализатор: 1С



**Dark Matter** (в России ее обзвали «Охотниками за астероидами») 2006 года розлива представляет собой абсолютно пресную top-down аркаду, разыгранную с помощью безнадёжно устаревших технологий. Отодвигая себя с невзрачным космическим корабликом, нам предлагается отстреливать непрерывно прущие из всех углов астероиды. Последние то и дело раскалываются на более мелкие и так и норовят столкнуться с вами. Все это происходит на практически одинаковых картах в разрешении 640x480 (что интересно, в настройках предусмотрена функция смены разрешения, но, как ни старайся, меняться оно почему-то не желает). Зато поддерживается геймплад от Xbox 360. В мире, где существует **Geometry Wars: Retro Evolved**, **Dark Matter** определено не место.

**ПЕРЕВОД:** Учитывая, что озвучка в игре отсутствует, а текста кот наплакал, переводить тут надо ровно полтора предложения — и локализаторы с этим, конечно, справились. Но любительно другое. Несмотря на то, что игра занимает на винчестере 29 Мб и вышла на одном CD, она по каким-то таинственным причинам стоит столько же, сколько, к примеру, безупречная локализация живой пошаговой тактики «Incubation: Второй десант» (от того же издателя, между прочим). Несерьезно это. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2,5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## ПОВОГ ДРАКОНА 2: ЛОВУШКА ВРЕМЕНИ (DRAGON'S LAIR 2: TIME WARP)

Жанр: интерактивный мультфильм ■ Издатель/разработчик: Digital Leisure ■ Издатель в России/локализатор: 1С



Серия **Dragon's Lair** — настоящая классика игровых автоматов — продолжает выходить на российских просторах. Вторую часть выпустила компания «1С» (первую издавала «Акелла»). Суть игры от этого, впрочем, не меняется: перед нами снова интерактивный мультфильм, в котором наша единственная задача — вовремя нажимать на кнопки. В плане геймплея **Time Warp** гораздо ловчее, к игрокам: здесь любезно подскажут, какую именно кнопку нужно нажать — остается только усердно это сделать. Ну и, наконец, отличная новость для ленивых: в игре предусмотрен «режим просмотра», в нем можно наслаждаться отличным мультфильмом, не идеевая над клавиатурой.

**ПЕРЕВОД:** В отличие от первой части, которую год назад переиздали в высоком разрешении, вторая попала к нам прямым из 1996 года. Отсюда — низкое качество видео и нестабильная работа клиента игры, не приученного к последним версиям Windows. Что же до самого перевода, то он оставляет двойное впечатление. С одной стороны, актеры сильно недотягивают до оригинала — там персонажи звучали куда ярче. Однако все это настолько живо напоминает переводы диснеевских мультфильмов образца 90-х годов (а **Дон Блат**, аниматор игры, пришел в игровую индустрию именно из компании Disney), что поневоле умилешься. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **КЛАССИКА**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## LOKI

Жанр: ролевая игра ■ Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/Cyanide Studio ■ Издатель в России/локализатор: Акелла ■ Полная рецензия: «Игромания» №09/2007



Французские новаторы из **Cyanide Studio** (авторы неожиданных **Pro Cycling Manager** и **Chaos League**) попытались внести свою лепту в жанр «Мы тоже хотим быть как **Diablo!**». Необычная система перековки и модификации снаряжения; возможность молиться различным богам и на ходу менять полнейший набор уникальных навыков; яркий мир древних мифов и легенд; четыре интересных героя с персональными квестами — все это на деле оказалось красивой, но однообразной туннкой, скрывающей однообразие и скуку. Из-за отсутствия баланса а действительно интересных поручений оставалось любоваться приятной картинкой, слушать шикарную музыку и искать достояний соперников на многопользовательских полях.

**ПЕРЕВОД:** В этой раз «Акелла» решила изменить своему принципу и перевести не только субтитры, но и звуковую дорожку. В русской версии **Loki** не просто озвучив каждый персонаж, включая бравый квартал героев, они озвучены характерно и ярко. Столь же основательно локализаторы подошли и к остальной работе. За то, что переводчики достойно справились с аскетской мифологией, с ее меклантентулями и теццалипоками, им следовало бы выписать премию. Кроме того, русская версия включает все актуальные патчи и, в качестве бонуса, локализованную версию **EverQuest 2**. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊



## АТАКА НА ПЕРЛ-ХАРБОР (ATTACK ON PEARL HARBOR)

- Жанр: аркадный авиасимулятор
- Издатель/разработчик: CDV/3D People
- Издатель в России/локализатор: Аелла
- Полная рецензия: «Игромания» №07/2007



**Attack on Pearl Harbor** — не эталонный, но достойнейший представитель жанра аркадных авиасимуляторов. По-хорошему, в ней нет ничего экстраординарного: привычные режимы, знакомые сражения и модели самолетов. Ни одной светлой мысли, словом. Зато кубально каждый квадратный сантиметр здесь пропитан азартом и драйвом. Нескончаемые перестрелки, взрывы и лихие маневры — вот и все козыри. Также в активе — четыре кампании (по две за США и Японию), красочные заставки, стилизованные под старые комиксы, и спорное, но весьма удобное управление (мышью и только мышью).

**ПЕРЕВОД:** Самый приятный момент в локализации — аккуратно перенесенные шрифты. Они во многом создают местную атмосферу, без них игра ощутило потеряла бы в облики. А вот голоса оставлены оригинальными. С точки зрения атмосферы это правильно (все-таки американские солдаты, говорящие на чистейшем русском, смотрелись бы дико). Но играть не очень удобно — субтитры написаны мелким шрифтом, и в горячке боя читать их решительно некогда. Впрочем, разобраться, куда лететь и кого убивать, можно и так. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## ГИЛЬДИЯ 2: ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ (THE GUILD 2: PIRATES OF THE EUROPEAN SEAS)

- Жанр: стратегия
- Издатель/разработчик: 3-Wood4Head
- Издатель в России/локализатор: Руссофт-MQFI
- Полная рецензия: «Игромания» №08/2007



**Pirates of the European Seas**, аддон к **The Guild 2** (который, напомним, является нашей локальной редакцией культового), вышла довольно сложная, но интересная история. Все то, что должна содержать добавка, там было, но скорее для галочки, поэтому практически никакого интереса не представляло. Зато было исправлено все то, за что оригинал многие и невольники: например, нестабильная работа и невероятно требовательный к системным ресурсам движок при не самой совершенной графике. Все достоинства серии тут были умело возведены в абсолют. А если еще и учесть тот факт, что сама **The Guild 2** для установки не требуется, получается чуть ли не обязательная к приобретению игра. **ПЕРЕВОД:** Приятно, что «Руссофт-М» и **GFI** выпустили локализацию довольно оперативно: ждать полгода, как это порой бывает, нам не пришлось. И это при том, что «Гильдия» — далеко не самая легкая игра для переноса на русский язык. Перевод получился приятным, но без откровений. Текст переведен грамотно и без ошибок, но как-то суховато — оригинал иногда позволял себе остро. Голоса подбранны удачно и звучат весьма убедительно. Разочаровывают мелочи. К примеру, вступительный ролик так и остался на английском, а при вводе имени отчего-то не поддерживается кириллица. Но в целом — вполне адекватная локализация. — *Илья Якович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## VIRTUAL SKIPPER 5: 32ND AMERICA'S CUP

- Жанр: парусный симулятор
- Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/Nadeo
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №07/2007



В том, что касается парусных симуляторов, компания **Nadeo**, как всегда, вне конкуренции (тем более что конкурентов, в общем-то, нет). Пятая часть их сериала **Virtual Skipper** выигрывает вынужденно: длинный список доступных соревнований, достоверная физическая модель, лицензированные модели яхт и команд. Все это делает игру идеальной для любого фаната парусного спорта, но малоинтересной для всех остальных. Те, кто привык бороздить моря в каких-нибудь «Корсарках», рискуют больно стукнуться головой об обилие технических параметров и условности спортивных правил.

**ПЕРЕВОД:** Оригинал не баловал нас ни озвучкой, ни литературными изысками. От локализации, соответственно, следует ждать того же самого: адекватно переведенный текст и ничего больше. Названия команд и состязаний оставлены английскими, чтобы не ошибиться при их переводе на великий и могучий. Хотя не обошлось и без недоразумений: у локализаторов, очевидно, возникли проблемы с переводом некоторых спортивных терминов. В связи с этим игрокам изредка придется видеть фразы типа «Правила: Гонка флота» — очень интересно узнать, что это значит. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

## ANSTOSS 2007: УПРАВЛЯЙ ФУТБОЛОМ (ANSTOSS 2007)

- Жанр: футбольный менеджер
- Издатель/разработчик: Ascaron Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Аелла



**Anstoss 2007** — примитивный футбольный менеджер, не способный на равных конкурировать с прошлогодними выпусками сериала **Football Manager** и **FIFA Manager**. Тут нет 3D-трансляции матчей, а двумерный вариант с комичными футболистами-колобками оставляет желать лучшего. Зато экономическая модель получилась куда интереснее. Вам надо заключать договоры со спонсорами, расширять клубную инфраструктуру, продавать ненужных игроков и покупать на их место более талантливых. По сравнению с прошлой частью значительно возросла роль психологии: если не следить за моральным состоянием своих подопечных, то даже после серии ярких побед в команде найдется скандалист и провокатор.

**ПЕРЕВОД:** «Аелла» перевела не только имену текста, но и звуковые файлы. Однако некоторые слова сокращены, а текст многих фраз вылезает за отведенное ему место. Вдобавок тренеры периодично заводят разговор на немецком. Не спешите ругать локализаторов за то, что они написали с ошибками названия команд и фамилии игроков. Дело в том, что разработчики из **Ascaron Entertainment** не смогли купить соответствующие лицензии. Вот и приходится атаковать полузащитнику клуба «Спартак» Дитову снабжать передачами нападающих Павлюченко и Боженова. — *Владимир Кроштин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

# ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делится на подразделы:

1) **ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.** Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в про-

дажу 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

- **XII век: Слава или смерть**  
Рос. издатель/разработчик: 1C/Unicom Games
- **Глюк/Оза: Зубастая ферма**  
Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI UA
- **День выборов**  
Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-плюс
- **ДЖАЗ: Работа по найму**  
Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI Russia
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**  
Рос. издатель/разработчик: 1C/SeaQuest.Py Team и Amalita
- **Красный космос**  
Рос. издатель/разработчик: Amelita/Dreamline Games
- **Монгол. Война Чингисхана**  
Рос. издатель/разработчик: 1C/Software Industry
- **Обитаемый остров: Чужой среди чужих**  
Рос. издатель/разработчик: Amelita/Orion
- **Покорения бравого солдата Швейка**  
Рос. издатель/разработчик: 1C/Lazy Games
- **Русская рыбалка**  
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Проект «Русская рыбалка»

### В разработке

- **2025: Битва за Родину**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Primal Software
- **9-я рота**  
Дата: лето 2007-2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Песта
- **Black Ocean**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Ghost Software
- **Death Track: Возрождение**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyFall Entertainment
- **Disciples 3: Ренессанс**  
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita

- **Heavy Duty**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/1C Games
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Klassik Interactive
- **Lock On: Чёрная Акула-2**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Rasta 3**  
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Running with Scissors и Amelita
- **Pro-Race: Запредельная скорость**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/AP Games
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/3D Game World
- **Sledgehammer**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Target Games
- **The Swarm**  
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Target Games
- **The Wall**  
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Sibiant Interactive
- **Warfare**  
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI
- **Xenus 2: Белое золото**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Анобис: Союз разумов**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД:**
- **Охота на фюрера**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/SLine Games
- **Атлантида**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge

- **В тылу врага 2: Братья по оружию**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Воины древности: Спарта, Судьба Эллады**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **Герои Мальгриты 2: Нашествие некромантов**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Альфак/Класс
- **Дальнобойщики 3: Покорение Амарика**  
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездные волки 2: Гражданская война**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Elite Games и Xbow Software
- **Золотая орда**  
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M и Play Ten Interactive/World Forge
- **Империя превыше всего**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Orion
- **Капитан Врунгерль**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Коллапс**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Snowball
- **Корпорация Э.Л.И.Т.А.**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Soft Studio
- **Корсары: Город потопленных кораблей**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: SeaQuest.Py Team и Amelita
- **Лабиринт отражений**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Новый диск/Юкью
- **Месть Садлама**  
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: —/Gefelus Media
- **Морской охотник**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Amelita
- **Московский вождя**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Amelita

- **Разработчик: Amelita/ArtyShock**
- **Не время для драконов**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Amelita
- **Обитаемый остров: Земляни**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Star Creative Group
- **Онблиз**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaia Entertainment
- **Петрович и все, все, все**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Trickster Games
- **Петька 8: Покорение Рима**  
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-плюс
- **Пираты XXI века**  
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Trickster Games
- **Полный привод 2: HUMMER**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Style Entertainment
- **Правда о девятой роте**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Extreme Developers и Amelita/Productions
- **Предтечи**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Приключения капитана Врунгерль**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Евгений
- **Противостояние 5: Война, которой не было**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть шлиманом: Момент истины!**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Target Games
- **Территория Тьмы**  
Дата: 1 ноября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Target Games
- **Трудно быть богом**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Bunt Creative Team
- **Тургор**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Фок Лодж
- **Хроники Тарр: Стражи Гогаиня**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Snowball.ru

## ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

### Поступили в продажу

- **BioShock**  
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Commander: Европа в огне**  
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Company of Heroes: Opposing Fronts**  
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Enemy Territory: Quake Wars**  
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **FIFA 08**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Football Manager 2008**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Half-Life 2: The Orange Box**  
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **L.A. Street Racing**  
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-M
- **Massive Assault Network 2**  
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Medal of Honor: Airborne**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **NBA Live 08**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Neverwinter Nights 2: Маска предательства**  
Рос. издатель/локализатор: Amelita

- **NHL 08**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Pro Evolution Soccer 2008**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **RACE 07: Чемпионат WTCC**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Saga Rally Revo**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Tiger Woods PGA Tour 08**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**  
Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-M
- **Ведьмак**  
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Деспердо 3: Схватка в прериях**  
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Тен Истории**  
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M
- **Нанси Дро. Белый волк Ледяного ущелья**  
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Нанси Дро. Псы-призраки Лунного озера**  
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Он — робот**  
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball.ru

- **Орлы Первой мировой**  
Рос. издатель/локализатор: 1C
  - **Стритрейсинг: Чемпионат Германии**  
Рос. издатель/локализатор: Amelita
  - **4x4: Дорожный беспредел**  
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-M
- Новые анонсы**
- **ArmA: Armed Assault 2**  
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: Amelita
  - **Assassin's Creed**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/локализатор: Amelita
  - **Battlebricks. Партизаны Второй мировой**  
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
  - **City Life 2008 Edition**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/локализатор: Amelita
  - **Civilization 4: Эпоха огня**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: 1C
  - **CSI: Отчагающиеся**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Amelita

- **Europa Universalis: Rome**  
Дата: 20 мая 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball.ru
- **Fury**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/локализатор: Amelita/Orion
- **Penumbra: Black Plain**  
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball.ru
- **The Sims 2: Катанол «Молодежный стиль»**  
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **The Sims: Истории робинзона**  
Дата: январь 2008 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **The Club**  
Дата: февраль 2008 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Золотой компас**  
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Крестоносцы: Падение Византии**  
Дата: март 2008 © Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-M
- **Проект «Аврора»**  
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

CLIVE BARKER'S  
**JERICHO**

...И СМЕРТЬ И АД ОТДАЛИ МЕРТВЫХ,  
КОТОРЫЕ БЫЛИ В НИХ.

ОТКРОВЕНИЕ ИОАННА БОГОСЛОВА,  
ГЛАВА 20, СТИХ 13



[www.codemasters.com/jericho](http://www.codemasters.com/jericho)



Games  
for Windows



codemasters™

© 2007 Imajica Productions, Inc and Alchemic Productions. All rights reserved. "Jericho"™ is a trademark of Imajica Productions, Inc and Alchemic Productions. "Codemasters"® is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). The Codemasters logo is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Mercury Steam Entertainment Inc and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шип" ([rusship@yandex.ru](mailto:rusship@yandex.ru)). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru). Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

# ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ДЕКАБРЯ 2006 по СЕНТЯБРЬ 2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	13442	18,2 %
2	NEW	BioShock	13020	17,6 %
3	▲2	Overlord	3438	4,6 %
4	▼1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	2743	3,7 %
5	▲7	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	2072	2,8 %
6	▲3	Resident Evil 4	2070	2,8 %
7	▲1	Colin McRae DIRT	2042	2,7 %
8	NEW	Medal of Honor: Airborne	1624	2,2 %
9	▲1	Lost Planet: Extreme Condition	1617	2,1 %
10	▼3	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	1495	2 %
11	■	Test Drive Unlimited	1458	1,9 %
12	▲4	Need for Speed: Carbon	1415	1,9 %
13	▲5	Rayman Raving Rabbids	1386	1,8 %
14	NEW	World in Conflict	1344	1,8 %
15	▼2	Medieval 2: Total War	1159	1,5 %
16	NEW	Stranglehold	1137	1,5 %
17	▼3	Корсары: Возвращение легенды	1050	1,4 %
18	NEW	Medieval 2: Total War - Kingdoms	1050	1,4 %
19	▲1	Halo 2	949	1,2 %
20	▼14	Tomb Raider: Anniversary	888	1,2 %
21	▲1	Pro Evolution Soccer 6	859	1,1 %
22	▲4	Titan Quest: Immortal Throne	751	1 %
23	■	Driver: Parallel Lines	663	0,9 %
24	▲3	Supreme Commander	656	0,8 %
25	■	Jade Empire: Special Edition	645	0,8 %
26	▲35	Кодекс войны	601	0,8 %
27	▲5	Полный привод: УАЗ 4x4	561	0,7 %
28	▼4	Harry Potter and the Order of the Phoenix	522	0,7 %
29	▲2	Civilization 4: Beyond the Sword	511	0,6 %
30	▼1	Armed Assault	500	0,6 %

По состоянию на 8 октября в голосовании приняло участие 17 714 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

Первая обойма игр нынешней осени наконец выстрелила — и в нашем хит-параде произошло долгожданное пополнение. Несколько новых игр вошло в строй — шеренги тридцатки, но главное чудо случилось в первой пятёрке. Впервые за последние месяцы лидерство «Сталкера» оказалось под угрозой, причем не гипотетической («А вот если сложить результаты всех прочих номинантов...»), а вполне реальной. Последнюю неделю мы с замиранием сердца следили, как BioShock набирает и набирает голоса — если бы хит-парад продлился еще пару дней, вполне возможно, результаты его выглядели бы несколько по-другому.

Из прочих вещей отметим неплохой рывок последнего «геройского» аддона — игра выходит из нашего хит-парада, но впоследствии заняв весьма престижное (посмотрите на конкурентов!) пятое место. Но самые удивительные чудеса на виражах показывает «Кодекс войны» — на 35 строк вверх у нас взбиралась только Лара Крофт, и было это очень давно.



S.T.A.L.K.E.R. 18,2%



BioShock 17,6%



Overlord 4,6%



C&C 3: Tiberium Wars 3,7%



Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера 2,8%



Resident Evil 4 2,8%

Еще раз порадуемся за российских разработчиков, которые медленно, но верно учатся делать стоящие игры. На этом прощаемся с вами и спешим на сайт — там уже началась кровавая борьба за первое место. Спешите голосовать за своего фаворита!

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](http://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 ДЕКАБРЯ 2006 по СЕНТЯБРЬ 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).

8 ОКТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ЯНВАРЬ 2007 — ОКТЯБРЬ 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](http://www.igromania.ru). Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы почти 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 «Игромания» **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.

Композитив \* Electronic Arts \* EA Los Angeles

### Top Spin 2



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротроения пейнтбол-симулятор тенниса. Значителен не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шароновой под юбку

Симулятор тенниса \* Indie Ball \* Power and Magic Development \* Aspyr Media \* Sega

### Halo 2



Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2007

Устаревший внешне, но не внутренне, почти идеальный шутер Bungie. Смотреть имеет смысл именно сейчас — скоро вам будет не до него. (Внимание! Для работы требуется Windows Vista.)

Action \* Bungie/Microsoft Game Studios \* Microsoft Game Studios \* IC

### Colin McRae: DiRT



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2007

Заметно упрощенная и местами даже примитивная 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 \* EA Los Angeles

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



Рейтинг «Игромания» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идём к вам!

Action \* SSC Game World \* THQ \* SSC Game World/IC

### BioShock



Рейтинг «Игромания» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG \* 2K Boston/2K Australia \* 2K Games \* IC

### Battlestations: Midway



Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, дает возможность за одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/Strategy \* Eidos Studios Hungary \* Eidos Interactive \* IC

### Overlord



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2005

Политкорректное, но оттого не менее смешное издательство над всеми фантази-штампами сразу. Перекос гениальной Дулепов Кеуер от третьего лица. Возможность нарезать азарг из хоббитских ушей, наконец!

Action/парень юга \* Codemasters \* Triumph Studios \* Sega

### World in Conflict



Рейтинг «Игромания» **9,0**

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS с англоязыком \* Massive Entertainment \* Vivendi Games \* Code East

### Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочьих ушей.

Action / парень юга \* Arkane Studios \* Ubisoft Studios \* Sega

### Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Копосальных размеров ролевые приключения, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра \* Bethesda Entertainment \* Atari \* Авантаж

### Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Игромания» **8,0-8,5**

Полные рецензии в «Игромании» №1,3,4,5,6,7/2007

Sam & Max: Season 1 — это шесть икрометных серий. Идеальный квест времен эпохи адвенचурного ренессанса, переживающий по рабочей необходимости в 3D, саяущий, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Квест \* Telltale Games \* Telltale Games / Gameloft \* GIG/Pygmalion-M



Ведущий рубрики:  
Игорь Варнавский

# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

## Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик [games@igromania.ru](mailto: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.

**Н**едavno собрался брать PS3, но, прочитав ваши комментарии по поводу ее мощности, сильно засомневался. Неужели PS3 не сможет выдать сочную, яркую, насыщенную картинку?



Можно же любить Sony (впрочем, это довольно глупо), но надо отдать ей должное: такие завораживающие игры, как LittleBigPlanet (на картинке) и Crysis, кроме нее, никто больше делать не умеет.

Почему же не сможет? Сможет, конечно. Вот, посмотрите на свежий, с пылу-жару, экшен Heavenly Sword или чудесную LittleBigPlanet. Просто на консолях ввиду их ограниченных возможностей приходится идти на компромиссы — или одно, или другое, но никак не все сразу. В Heavenly Sword это выражается в том, что графика очень красивая, но уровни маленькие. То есть так, чтобы и красиво, и просторно (как в Crysis и Far Cry 2), на приставках сделать не получается.

**С**уществуют ли игры про гражданскую войну в России 1917-1921 гг.?

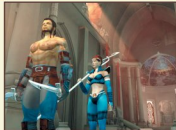
Есть немного. «Агрессия», игры про Петьку и Василия Ивановича. Но вообще —



Агрессия

это настолько скользкая тема (как и любая гражданская война), что ее стараются не трогать. И правильно делают.

**В** 2004 году BioWare анонсировали игру во вселенной D&D под названием Dragon Age. Релиз намечался на начало 2006 года, но с тех пор об игре больше ничего не слышно. Эта игра вообще выйдет? И если выйдет, то когда?



С 2004 года не появилось ни одного нового скриншота из Dragon Age.

Dragon Age по-прежнему в производстве, но как-то его совсем неспешно делают. На выставках не показывают, никаких новостей не сообщают. Судя по всему, BioWare вплотную занята Mass Effect, а Dragon Age если и занимается, то лишь постольку-поскольку.

**П**о какой именно части Resident Evil снят фильм «Обитель зла 3»?



Знаете платье? В похажив одевания разгуливала Ада Вонг в Resident Evil 4.

А ни по какой. События третьего фильма идут вразрез с официальной игровой историей. Отчасти его сюжет перекликается с Resident Evil: Code Veronica, но именно что отчасти. Во вступительном ролике Resident Evil 4 рассказывалось, что в поиску вируса в Ракун-сити удалось успешно локализовать, а корпорацию «Амбрелла» ликвидировали, и с момента этих событий прошло уже шесть лет. В фильмах же вирус остановить не удалось и он распознан по всему миру. То есть фактически это апокриф, то есть канонного его считать нельзя.

**Н**едavno посмотрел трейлер Resident Evil 5, и у меня появился вопрос: какой из вирусов фигурирует в этой части — испанский, как в Resident Evil 4, или же старый, производства корпорации Umbrella?



Resident Evil 5 переносит место действия в Африку — на родину «ордаков» Т-вируса.

В Resident Evil 4 вирусы лишь упоминались, враги же (кроме Краузера) были заражены не вирусами, а паразитами Las Plagas. Согласно игровой мифологии, эти паразиты были обнаружены в Испании участниками культа Los Illuminados, но благодаря первому кастеляну семьи Салазаров этих паразитов удалось замуровать под замок, где они промаялись несколько столетий, вплоть до появления Осмунда Соддлера. «Амбрелла» в лице Альберта Вескера этим делом заинтересовалась и выслала туда двух своих оперативников — Джэка Краузера и Аду Вонг.

Если где-то и нужно искать связь, так это между Т-вирусом и местом действия Resident Evil 5 — Африкой. Как известно, этот континент является родиной самых опасных болезней, в том числе лихорадки Эбола (реально существующей). Разработки «Амбрелла» были основаны именно на этом вирусе, и, судя по всему, именно он (или какие-то его модификации) будет фигурировать в Resident Evil 5: в роликах можно увидеть негров с кровотокающими глазами, а это как раз один из симптомов лихорадки Эбола. Смертность при заражении лихорадкой Эбола достигает 90%, лекарства против нее не существует. Вирус атакует каждый орган в организме, кроме мышц скелета и костей, и в результате все ткани человека в течение двух недель превращаются в некое подобие каши, наподобие того, как это происходит с пищей в желудке. После смерти труп разлагается буквально на глазах.

**В**ы часто пишете, что подробную информацию об игре можно прочитать в старых выпусках журнала. А где взять эти старые выпуски?

У нас на сайте, по адресу [www.igromania.ru/Archive/2007/](http://www.igromania.ru/Archive/2007/). Или сорниентовавшихся



по алфавитному указателю на главной странице. Через этот указатель можно найти любую игру, которая упоминалась в журнале или на сайте, а к карточке этой игры «привязаны» все опубликованные по ней материалы.

**Б**ыл в Англии и обратил внимание, что The Lord of the Rings Online стоит всего 25 фунтов, а The Sims 2 Deluxe — целых 35. Почему?



Потому, что The Lord of the Rings Online никому толком не нужен, а «Симсы» как покупали, так и покупают. Это обычная практика — востребованные игры продаются и так, а на то, что расхочется плохо, цены снижают, чтобы хоть что-то продать.

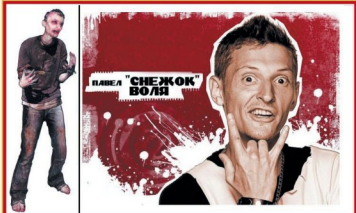
**П**редположим, у меня много лишних денег. Могу ли я заказать какой-нибудь Valve или EA игру сугубо для себя. Это реально?

В принципе, да, но мы о таких прецедентах не слышали (возможно, что-то и было). Игры, фильмы, книги, музыка — это такие вещи, которые делают не только и иногда даже не столько ради денег, сколько ради славы, известности, желания создать что-то значительное. А какой интерес творить ради одного человека?



Заказать игру «под себя» — идея, конечно, неплохая, но в скором будущем это уже не понадобится: не за горами прелесть и доступные инструменты для создания собственных игр. Не каких-то там флешек, а сложных, комплексных.

## Век Воли не видать



В сентябрьском номере за 2007 год на стр. 49 есть изображение какого-то зомби из **Bloodshot 2: Bloodshot**. Так вот, этот зомби — вылитый Павел Вола из Comedy Club (Инал Тебиев).

К тому же заказчик после завершения разработки такого проекта играть в него все равно не будет: создателям игры придется с ним все время советоваться, показывать наброски. Так что за несколько лет разработки весь интерес к игре пропадет.

**В** сентябрьской «Игромании» вы писали, что в российских интернет-магазинах можно без проблем заказать лицензионный Starcraft. Обшарив эти магазины, я нашел игру, но только на английском языке. Есть ли лицензионный Starcraft на русском языке?



Официальный перевод Starcraft на русский язык никто никогда не делал, так что, если хотите лицензию, придется мириться с английским. Хотя почему мириться? В английских версиях озвучка и тексты в 99% случаев лучше, чем в локализациях.

Что касается Starcraft 2, то уж он-то на русском точно будет.

**З**аметили, что большинство хитовых игр — шутеры? BioShock, Crysis, Half-Life, Halo, F.E.A.R., S.T.A.L.K.E.R., Far Cry, Max Payne?..



Да, есть такое дело. Изю всех хардкорных жанров шутеры наиболее популярны, поэтому ими много кто занимается, отсюда — большой процент хитов по сравнению с другими жанрами.

**О**чень долго и упорно искал коды к некоторым играм («Кодекс войны», Overlord), смотрел DVD-Манию и CheMax, но так ничего и не нашел. Выходит, на некоторые игры нет кодов? Или могут в какое-то время появиться?



Печальная история приключилась с Call of Cthulhu: игра довольно сложная, а коды и трейнеры для нее просто нет.

Да, бывают игры, к которым нет кодов, и в их число входит «Кодекс войны» и Overlord. Но это примеры не показательные, самый показательный пример — Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Прошло уже почти два года с момента выхода этой игры, а к ней до сих пор нет кодов, даже трейнеров и сохраненок в интернете не наблюдается. Видимо, компания-разработчик так быстро пошла ко дну, что не успела их обнаружить (а потом сделать это уже было некому). А так коды наверняка были — надо же было как-то игроу проварить и отлаживать.

Интересно, что сама идеология кодов на приставках и на PC отличается. На PC ведь какие обычно коды бывают? Бессмертие, все оружие/патроны, бесконечная регенерация маны, все уровни и т. д. На консолях подход другой. Там читы в основном используются не для получения каких-то преимуществ, а для разблокировки бонусного контента — костюмов, эксклюзивного оружия и др.

Правда, сейчас большинство игр мультиплатформенные, но такое деление все равно сохраняется. Вот в Overlord чувствуется, что это больше консольная игра, чем компьютерная, поэтому там и кодов привычных нет.

**К**ак зовут девушку из Need for Speed: ProStreet? Ту, что была на обложке сентябрьской «Игромании»? В NFS Underground 2 была Брук Берк, в NFS: Most Wanted — Джози Маран, в Carbon — Эммануэль Вогье. Кто на этот раз?



Кристал Форсатт (Krystal Forscutt), 21-летняя (родилась 12 июля 1986 года) модель из Австралии. С предыдущими моделями, в особенности Брук Берк и Джози Маран, ей, конечно, конкурировать тяжело, да и портфолио у нее не такое богатое: участие в телешоу Big Brother Australia 2006 и It Takes Two, публикации в нескольких австралийских журналах (Zoo Weekly, FHM и Ralph). Подборку ее фотографий можно найти по адресу [www.spicycelebrities.com/2007/04/krystal-forscutt-gallery.html](http://www.spicycelebrities.com/2007/04/krystal-forscutt-gallery.html).

**Д**авно интересовал вопрос: а есть ли на свете хоть один симулятор выживания на необитаемом острове? Ведь идея в некотором роде оригинальная?

Игр про выживание на острове хватает, только выживание обычно понимают слишком буквально — см. Dino Crisis, Tresspasser,



Far Cry, Crysis, «Вивисектор» или вот хотя бы грядущий Dead Island. Элементы выживания в более приземленном, житейском понимании встречались в квесте Return to Mysterious Island. Ну а в чистом виде бытовое выживание можно найти в Lost in Blue и Lost in Blue 2 для Nintendo DS. Обе они об одном и том же: два человека — мальчик и девочка — попадают на остров и всеми силами пытаются выжить: охотятся, рыбачат, ищут воду, разводят огонь. Делать все это приходится мальчику, девочка же всюду плохого зренья выступает ведомой (при повторном прохождении становится доступна и она).

**В**какой игре самая лучшая лицевая анимация? Half-Life 2? Silent Hill 3?



Niya Theary так гордится лицевой анимацией в Heavenly Sword (вообще заслуженно, кстати), что заставляет любоваться на иероглифы главной героини даже в главном меню.

Игрой с лучшей лицевой анимацией долгое время был Silent Hill 3, превзойти ее в этом плане не смог даже Half-Life 2. Сейчас самую выдающуюся лицевую анимацию можно увидеть в Heavenly Sword, первом настоящем нектстене для PlayStation 3 (игры первой волны — Resistance, MotorStorm, Virtua Fighter 5 — в полной мере нектстеном считать нельзя). Картинка там безупречная, но очень и очень хорошая, а анимация лиц (но не прорисовка) — так и вообще вне конкуренции. К лицевой анимации мы, в принципе, привыкли давно, но даже в образцовых играх вроде Half-Life 2 и Silent Hill 3 она все равно была какой-то резиновой. В Heavenly Sword же мимика самая натуральная из всего, что мы когда-либо видели.

**П**осмотрел трейлер фильма I Am Legend и очень им заинтересовался. Сразу же возник вопрос: а игра такая будет?



Книга «Я — легенда!» давала на один из самых сильных страхов человека: страх одиночества. Жаль, что игры такой нет.

По I Am Legend (один из самых крупных блокбастеров этого года) игра делать не собирались, в принципе, легко объясняется: сюжет фильма не очень располагает к игризации. Снимают его, если что, Франсис Лоуренс («Константин»), в главной роли Уилл Смит. Западный прокат начнется 14 декабря, в России премьерой зачем-то сдвинули на 7 февраля 2008 года.

Сам фильм основан на одноименной книге 1954 года за авторством Ричарда Мэтсона, это уже третья ее экранзация. Ее содержание в общих чертах (ВНИМАНИЕ, ДАЛЬШЕ БУДУТ СПОЙЛЕРЫ!): в середине 70-х годов все человечество, пережившее неназванную, но, судя по всему, ядерную войну, вымирает от неизвестного вируса. Заволевшие превращаются в вампиров, но вампир не совсем традиционный: бодрствует по ночам, боится креста, зеркала и чеснока, хотя на самом деле они для них не страшны. В живых остается только Роберт Навилл, ничем не примечательный житель Лос-Анджелеса (в фильме главный герой негр и живет он в Нью-Йорке), приобретший иммунитет к вирусу во время войны в Панаме. В течение трех лет он живет и обороняется от ежедневных нападений вампиров, пока не обнаруживает, что на самом деле он — отнюдь не последняя надежда человечества.

## Правило написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик [games@igromania.ru](mailto: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 отправки SMS имейте в виду несколько моментов:

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала.

■ Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.

■ Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.

■ SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

■ В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависла, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо сложное место в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры»



**Р**асскажите что-нибудь о Джейде Реймонд, продюсере Assassin's Creed. Сейчас ведь нет разработчика интереснее нее!



Джейд Реймонд определенно нужно давать премию «Филея года». Ни одна разработчица в этом году не была востребованнее, как она.

Ну что же, рассказываем. Джейд за тридцать, ее рост порядка 170 см, национальная принадлежность определяется с трудом: наполовину канадка, на четверть австралийка и еще на четверть китаянка (с ее собственными слов). Сама она родом из Монреалья (Канада), но семь лет прожила в США — в Нью-Йорке и Сан-Франциско.

До прихода в Ubisoft ей довольно поработало в Sony Online Entertainment (это была ее первая работа после колледжа) и Electronic Arts (в частности, продюсером на The Sims Online). Но это было уже в лучшие дни, а до этого она одно время числилась телефонисткой в больнице на ночных сменах и вспоминает об этом как о худшей работе в своей жизни (приходилось в три часа ночи кричать «Code Green!» и «Code Red!»). Впрочем, в игровой индустрии деньги даром тоже не достаются: во время работы в Sony ей однажды пришлось на протяжении трех месяцев играть в EverQuest по 10 часов в день. В 2003 году, будучи уже более-менее известной среди разработчиков, она стала соведущей шоу The Electric Playground на игровом телеканале G4.

Любимым игровым персонажем Джейд является Donkey Kong, а любимыми играми — Resident Evil 4, Prince of Persia: The Sands of Time, Intelligent Cube, Tekken 3, Incredible Crisis, PaRappa the Rapper и The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

**А** важным давно была гонка Twisted Metal родом с PlayStation. Куда запропастилась эта серия? Сто лет уже о ней не слышно.



Именно эта реклама вызвала многих на мысль, что скоро грядет Twisted Metal для PS3.

Действительно, на персонажах Twisted Metal уже давно не появлялся — с 1997 года, с момента выхода Twisted Metal 2: World Tour. А на PlayStation, родной для него платформе (издателем была Sony),

серия исправно плодилась и размножалась: Twisted Metal 3 (1998), Twisted Metal 4 (1999) и Twisted Metal: Small Brawl (2001) для PS one, Twisted Metal: Black (2001) и Twisted Metal: Black Online для PS2, Twisted Metal: Head-On (2005) для PSP. Но, конечно, все это уже было не то, вторую часть никто так до сих пор и не превашил. Возможно, потому, что ею занимался Дэвид Джаффи (создатель God of War), а потом он перешел на другие проекты.

Тем не менее забрасывать бренд Sony не собирается. Некоторое время назад в западных игровых журналах появилась снабженная логотипом PS3 реклама с изображением ядерного взрыва, в котором угадывались черты клоуна Sweet Tooth, одного из персонажей Twisted Metal. Так что, скорее всего, скоро последует анонс.

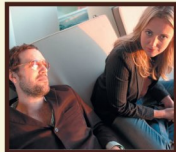
Жаль только, что PC новые Twisted Metal своим присутствием вряд ли потянут. Для Sony нет смысла поддерживать чужую платформу. Почему она разрешила перенос Twisted Metal 2 на компьютеры в 1997-м, до сих пор остается непонятным. Видимо, тогда Sony просто еще не была уверена в своих силах.

**В**опрос довольно неприятный, но очень насущный: а почему вы никогда не сообщаете о смерти разработчиков? Кинорежиссеры, музыканты, певцы и прочие деятели искусства уходят из жизни чуть ли не каждый день, а про разработчиков я ни разу ничего не слышал. Но они же не вечные, в конце концов?



Обложка M.U.L.E. (1983), одной из первых мультиперсонажных игр.

40-60 лет (Питеру Молинье 48 лет, Ричарду Гэрриоту — 46, Хидео Кодзиме — 44, Джону Ромеро и Тиму Шафферу — 40). То есть ключевой состав пока еще, слава богу, совсем не старей и полон сил.



Обстоятельства смерти Джереми Блейка и Терезы Дункан изрядно напоминают сюжет Fahrenheit.

Игровая индустрия зародилась относительно недавно: в 70-х — начале 80-х. Поэтому даже тем, кто занялся играми в те незапамятные времена и был тогда молодым, сейчас по

**Вы спрашиваете — мы награждаем**

**The Orange Box**

**Half-Life 2: Episode Two Team Fortress 2 Portal**

ИГРОВЫЙ ПОДАРОК

Half-Life 2 Episode One

С некоторых пор мы звели одну хорошую традицию: награждать призы 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 ленитесь. В этом номере авторам всех вопросов, попавших на окрестные странички, достаются диски с игрой Half-Life 2: The Orange Box, изданной на территории СНГ компанией «Бука».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону +7 (495) 231-23-65 или пишите нам по адресу [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru), сообщайте номер телефона, с которого вы отправляете свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договоритесь о доставке призов.

Тем не менее жизнь есть жизнь и не все зависит от воли злата. Кто-то умирает от болезни (Дэн Берри, разработчик в 1983-м M.U.L.E., одну из первых мультиперсонажных игр, умерла от рака легких в 1998 году), а кто-то и вовсе кончает жизнь самоубийством. В начале июля этого года игровой интернет облетела новость о гибели Джереми Блейка и Терезы Дункан из Нью-Йорка. Джереми работал в Rockstar Games, а его подруга Тереза создавала небольшие игры, ориентированные на женщин. Их название вряд ли вам что-то скажут (Chop Suey, Smarty, Zero Zero), но среди разработчиков Тереза и Джереми были довольно известны, к тому же их считали красивой парой. 10 июля Терезу нашли мертвой, предполагаемая причина смерти — переизбыток тайленола (лекарство для лечения простуды) в смеси с бурбоном. Были подозрения на самоубийство, но на 100% это не подтверждено. Через неделю после ее смерти Джереми Блейк утонул в море.

Причины самоубийства толком неясны, но, по словам родственников и друзей Терезы и Джереми, у них были какие-то проблемы с Церковью сайентологии (той самой, которую спонсирует Том Круз) и Джереми даже готовил против них иск. Что уж там были за проблемы, до сих пор неясно. В общем, Fahrenheit какой-то.

## 5 ВО ЧТО ИГРАЛИ 5 ЛЕТ НАЗАД



В 1968 году агент странной секретной службы (достаточно сказать, что ее шеф ушел в отпуск в разгар Холодной войны) пытается упредить большой вооруженный конфликт. СССР и США вот-вот начнут пупаться ядерными ракетами, у заваруш-

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

ДАТА ВЫХОДА:	2002
ЖАНР:	шпион комедия
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК:	Vivendi Games/Monolith Productions

ки есть тайный продюсер — преступная организация H.A.R.M. Следы заговора агент ищет в Японии, Сибири, Индии, на Южном полюсе...

NOLF 2 достались от Джеймса Бонда явные родовые отметины: заставка киностудии 20th Century Fox, «бондровская» организация сюжета, страсть к аббревиатурам и то, что плохие новости всегда поступают по красному телефону. Но, к счастью, этим ограничилось.

Козырный туз в колоде NOLF 2 — интеллигентные, в духе позднего Вуди Аллена, подучивания над шпиономанией, «красной угрозой» и сериалами «Миссия невыполнима» и «Мстители».

Начальство инструкторует агента с помощью электрических голубей. Ниндзя жалуются на «дурные предчувствия». Советские солдаты в Сибири весело пляшут под балалайку. Индийские bad guys читают «Тараса Бульбу». Агент, перед

которым дрожат все злодеи планеты, выйдет как персонаж с обложки Playboy — это хорошая стройная девушка в штанах возбуждающего фантазийного кроя.

Вопреки строгому сюжету и обещаниям на коробке, это не стелс-экшн. Это вообще не экшн — напряжения ноль. Зато играть в NOLF 2 сильно приятнее, чем в «серьезные» шпионские триллеры вроде Thief или Splinter Cell.

## 10 ВО ЧТО ИГРАЛИ 10 ЛЕТ НАЗАД



У Postal есть большая проблема: жанр. Этот набор скриптов, звуков и диалог, словно психика малознаменитых, рисунков издателя настойчиво выдают за экшн. Но игрокам Postal кажется или

## Postal

магазинчиком ужасов, из которого хочется немедленно выбежать, или арт-проектном входе музейной экспозиции «Помет художника»: пахнет скверно, но почему бы не поглазеть? Поскольку называть Postal игрой при любом раскладе не хочется, а виртуальной кровью мы не боимся, займем позицию художественных критиков.

Название студии-разработчика взято из романа Огюстена Берроуза «Бег с ножицами» о мальчике-еге, который рос в доме психоналитика и вырос

ДАТА ВЫХОДА:	1997
ЖАНР:	современное искусство
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ripcord Games/Raining with Scissors

аутсайдером. Название Postal тоже из области «психиатры шутят» и намекает на сленговое выражение «going postal». В 90-х американские почталовны все чаще стали браться за винтовки, чтобы пострелять в абонентов. Стандартный сценарий таких расстрелов предложил Патрик Шэррилл из Оклахомы, который убил 14 и ранил 6 земляков, потом встал дуло в рот и разнес свою глупую голову. Сюжет Postal — долгий поход серьезного

убийцы по Америке — списан со всех «почтовых» маньяков вместе взятых плюс сотня-другая трупов назло рейтинговому комитетам.

Очевидно, что Postal — это провокация, сознательная, энергичная, едкая и, что важно, своевременная. То, что провокация затянулась (Postal 2, аддон к нему, экранизация), говорит не о тяге к римейкам, а скорее о темноте в умах зрителей. Хватает, блин, все подоряд. Ничего не понимаю в искусстве.

## 15 ВО ЧТО ИГРАЛИ 15 ЛЕТ НАЗАД



Сегодня, с высоты прожитых лет, кажется, что шутеры от первого лица были всегда. Но это впечатление обманчиво. Жирлокотив, который сейчас тянет

## Wolfenstein 3D

на себе и технологический, и геймлейный прогресс, сложился относительно поздно — в 1992 году, с выходом Wolfenstein 3D. По нынешним временам выглядит это, конечно, забавно. Одноединственная плоскость чуть выше роста человека — никаких ванд лестниц и лифтов. Бесконечные нацистские лабиринты из темно-синего кирпича. Ствол ровно посередине экрана и широкая, чуть ли не четверть экрана

ДАТА ВЫХОДА:	1992
ЖАНР:	пращур всех шутеров
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Apogee Software/Id Software

(так было принято вплоть до второй половины 90-х годов), панель с количеством жизней/очков/патронов. Смешная мордашка героя, заливающаяся кровью в случае ранений. Карикатурные, невозможно даже милые фрицы. Разбросанная повсюду еда оружия: нож, пистолет, автомат, пулемет Гатлинга.

Wolfenstein 3D был не первым шутером в истории, но коллектив-

ное бессознательно запомнило его именно в таком качестве. Это как с открытием Америки: первыми ее открыли викинги, но тогда она еще была никому не нужна. А Колумб оказался в нужное время в нужное место, поэтому его и запомнили. Id Software — это как раз такие колумбы и есть. Жаль, что в последние годы они так сильно обзюргили и растеряли все свои флажманские качества.

## 20 ВО ЧТО ИГРАЛИ 20 ЛЕТ НАЗАД



В том, что игры про бокс с древних времен выходят под ладными рифмованными названиями (Ring King, Fight Night), есть что-то глубоко справедливое. Если уж спорт основное внимание уделяет

## Ring King

риту дыхания и ударов — все это «левой-левой-правой! шаг-ах, шаг-ах! работаем!», — то ритулу должны подчиняться и симуляторы. Правда, в Ring King название — это единственный ритмичный момент. Все-таки 1987 год. Эпоха NES: процессор в 1,66 МГц, 2 Кб оперативной памяти, 48 цветов, 5 градаций. О том, чтобы обсчитывать удары, увороты и клинчи, говорить совсем-совсем рано. Пока виртуальный

ДАТА ВЫХОДА:	1987
ЖАНР:	детский бокс
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Data East Corporation/Namco Limited

бокс — это забавная толкучка на ринге: два боксера перебирают ногами, делают выпады, попадают по цели, чтобы лицо соперника на мгновение превратилось в плюнувший блин.

Зато Ring King одной из первых занялась организацией ринга. Современные файтинги оттачивали школу борьбы для каждого персонажа. Но маневрировать бойцам было негде: вперед, назад, прыгнул, присел... Все, тормози!

Количество степеней свободы в Ring King не поменялось (кнопки-то чепухе!), зато изменился ракурс: матч демонстрировалось сверху и чуть левее, ринг можно было топтать в любом направлении. Позже это называют изометрией. Но какая, в сущности, разница, как это потом назовут? Сейчас-то 1987-й: процессор 1,66 МГц, 2 Кб оперативки... Такого парня еще не видели! Левой-левой-правой, работаем! А что, есть режим на двоих?..

# МЕСЯЦ В ИСТОРИИ НОЯБРЬ

### 1 ноября 2004 года

По адресу [ee-voice.com](http://ee-voice.com) открывается сайт, раскрывающий о рабочих условиях труда в EA. Сотрудникам в компании недоплачивают, заставляют работать сверхурочно, не делятся с ними сверхприбылью... В общем, не ходите, дети, игры создавать!



### 2 ноября 2003 года

Министерство культуры Франции признает, что игра — это важный культурный феномен наших дней, и выделяет гранты независимым французским разработчикам. Общий бюджет программы — 4 млн евро.

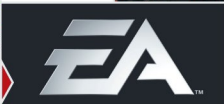


### 3 ноября 2005 года

Sega покупает американскую сеть аркадных игровых автоматов GameWorks. Горди раньше сеть обанкротилась, но Sega не опущена: японцы хотят вернуть в США моду на видеоигры. Пока, похоже, не получилось.

### 4 ноября 2005 года

EA создает новый музыкальный лейбл EA Recordings для распространения саундтреков к *Medal of Honor*, *The Sims*, *NBA Live*, *NASCAR*, *C&C* и другим своим играм.



### 5 ноября 2004 года

Композитор Нобуо Уемацу, сочинивший трюки для *Final Fantasy*, покидает студию Square Enix. Для студии это серьезный удар: музыка Уемацу — неотъемлемая часть бренда FF, во даже издавали отдельные диски и исполняли на концертах.

### 9 ноября 2006 года

Syberview Technology, компания-производитель «однооружий бандитов» для казино, покупает права на создание зловещих игр под маркой *Heroes of Might and Magic 5*. У фразы «Програлся в «Героев»...» скоро появится новый, поистощающий печальный смысл.



### 10 ноября 1994 года

Умирает Уильям Хайндзиботем, один из первых геймдизайнеров в истории. В 1958-м он написал спортивный симулятор *Tennis for Two*. Матчи проходили на крутом, выгнутом экране осциллоскопа.



### 11 ноября 2006 года

В Японии начинаются продажи *PlayStation 3*, похожий на маленький лазерный гриб. За сутки шайтан-машинку купят 81 839 раз. Приемлемую часть покупателей составят китайцы, отправленные предпринимателями японцами.



### 13 ноября 1996 года

Писатель Том Кланси создает студию Red Storm, которая займется производством игр по мотивам популярного цикла книг. Возглавит студию Даг Литлджонс, воевой британский капитан, который до этого ругал Кланси за ляпы в романе «Охота за «Красным Октябрем»».



### 12 ноября 2004 года

Университет Калифорнии получает \$290 тыс. в дар от *Sammy Studios Inc.* (американское подразделение *Sega Sammy*). Деньги пойдут на изучение перспективных проблем игрового ПО — в виде перевода на консоль следующего поколения.



### 16 ноября 2000 года

Выходит душеспасительная стратегия *Sacrifice*, которая ударила прежде всего по системным образованиям: в этом году школьники не смогут достойно закончить четверть, а студенты — подготовиться к сессии.



### 19 ноября 1998 года

Выходит *Half-Life* — самая великая компьютерная игра последнего десятилетия. Возможно, и следующего тоже.



### 21 ноября 1990 года

День рождения консоли Super Nintendo Entertainment System и начало эпохи настоящего массового интереса к видеоиграм. На территории же СССР набирает силу NES, предыдущая версия консоли.



### 23 ноября 2004 года

День траура для девушки планеты Земля. В американские магазины поступает *World of Warcraft* — игра, которая заберет из жизни самых лучших мужчин.

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

## Три ядра для игр

Руководство AMD заявило о намерении начать со следующего года поставки трехъядерных процессоров для настольных компьютеров. Разработчики игр восприняли это решение положительно: например, Тим Суини из Epic Games убежден, что третье ядро поможет в обработке физики и позволит заметно повысить степень детализации. Правда, пока верится в это с трудом — игры, использующие хотя бы два ядра, можно пересчитать буквально по пальцам.

Скорее всего, трехъядерные чипы будут получаться из отбракованных четырехъядерных Phenom X4.

## Цифровые тонеры идут в бой!

Beholder решила перейти к завоеванию зарождающегося рынка цифрового телевидения в России (до его широкого распространения еще далеко, однако время компании пошло) и представила гибридный ТВ/М-тонер Beholder TV H6, построенный на основе чипов от NXP и Intel. Особенность его в том, что, кроме аналогового, данная модель принимает цифровое ТВ и даже радио. Любопытная вещь для тех, кто уже решил подумать о будущем. О цене пока ничего не известно.

## Китайцы обойдутся без Blu-ray и HD-DVD

Пока лагери Blu-ray и HD-DVD выснажили отношения между собой, в Поднебесной появился новый формат оптических накопителей для видео высокой четкости. CH-DVD (China High Definition DVD) задуман как основной стандарт для китайского рынка. Невысокая стоимость дисков и плееров может позволить формату выйти далеко за пределы Китая. Первые проигрыватели CH-DVD появятся уже в 2008 году.

Проект получил поддержку правительства страны, поэтому переход от DVD к носителям и устройствам CH-DVD должен быть быстрым и безопасным. Держатели прав на фильмы, музыку и другой контент уже сообщили о готовности выпускать продукцию на CH-DVD.

## Стратегическое приобретение

В начале сентября произошло событие, которое может существенно повлиять на игровую индустрию: Intel купила компанию Havok. Последняя продолжит, как и раньше, поддерживать разработчиков игр и продавать лицензии на физический движок Havok FX. Но пер-

спективы аппаратного ускорения физики видеокартами отныне не столь радужны — после того, как Intel начнет использовать возможности Havok в своих процессорах, NVIDIA, AMD, а также AGEIA с ускорителем PhysX окажутся в затруднительном положении.

## Работа над почерком

Не так давно увидела свет весьма оригинальная компьютерная клавиатура DealExtreme A1Pro. Устройство подключается к компьютеру через USB-порт и предоставляет возможность рукописного ввода текста. Сбоку от основной раскладки расположена сенсорная площадка, а комплект поставки включает своеобразный стилус.

Россиянам такая штука пригодится исключительно для работы над почерком, а в жителем стран с иероглифической письменностью она сэкономит немало времени и сил. Цена — всего 600 руб. На сайте [www.dealxtreme.com](http://www.dealxtreme.com) можно оформить покупку и заказать доставку в любую точку земного шара.

## NASA за высокие температуры!

Специалисты американского космического агентства NASA разработали процессор, который может на протяжении 1700 часов непрерывно работать при температуре до 500 градусов по Цельсию. Такому чипу не нужны ни массивные радиаторы, ни жидкостные системы охлаждения.

Сверхустойчивые к перегреву материалы скоро начнут использоваться в работах для исследования поверхности Венеры. На Земле технология производства таких процессоров вполне может послужить основой для выпуска теплоустойчивых компьютерных комплектующих.

## Игровая память



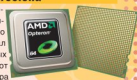
OCZ Technology представила первые планки памяти DDR3 SDRAM с поддержкой профиля производительности Intel XMP (eXtreme Memory Profiles). Такие модули в комплекте с системной платой на основе

чипсета Intel X38 могут обеспечить очень высокий уровень производительности благодаря наличию дополнительных настроек.

Гигабайтные OCZ DDR3 PC3-12800 Intel XMP Ready Titanium Edition будут доступны как по отдельности, так и в виде парных наборов. В стандартном режиме задержки составляют 8-8-8-27 (CAS-TRCD-TRP-TRAS) при частоте 1600 МГц, но при работе с совместимой материнской платой активируются оптимизированные под разгон тайминги 7-6-6. Номинальное напряжение — от 1,8 до 1,95 В. О цене пока ни слова.

## Старт Barcelona

Самым значимым событием последнего времени стал анонс первых процессоров от AMD на базе ядра



Barcelona. Американская компания объявила о доступности новых четырехъядерных Opteron и пообещала до конца года начать поставки настольных моделей.

Сейчас линейка Opteron включает девять моделей с одинаковым объемом кэш-памяти: L1 — 64/64 Кб (команды/данные), L2 — 512 Кб на ядро, L3 — 2 Мб. Тактовые частоты — от 1,7 до 2,0 ГГц. Все четыре ядра расположены на одном кристалле и связаны высокоскоростной шиной.

Одновременно с выпуском Barcelona компания объявила о начале использования показателя Average CPU Power. АСР дает представление об энергопотреблении ядра, встроенного контроллера памяти и линии HyperTransport в самых тяжелых условиях.

## Танцы с плеером

Японцы предложили новый вид электронных развлечений — танец с плеером. Неудобным танцором, с оглядкой на заряд аккумулятора, станет цифровой плеер Sony Rolly.

Яйцеобразное устройство имеет пару колесиков и имитирует танцевальную жесткую лицию поджикими «ушками». Стиль танца задается компьютером по каналу Bluetooth. В автономном режиме Rolly выстраивает танец в зависимости от музыкального ритма.

Объем памяти — 1 Гб. Заряд аккумулятора хватает не только на 4 часа песен с плейками, но еще на работу двух светодиодных колец подсветки. Для ночного танца на ас-



фальше во дворе лучшего не пожелаешь. Цена великовата — около 9000 руб. Ждем новинку в родных краях!

## У России будет собственная ОС?

**Windows** используется повсеместно: в домашних компьютерах, в школах, в лабораториях университетов. Такое положение дел не устраивает наше правительство. Министерство информационных технологий и связи России объявило конкурс на разработку отечественной операционной системы и сопутствующих программ.

На реализацию проекта из бюджета уже выделено около 70 млн руб. Если все пойдет по плану, то к 2009 году многие школьные компьютеры будут работать под управлением новой ОС.



## NVIDIA готовит недорогую новинку

Последние несколько месяцев многим не давали покоя вопросы о позиционировании и характеристиках **NVIDIA G92**. И вот **NVIDIA** наконец опубликовала официальные сведения о новом графическом процессоре. 65-нм чип с 256-битной шиной даст жизнь видеокарте **GeForce 8800 GT**, которая станет прямым конкурентом **AMD Radeon HD 2950**.



По уровню производительности **GeForce 8800 GT** будет лежать между **GeForce 8600 GTS** и **GeForce 8800 GTS 640 M6**. Тактовая частота ядра составит не меньше 600 МГц. Цена — 5400 руб. и 6800 руб. для 256 и 512 Мб версии соответственно.

## USB номер три

В рамках очередного **IDF** компания **Intel** представила стандарт **USB 3.0**. Новые спецификации в 10 раз поднимут скорость обмена файлами: с сегодняшних 60 Мб/с до 600 Мб/с. Время передачи 27 Гб видео высокой четкости составит около 70 с — весьма шустро.



Первые устройства с поддержкой обновленного **USB** появятся во второй половине следующего года. Старенькие же плееры, флешки и портативные винчестеры будут обратно совместимы с **USB 3.0** (скорость работы будет ограничена 480 Мбит/с).

## Vista набирает обороты

**Windows Vista** постепенно набирает популярность: сейчас около 6,26% от общего числа компьютеров по всему миру работает под управлением новой ОС. **Vista** уже популярнее **Mac OS** от **Apple** (6,15%) и **Windows 2000** от самой **Microsoft** (3,66%), но пока даже



близко не дотягивает до **Windows XP** (80,48%).

Самая **Microsoft** недавно пошла навстречу тем, кто боится разочароваться в новой ОС, и обеспечила возможность миграции с **Vista Business/Ultimate** на **Windows XP**. Основные производители компьютеров и ноутбуков — **Dell**, **Fujitsu**, **Hewlett-Packard** и другие — уже предлагают покупателям включить в комплектацию восстановительный диск **Windows XP Professional** за небольшую доплату или даже без таковой.

## Ноутбук для народа

На территории России вот-вот должен появиться небывало дешевый ноутбук **ASUS Eee PC**. Аппарат идеально подходит для работы с документами и серфинга в Сети при цене около 12 тыс. руб. за версию с 4 Гб флэш-памяти. **Eee PC** оснащен процессором **Pentium M** (900 МГц), гигабитным сетевым адаптером, модулем **Wi-Fi** и 7-дюймовым дисплеем с разрешением 800x480. Изначально ноутбук работает под управлением **Linux**, но пользователь может установить **Windows XP** — вместе с гарантией.



## Прокатиться с ветерком!

### Cooler Master

представила два новейших кулера для охлаждения центрального процессора — **Vortex 752** и **Sphere**. Оба устройства совместимы с процессорами **AMD** и **Intel**.



**Vortex 752** предназначен для домашних мультимедиа-центров, его высота составляет скромные 75 мм, при этом он уверенно справляется с охлаждением ЦП. Радиатор включает медное основание с двумя тепловыми трубками, подведенными к алюминиевым ребрам. Установленный 92-мм вентилятор, установленный сверху. Заявленный уровень шума — не более 18 дБ.

**CM Sphere** выглядит по-особенному — медные ребра, прикрепленные к медному же радиатору, образуют самую натуральную сферу. Вентилятор находится внутри, вращается на скорости до 2200 об/мин и шумит на уровне 22 дБ. Особенности конструкции позволяют воздушным потокам проходить через элементы питания, северный мост материнской платы и верхнюю часть видеокарты.

Кулеры будут доступны в продаже по цене 680 руб. и 1300 руб. за **Vortex 752** и **Sphere**, соответственно. ■

## Железный софт на DVD

### Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.9** — драйвера для видеокарт **Radeon** под **Windows XP**.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.9** — видеоконвертер для карт серии **Radeon X1000** под **Windows XP**.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки **ATI** под **Windows XP**.
- **NIBITor 3.5** — утилита для тонкой настройки видеокарт от **NVIDIA**.
- **NVIDIA ForceWare 163.71** — драйвера для видеокарт серии **GeForce 5/6/7/8** под **Windows XP**.
- **RivaTuner 2.04** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

### Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.01** — драйвера для аудиокодеков класса **AC'97** от **Realtek**.
- **Realtek HD Audio R1.78** — драйвера для аудиокодеков класса **HD Audio** от **Realtek**.

### Материнские платы

- **GIGABYTE EasyTune5 B07.0905.1** — утилита для разгона материнских плат от **GIGABYTE**.
- **GIGABYTE i-Cool B07.0904.1** — позволяет в полной мере управлять всей системой.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.0.9** — фирменная утилита для материнских плат компании **MSI**.

### Оптические приводы и жесткие диски

- **Drive Health 2.4.128** — производит диагностику жесткого диска.
- **HD Tune 2.54** — тестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **IBM/Hitachi Drive Fitness Test 4.10** — тестирование и настройка винчестеров от **Hitachi**.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.3** — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

### Системные утилиты

- **Belarc Advisor 7.2.20.8** — расскажет вам все о вашей системе.
- **CPU-Z 1.41** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalCPUID 4.13.1.343** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.343** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **Fresh Diagnose 7.66** — исследует все потенциальные участки вашей системы.
- **HWINFO32 1.76** — альтернативная программа для диагностики железного друга.
- **Sensors View Pro 3.1 Build 8184** — мониторинг основных компонентов системы.
- **SpeedFan 4.33** — повелитель всех вентиляторов.

# СИМФОНΙΑ

## ЦИФРОВЫХ ПОТОКОВ

### Эволюции звуковых карт

Николай Жогов

Для большинства людей персональный компьютер давно является не только рабочим инструментом, но и мультимедийным центром. Он с легкостью заменяет игровую приставку, DVD-проигрыватель, телевизор и музыкальный центр. Но далеко не всегда ПК способен опередить по качеству свои бытовые аналоги. Если с играми и просмотром видео все обстоит неплохо — мощная видеокарта и качественный монитор являются неотъемлемыми спутниками геймерского компьютера, — то в плане звука ПК зачастую показывает не лучшие результаты. Причина банальна: звуку обычно уделяют мало внимания. Меж тем хорошая озвучка может резко изменить мнение о фильме или игре в лучшую сторону, ну а хрип из колонок, наоборот, свести все впечатления и атмосферу на нет.

### Первопроходцы звукового фронта



**Карточка AdLib вывела компьютерный звук на новый уровень, опередив своих конкурентов, включая дорогую Creative Music System.**

Сегодня воспроизведение и запись звука кажутся настолько естественным процессом, что сложно себе представить, что недавно все обстояло иначе. Были времена, когда звук казался чем-то бесполовым и неуязвимым для ПК, а о естественности звучания никто даже не задумывался.

Самые первые компьютеры семейства IBM PC снабжали примитивным динамиком **PC Speaker** (спикером). В народе это чудо было прозвано «пищалкой», что совершенно справедливо: устройство могло воспроиз-



**Sound Blaster 16 — первая доступная 16-битная звуковая карта. Хит своего времени.**

дить за раз не более одного тона, а регулировка громкости была сильно затруднена. Назначение у динамика было одно — воспроизводить диагностические сигналы при загрузке и работе ПК. Однако создатели игр нашли устройству иное применение: задавая частоту и очередность звучания, они создавали что-то вроде музыки. К концу 80-х каждая уважающая себя игра имела подобный «саундтрек». За прошедшие четверть века спикер нигде не делся, и им по-прежнему комплектуется почти каждый компьютер.

В 1984 году в свет вышел компьютер **IBM PCjr**, обладавший встроенным трехголосным синтезатором, являвшимся, по сути, модернизированным компьютерным динамиком. Спустя еще пару лет на рынок было выпущено устройство **Covox**. Подключалось оно через принтерный LPT-набел и представляло собой 8-битный ЦАП (цифро-аналоговый преобразователь).

Следующим этапом в развитии компьютерного звука стало появление в 1987 году фактически первой звуковой карты — **Creative Music System (CMS)**. Созданное сингапурской компанией **Creative** устройство основывалось на двух 6-голосных звукогенераторах **Philips SAA 1099** и было в состоянии воспроизводить стереозвук: один звуковой чип обрабатывал сигнал для правого канала, второй — для левого. Высокая цена (более \$300) отпугнула покупателей, тем более что почти в то же время появились еще один игрок — канадская компания **AdLib**. Одноименная карта обладала всего одним чипом **Yamaha YM3812**, но этот 11-голосный синте-

затор FM-типа давал более естественное звучание, чем CMS! Вторым неоспоримым плюсом стала низкая цена — порядка \$100. В этой битве **Creative** потерпела поражение.

В 1991 году на рынке появилась новая звуковая карта от **Creative** — **Sound Blaster**. После этого события название карты долгое время оставалось синонимом понятия «звуковая плата». Оно и понятно: более семи лет у устройств этой серии не было конкурентов. Меж тем ничего принципиально нового в SB не было, просто компания объединила два чипа — **Yamaha YM3812** и 8-битный ЦАП типа **Covox**. В результате синтезатор мог воспроизводить различные MIDI-мелодии с качеством, идентичным **AdLib**, а ЦАП позволял выдавать предельно широкий спектр аналоговый звук, например человеческую речь. Все это было достигнуто еще одним чипом, позволяющим записывать аудиосигналы. Качество воспроизведения и записи было весьма посредственным: 8-битное число с частотой дискретизации 22 кГц по звучанию уступало даже магнитофону.

SB начал эволюционировать. Сначала появилась версия карты с поддержкой стерео, потом частота дискретизации воспроизводимого звука увеличилась до 44,1 кГц, а чуть позже в свет вышла **Sound Blaster 16** — первая 16-битная звуковая плата от **Creative**. Недолго думая, компания обеспокоила свое творение патентами. И поскольку копировать архитектуру SB16 конкурентам уже было нельзя, на рынке стало появляться множество карт, не похожих друг на друга. Это вызвало головную боль у разработчиков игр, так как им пришлось реализовывать поддержку каждой мало-мальски популярной карты. В один прекрасный день девелоперам это надоело и подобная практика прекратилась.

Кстати, SB16 стала первой платой, подерживающей **Microsoft Direct Sound**, что только усилило любовь разработчиков к ней. Конкуренты выматывали естественным путем, **Creative** выиграла борьбу, правда, затем сделала большую промашку, решив, что будущее за воспроизведением синтезированных MIDI-мелодий. Последующие творения бурно развивались в этом направлении, но большинству пользователей от этого не было толку: MIDI-синтезаторы предназначались скорее для полупрофессионального сегмента рынка и в сфере домашних ПК востребованы не были. Ничего принципиально нового **Creative** не выпускала вплоть до 1998 года...

## MIDI-синтезаторы

Что такое MIDI-синтезатор? Синтезатором называется электронный музыкальный инструмент, в котором звук создается и обрабатывается, меняя свою окраску и характеристики. Приставка «MIDI» означает принадлежность инструмента к стандарту MIDI (Musical Instrument Digital Interface), содержащему набор стандартных команд для взаимодействия между звуковыми устройствами и позволяющему тем самым воспроизводить и записывать музыку путем выполнения/записи специальных команд. В звуковой дорожке, записанной в MIDI-формате, нет самой записи звука — есть лишь команды, которые должно выполнить устройство стандарта MIDI для того, чтобы получить требуемое звучание. Благодаря такому подходу подобный файл занимает намного меньше места, чем стандартный звуковой файл, к тому же его будут понимать все MIDI-устройства вплоть до мобильных телефонов. На сегодняшний день самым популярным является стандарт **GM** (General MIDI), в котором содержится 128 музыкальных инструментов и 46 звуков ударных, то есть MIDI-синтезатор этого стандарта способен эмулировать звучание этих инструментов, причем для каждой ноты. Насколько будет отличаться звучание различных инструментов, в какой степени оно будет близко к оригиналу — зависит от качества синтезатора.



Методов синтеза звука существует два: **WT** (Wave Table — таблично-волновой) и **FM** (Frequency Modulation — частотной модуляции). Синтезатор, основанный на волновой таблице, воспроизводит звук из предварительно записанного набора, изменяя при необходимости параметры звучания — в современных звуковых картах и профессиональной аппаратуре используется именно этот метод. При частотной модуляции звук синтезируется посредством генерирования и смешивания простых синусоидальных колебаний, так как именно из них состоит любое, даже самое сложное колебание. Звучание при использовании этого метода сложно назвать естественным.

Также существует специальный разъем для соединения MIDI-устройств. Его иногда устанавливают на полупрофессиональные звуковые карты, что дает возможность подключать к компьютеру MIDI-клавиатуру.

## Эпоха трехмерного звука

Толчок к дальнейшему развитию в сфере компьютерного звука дала компания **Aureal**, разработавшая первый серийный формат воспроизведения 3D-звука **A3D** и соответствующий чип **AU8820**. Реализацией карт на его основе занялась **Diamond Multimedia**, карта получила название **Monster MX300**. Произошло это событие ровно десять лет назад — в 1997 году.

В основе разработки лежали исследования особенностей человеческого слуха. Технологи разрабатывались для нужд военных летчиков и космонавтов. Целью компании было научить простые наушники правильно позиционировать звук в пространстве — и **Aureal** с задачей справилась. Чип в реальном времени рассчитывал отражение звука от объектов виртуального мира с учетом геометрии помещения и наличия в нем препятствий. Таким образом, в обработанном аудиосигнале появлялись фазовые запаздывания — эхо с различной задержкой. Мозг, привыкший воспринимать эти запаздывания в повседневной жизни, не чувствовал обмана, что и гарантировало невиданный доселе реализм звучания. Помимо этого, карта аппаратно поддерживала алгоритмы, позволяющие эмулировать механизмы ориентации человека в пространстве: пользователь мог определять, что источник звука располагается «сзади» или «спереди», а не только «слева» или «справа». Официально алгоритмы поддерживали и вертикальное позиционирование звука («сверху» и «снизу»), на практике это было незаметно.

Кроме поддержки **A3D**, **MX300** отличалась качественным звучанием, популярностью была гарантирована. В комплекте с платой шла программа для демонстрации возможностей

**A3D** — в ней пчела летала вокруг головы пользователя. И все бы хорошо, но после появления первых игр с поддержкой **A3D** выяснилось страшная вещь: алгоритмы замечательно работали в случае с движущимися объектами, однако позиционировать статичные объекты технология не умела, кроме того, **A3D** отличался прожорливостью и сильно нагружал процессор.

Звуковая карта **SB Live!** — ответ **Creative** — вышла в 1998 году и использовала совершенно новые технологии. Сингапурская компания сделала ставку на **Direct**

**Sound 3D**, который занимался довольно примитивным позиционированием звука, и дополнила его своей разработкой, получившей название **EAX** (Environmental Audio Extensions). Технология изменяла звук в зависимости от типа помещения, который выбирался из фиксированного набора предустановок. Таким образом, эффект трехмерности создавался в большей степени благодаря имитации окружающей среды игрового персонажа. Если последний падал в воду, то звук вокруг него приобретал характерное подводное звучание, в том случае, если персонаж забирался в трубу, его окружало металлическое эхо. Чип мог работать с восьмью звуковыми потоками одновременно и поддерживал 26 вариантов звучаний различных сред. Благодаря простоте и надежности **EAX** получил одобрение со стороны разработчиков и вскоре стал неотъемлемой частью компьютерных игр.

Дальнейшая судьба **Creative** связана с непрерывным совершенствованием **EAX** и выпуском звуковых карт, поддерживающих новые версии. В **EAX 2.0** количество звуковых потоков увеличилось до 32, упростились процесс программирования, повысилась функциональность: для точной настройки слушателя могло использоваться до 14 параметров, для источников — до 13. Появились эффекты окклюзии и обструкции, позволявшие имитировать поглощение звука различными преградами. Вторая версия **EAX** отличалась от первой как небо и земля.

С приходом серии звуковых плат **Creative Audigy** в 2001 году была представлена **EAX Advanced HD**. В ней был добавлен эффект эхоскопии, имитировавший особенности звука, проходящего через открытые окна или двери, появлялся частотная фильтрация и морфинг, позволявший делать плавные звуковые переходы при резкой смене типа помещения — ранее это делалось мгновенно, что сильно било по ушам. **Advanced HD** поддерживала уже 64 звуковых потока.



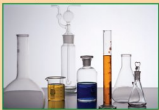
Современные игры вроде **Battlefield 2142** и **Prey** в полной мере используют возможности **EAX Advanced HD 5.0**.

## Креативная алхимия

Выход операционной системы Windows Vista принес Creative массу проблем. Все дело в том, что в новой ОС Microsoft отказался от использования Direct Sound, отдав предпочтение более совершенной OpenAL. Однако большинство современных игр основано на EAX 2.0 и EAX Advanced HD, которые, в свою очередь, базируются на Direct Sound. Таким образом, все эти игры при запуске в Vista лишаются трехмерного звучания!

Creative заявила, что новыми драйверами эту проблему не решить, и приступила к созданию специальной программы Alchemy, призванной вернуть трехмерный звук старым играм. В целом ей это удалось — с помощью Alchemy процедируются вызовы старых игр с EAX преобразуются в формат вызовов OpenAL.

И все бы хорошо, если бы не ложка дегтя — только пользователям X-Fi эта утилита достанется бесплатно, владельцам Audigy придется выложить \$10.



В 2003 году вышла EAX Advanced HD 4.0, в которой реализована поддержка многопространственности. Это позволило моделировать акустические условия не только в помещении, где находился слушатель, но и в смежных. Таким образом, учитывались особенности пространства, где находился источник звука, даже если слушатель был в это время в другом помещении! Кроме того, HD 4.0 позволила использовать различные аппаратные звуковые эффекты в реальном времени вроде частотного сдвига, хоруса, эха и многих других. EAX Advanced HD 5.0 увеличила количество обрабатываемых объектов до 128.

А что же Aureal? После выхода MX300 компания прожила недолго: сил хватило только на то, чтобы разработать A3D 2.0, после чего в середине 2000 года, не выдержав конкуренции, Aureal заявила о банкротстве. По иронии судьбы компания была куплена Creative и тут же закрыта. С тех самых пор и до сегодняшнего дня Creative практически безраздельно властвует на рынке звуковых карт.

## Основные параметры звуковых карт



SB X-Fi Elite Pro — высшая ступень эволюции звуковых карт от Creative.

Однако перейдем от теории к практике. Сделаем примерную оценку качества воспроизводимого и записываемого звука можно основываться на ряде характеристик звуковых карт.

Например, возьмем параметр сигнал/шум (Signal/Noise Ratio). Это отноше-

ние мощности сигнала к мощности шума на выходе устройства принято измерять в децибелах (дБ). Хорошим можно считать отношение 80-85 дБ, идеальным — 95-100 дБ. Но в случае с компьютерами ситуация иная, из-за наводок (помех) со стороны других компонентов реальное отношение всегда будет несколько ниже заявленного.

Следующий важный параметр — коэффициент нелинейных искажений (Total Harmonic Distortion). Он измеряется в процентах: 1% — «грязное» звучание; 0,1% — нормальное звучание; 0,01% — чистое звучание. Нелинейные искажения — это результат неточности в восстановлении сигнала из цифрового вида в аналоговый.

Максимальная частота дискретизации (Sampling Rate), измеряемая в герцах (Гц), в режиме записи показывает, сколько раз в секунду ЦАП произведет замер частоты аналогового сигнала, в режиме чтения — сколько раз в секунду ЦАП способен считать частоту записанного сигнала. Для стерео и многоканального звука эти характеристики, как правило, различаются. В стереорежиме норма частоты дискретизации для MP3-файла составляет 44,1 кГц; для DVD-видео — 48/96 кГц; для DVD-аудио — до 192 кГц. Соответственно, чтобы воспринимать звук без потерь, звуковая карта должна поддерживать данные частоты дискретизации.

Максимальный уровень квантования (Max Quantization Level), или разрядность/битность, показывает количество бит, выражающих амплитуду сигнала. Чем больше значение, тем ближе оцифрованный сигнал к аналоговому. Эталоном на сегодняшний день является 24-битный звук.

На сегодняшний день рынок наводнен звуковыми картами с различными возможностями и различных поколений, однако чаще всего критерий оценки платы у покупателя всего один — цена. Дорогая — значит, хорошая. Однако при таком подходе пользователь часто переплачивает деньги. Стоит четко понимать, с какой целью покупается звуковая карта и какие параметры являются критическими.

Для геймера поддержка EAX последней версии куда важнее, чем раздельные максимальные частоты дискретизации. Для меломана главными критериями станут чистота воспроизводимого звука, а не

трехмерные технологии. Ценитель домашних кинотеатров отдаст предпочтение звуковой карте с наибольшим количеством выходов для подключения многоканальной акустики и наиболее чистым звуком, а пользователь, занимающийся созданием музыки, обратит внимание на частоты дискретизации при записи и MIDI-составляющую карты. Ну и, конечно, хорошая звуковая плата подразумевает наличие достойной акустической системы: пищаки, купленные на «сдачу» с покупки компьютера, сведут все усилия к нулю.

Фанатам качественного звука стоит присмотреться, например, к ESI Juli@ (4500-4800 руб.). Плата, благодаря своему необычному дизайну, может предоставить пользователю набор профессиональных балансных джеков, так и более привычные тюльпаны (RCA). В случае с играми никак не обойдется без моделей от Creative. Линейка Audigy уже отжила свое, так что лучше обратить свой взор на серию X-Fi. Тем более что в ней уже появились и весьма недорогие модели вроде X-Fi Xtreme Audio (1400-1700 руб.). Правда, есть одно «но», эта плата недалеко ушла от той же Audigy SE (600-900 руб.), так как в ней используется старый чип, а ряд фирменных технологий, свойственных X-Fi, реализованы на программном уровне. Лучше не экономить и взять полноценные X-Fi Xtreme Music (2800-3200 руб.) или X-Fi Xtreme Gamer (2600-2900 руб.). Первая снята с производства и в продаже ее практически нет, а вот вторую найти проблемы не составит.

Интересной альтернативой продукции Creative может стать Auzentech Prelude 7.1, созданная на том же процессоре X-Fi. Плата существенно переработана, в ней появились разъемы S/PDIF Input/Output, использованы твердотельные конденсаторы, в наличии 64 Мб X-RAM, как и в топовых платах от Creative. Также обещают существенно переработанные драйверы. Объявленная цена за рубежом составляет \$200. Когда эта экзотика появится у нас, неясно.

В любом случае, поклонникам хорошего звука лучше избегать общения с интегрированным звуком. В большинстве случаев ничего хорошего вы не испытаете. Конечно, HD-кодеки сделали шаг вперед, да и производители системных плат стараются минимизировать наводки, используя дополнительные конденсаторы. Кстати, Creative и на этом полище отметился. В некоторых системных платах вы можете увидеть самый натуральный чип Audigy или X-Fi. Это пока самое лучшее, что можно встретить в материнках, лучшим выбором останется дискретная звуковая карта.

## Качество превыше всего!

Звуковая карта — важный компонент системы, экономить на ней не стоит. В конце концов, после стольких лет эволюции в этой сфере мы теперь можем рассчитывать на качественное звучание, которое не ударит по кошельку. Также не забывайте про акустику — без достойной пары колонок никакая звуковая карта вас не спасет. ■



С 1 НОЯБРЯ В КИНОТЕАТРАХ И МАГАЗИНАХ



Захватывающий приключенческий экшен

# СКАЛОЛАЗКА

  
КИНОКОМПАНИЯ  
ПАРАМИР

  
www.nd.ru

  
AlterLab  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

© Кинокомпания ПАРАМИР, 2007. © AlterLab Development, 2007. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@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

# З А Б Е Г С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Тестирование системных плат под процессоры Intel

Николай Арсеньев

Intel находится на гребне успеха: ее процессоры серии **Core** популярны как никогда, новые чипсеты расходятся как горячие пирожки, системные платы, само собой, тоже. А в это время **AMD** усердно работает над ядром **Barcelona**, которое уже дебютировало, но лишь для рынка серверов, простые смертные смогут прикоснуться к ним в конце года.

В ожидании нового витка конкурентной борьбы мы решили провести полномасштабную ревизию системных плат под процессоры Intel.

## abit IP35 Pro



Чипсет: Intel P35 + ICH9R ● ЦП: Pentium Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme ● **FSB**: 800/1066/1333 МГц ● **ОЗУ**: DDR2-667/800/1066/1333 ● **Разъемы**: 2 PCI x16, PCIe x1, 3 PCI ● **Дисковый массив**: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1/5/10) ● **Звук**: Realtek ALC-888 (HD Audio) ● **Сеть**: 2x GbLAN ● **Задняя панель**: 2 PS/2, 4 USB, 2 eSATA, 2 GbLAN, Audio, SPDIF in/out, EZ CMOS Switch ● **Форм-фактор**: ATX (305x245 мм) ● **Комплектация**: 2 инструкции, диск, схема-наклейка, FDD/HDD/SATA-кабели, планка с USB- и FireWire-разъемами ● **Цена**: 4200-4500 руб.

О компании **abit** давно не было слышно, но теперь она готова снова завоевать сердца оверклокеров с платой **IP35 Pro**. Комплект поставки обычный, разводка продумана отлично — IDE и SATA лежат параллельно самой плате, в наличии экран POST-кодов, который расскажет все о состоянии системы. Недалеко от FDD находятся кнопки включения и сброса системы. Эта фишка очень популярна, но в случае с IP35 Pro без нее можно обойтись: если решили заняться разгоном и выбранные настройки не подошли, не придется ворошить внутренности ПК, на заднюю панель выведен сброс BIOS. Еще одно достижение — парочка eSATA для подключения внешних жестких дисков на задней панели. Вероподобные радиаторы с использованием тепловых трубок достаточно эффективны и компактны, чтобы мог встать любой кулер. К плате можно подключить до шести вентиля-

## ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Мб)
Кулер	Cooler Master Hyper TX2 (1800 об/мин, 22 дБa)
Оперативная память	OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC Edition (1066 МГц, 5.5.5.15) OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum Edition (1333 МГц, 7.7.7.20)
Видеокарта	eVGA GeForce 8800 GTX 768 Мб (NVIDIA GeForce 8800 GTX, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320820AS 320 Гб (Serial ATA II, 8 Мб)
Оптический привод	Mitsumi DW-7827E (IDE)
Блок питания	Enermax Galaxy 6x EGX850EWL (850 Вт)
Драйвера для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.0.1013
Драйвер для видеокарты	NVIDIA ForceWare 162.18
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

торов, в наличии дополнительное питание для видеокарт.

Возможности разгона потрясут. Комплект **µGuru** включает вкладки **OC Guru** и **abit EQ**. В первой можно отстроить процессор, память и многое другое, во второй — скорость вентиляторов и контроль температур ключевых элементов. При штатных настройках OC Guru почему-то завесил системную шину **Core 2 Extreme QX6850** с 333 МГц до 340 МГц — частота возросла до 3,06 ГГц. Хитро, но мы вручную прописали параметры. Шина четко работала на заданной частоте. Поскольку мы использовали память **OCZ** с частотой 1066 МГц и подходящего делителя не нашлось, выставили 1000 МГц. Вообще же, плата поддерживает даже DDR2-1333.

При изменении скорости системной шины BIOS показывает изменение частот самого процессора и, что немало важно, памяти. Ша напряжения для процессора составляет 0,01 В (до 1,895 В), для памяти — 0,025 (до 3,0 В). Напряжение северного и южного мостов тоже можно гибко настраивать. Удивило, что настройки таймингов памяти оказались в основном разделе BIOS, — мы ожидали увидеть в OC Guru.

В тестах плата показала себя прилично, но без рекордов, жаль, нельзя было выставить штатную скорость памяти. Вою свою мощь детище **abit** показало во время разгона — QX6850 мы разогнали до 3,9 ГГц без проблем, выставив микротаймер 10x и повысив частоту до 390 МГц. При этом напряжение подняли до 1,475 В. Благодаря фирменным утилитам разгон можно произвести из-под Windows и там же обновить BIOS.

abit IP35 Pro — идеальный выбор для опытного оверклокера, к тому же и стоит не так дорого.

## ASUS P5K Deluxe/WiFi-AP



Чипсет: Intel P35 + ICH9R ● ЦП: Pentium 4/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme ● **FSB**: 800/1066/1333 МГц ● **Встроенная ОЗУ**: DDR2-667/800/1066 ● **Разъемы**: 2 PCI x16, 2 PCI x1, 3 PCI ● **Дисковый массив**: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1) ● **Звук**: ADI AD1988B ● **Сеть**: 2x GbLAN, Wi-Fi ● **Задняя панель**: PS/2, 8 USB, 2 eSATA, FireWire, 2 GbLAN, Wi-Fi антенна, Audio, 2x SPDIF Out ● **Форм-фактор**: ATX (305x245 мм) ● **Комплектация**: 2 инструкции, диск, кабели FDD, IDE, SATA (4), SATA-питание, заглушка, планка с USB- и FireWire-разъемами, Q-Connect Kit, антенна WiFi-AP Solo ● **Цена**: 6000-6300 руб.

Компания **ASUS** не нуждается в представлении. Ее новая плата **P5K Deluxe/WiFi-AP** выглядит солидно, радиаторы покрывают не только чипсет, но и элементы питания. Это хорошо, но в данном конкретном случае не практично — не каждый кулер удачно устанавливается. Плата способна оперировать шестью вентиляторами, установленная видеокарта не перекроет доступ к памяти и SATA-разъемам. В наличии витры PCIe x16 (скорость x4) и поддержка **CrossFire**, три разъема PCI и парочка современных PCIe x1. Бонус — адаптер Wi-Fi и антенна.

На заднюю панель выведены все нужные разъемы, включая eSATA, FireWire и пр. PS/2

остался один — для клавиатуры. Если нет USB-мышки, придется ею обзавестись. LPT- и COM-порты недоступны, хотя второй можно восстановить, купив соответствующую планку. Подпись для фронтальной панели корпуса нет, этот недостаток исправляется благодаря насадке **Q-Connect**, аналогично решается проблема с USB и FireWire.

BIOS стандартен для плат ASUS. В ручном режиме доступно множество настроек. Порадовали настройки скорости памяти (667/800/833/1000/1066/1111/1333), напряжение процессора можно изменить до 1,7 В (шаг 0,0125), памяти — до 2,5 В (шаг 0,05). Не рекорд, но неплохо. Радует возможность обновления BIOS, не выходя из него. За эту функцию отвечает **EZ Flash 2**, поддерживающий не только старые флешки, но и современные флешки. Утилита **AI Suite** позволяет разогнать систему, сохраняя профили, ну а **PC Probe II** занимается мониторингом ПК.

При выставленных вручную настройках плата зависла частоту шины на 1 МГц — до 334 МГц. Память работала на штатных 1066 МГц (на самом деле даже чуть выше — 1068 МГц). В тестах P5K Deluxe/WiFi-AP показала себя с лучшей стороны, с разгоном чуть похуже: из QX6850 мы выжали «всего» 3,8 ГГц. Не мало, но и не так много, как хотелось бы. По сравнению с той же abit плата стоит значительно дороже. Плюсы — наличие Wi-Fi, шести USB и неплохие настройки BIOS. Минусы — высокая цена, установка массивных кулеров может доставить проблемы, отсутствие второй разъем PS/2.

## ASUS P5K3 Deluxe/WiFi-AP



Чипсет: Intel P35 + ICH9R ● ЦП: Pentium 4/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme ● **FSB:** 667/800/1066/1333 МГц ● **ОЗУ:** DDR3-800/1066/1333 ● **Разъемы:** 2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 3 PCI ● **Дисковый массив:** FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1) ● **Звук:** ADI AD1988B ● **Сеть:** 2x GbLAN, Wi-Fi ● **Задняя панель:** PS/2, 6 USB, 2 eSATA, FireWire, 2x GbLAN, Wi-Fi антенна, Audio, 2x SPDIF Out ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм) ● **Комплектация:** 2 инструкции, диск, кабель FDD, HDD, SATA (6), SATA-питание, заглушка, планка с USB- и FireWire-разъемами, Q-Connect Kit, антенна WiFi-AP Solo, вентилятор ● **Цена:** 6200-6500 руб.

От предшественницы **ASUS P5K3 Deluxe/WiFi-AP** мало чем отличается. Особенности — поддержка дорогой DDR3-памяти, обновленная система охлаждения, наличие вентилятора, который можно установить на радиатор элементов питания и более высокая цена.

Из-за того, что радиатор обзавелся дополнительными тепловыми трубами, установка кулера усложнилась. Переход на

DDR3-память заставит раскошелиться. В плане разгона P5K3 Deluxe/WiFi-AP показала отличные результаты, покорила отметку в 3,9 ГГц и даже 4 ГГц, но в последнем случае Windows не загрузилась.

Обе платы от ASUS похожи друг на друга как две капли воды, это относится и к результатам тестирования. Необходимость покупки DDR3-памяти может оттолкнуть, особенно если у вас уже есть дорогая DDR2-память.

## Biostar TP3502-A7



Чипсет: Intel P35 + ICH9 ● ЦП: Core2 Duo/Quad/Extreme ● **FSB:** 667/800/1066/1333 МГц ● **ОЗУ:** DDR2-533/667/800/1066 ● **Разъемы:** PCIe x16, PCIe x4, PCIe x1, 3 PCI ● **Дисковый массив:** FDD, IDE, 4 SATA II ● **Звук:** Realtek ALC888 (HD Audio) ● **Сеть:** GbLAN ● **Задняя панель:** 2 PS/2, COM, 6 USB, GbLAN, Audio ● **Форм-фактор:** ATX (305x230 мм) ● **Комплектация:** инструкция, диск, кабель FDD, IDE, SATA (2), SATA-питание, заглушка ● **Цена:** 3000-3300 руб.

**RoverBook**

ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИГРОВОЙ



## RoverBook Nautilus V770

**Процессор**  
Intel® Core™ 2 Duo T7500  
**Память**  
2 Гб DDR-II 667 SDRAM  
**Видеоадаптер**  
NVIDIA® GeForce™ 8600M GT  
512 Мб Макс. объем: 1279 Мб  
**Экран R-Bright**  
17" TFT (1680x1050)  
ТВ-тонер и пульт ДУ

НОВАЯ ГРАФИКА НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

## ТЕСТИРОВАНИЕ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

	PCMark05 1.2.0		EVEREST Ultimate Edition 4.00				Super Pi Mod 1.15 (4 M0)	WinRAR 3.71 B1	F.E.A.R. 1.08
	CPU	Memory	Read	Write	Copy	Latency	Время (мин:сек)	(Kb/s)	1280x1024
abit IP35 Pro (Intel P35, DDR2-1000)	9652	4845	7577	6085	6724	60,3	1:33.762	2035	177
ASUS P5K Deluxe WiFi-AP (Intel P35, DDR2-1066)	<b>9693</b>	4779	8127	6102	6797	61,4	1:31.750	2079	178
ASUS P5K3 Deluxe WiFi-AP (Intel P35, DDR3-1333)	9690	4836	8678	<b>6103</b>	<b>6650</b>	60,8	1:31.343	<b>2144</b>	178
Biostar TP35D2-A7 (Intel P35, DDR2-1066)	9655	4713	7841	6078	6713	63,5	1:32.516	2047	182
Biostar TP35D3-A7 Deluxe (Intel P35, DDR3-1333)	9656	4736	8049	6077	6743	64,0	1:32.250	2073	175
ECS P35T-A (v 1.0) (Intel P35, DDR2-800)	9652	4394	6529	6081	6196	68,4	1:37.984	1800	171
Foxconn G33M-S (Intel G33, DDR2-800)	9665	4452	7274	6089	6089	68,6	1:34.813	1787	174
GIGABYTE GA-P35C-DS3R (Intel P35, DDR2-1066)	9675	4764	8408	6092	6780	<b>57,7</b>	1:31.563	2096	182
GIGABYTE GA-P35C-DS3R (Intel P35, DDR3-1333)	9672	4597	8132	6086	6790	63,9	1:32.109	2079	183
GIGABYTE GA-P35-DS6 (Intel P35, DDR2-1066)	9672	4635	7869	6092	6689	64,5	1:32.578	2035	182
MSI P35 Diamond (Intel P35, DDR3-1333)	9690	<b>4868</b>	<b>8993</b>	6096	6808	57,8	<b>1:31.234</b>	2117	<b>184</b>

**Biostar TP35D2-A7** — недорогая и функциональная плата. На заднюю панель вынесены PS/2-разъемы, шесть USB, LAN, аудиоразъемы и COM-порт. IDE и FDD размещены далеко, питание для процессора и платы оказались вблизи северного моста, что не всегда удобно. Чипсет охлаждают компактные алюминиевые радиаторы, они не мешают установке крупных кулеров. PCIe x16 установлен так, что полноразмерная видеокарта перекрывает доступ к памяти. Порадовало, что разъемы для подключения фронтальной панели корпуса подписаны, в наличии кнопки включения и сброса. К плате можно подключить всего три ветродуя.

BIOS выглядит привлекательно; обратила на себя внимание возможность отключения многоядерности процессора. Несмотря на заявление в инструкции, что плата поддерживает лишь DDR2-800, можно выставить и 1066 МГц. Впрочем, гибкости настроек abit и той же ASUS нет, на выбор даются частоты 533/667/800/1066 МГц. Напряжение процессора задается необычно: к базовому значению можно прибавить или иное значение с шагом 0,013 В, с памятью проще — доступны значения от 2 В до 2,6 В с шагом 0,1 В. Выбрав пункт меню **Integrated Flashing Program**, можно обновить BIOS. Для осуществления задачи понадобится FDD, альтернатива — фирменный прошивальщик под Windows. Частоты шины плата выставляет весьма аккуратно, по данным CPU-Z — 332,7 МГц.

Во время тестов плата работала стабильно и показала высокие результаты, набрав, например, в **F.E.A.R.** солидные 182 FPS. При разгоне TP35D2-A7 покорилась отметка в 4 ГГц, но работала плата нестабильно. В итоге QX6850 завелся на скорости 3,9 ГГц при 1,5 В. Скорость в игре при этом увеличилась до 199 FPS.

Biostar TP35D2-A7 — приличная недорогая плата, вполне подходит для разгона, однако в дизайне есть ряд небольших улучшений и не хватает дополнительных контроллеров.

**Biostar TP35D3-A7 Deluxe**

Чипсет: Intel P35 + ICH9R • ЦП: Celeron, Pentium 4/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • PSB: 800/1066/1333 МГц • ОЗУ: DDR3-567/800/1066/1333 • Разъемы: PCIe x16, 3 PCI x1, 2 PCI • Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1/5/10) • Звук: Realtek ALC889 (HD Audio) • Сеть: 2 GbLAN • Задняя панель: 2 PS/2, 6 USB, 2 eSATA, 2 LAN, Audio • Форм-фактор: ATX (305x244 мм) • Комплектация: инструкция, диск, кабели FDD, IDE, SATA (6), SATA-питание (6), заглушка, планка с SPDIF • Цена: 5100-5400 руб.

Перед нами одна из первых недорогих материнских плат с поддержкой DDR3-памяти. Разводка **Biostar TP35D3-A7 Deluxe** значительно изменена по сравнению с предыдущей платой, и в лучшую сторону: установка видеокарты не лишает вас доступа к памяти, разъемы питания переместились в привычные места. Система охлаждения объединяет под собой все чипсет и элементы питания, при этом она невысокая, что позволяет установить любой кулер.

На плате предусмотрено дополнительное питание для видеокарт, один CPU-x16, пара PCI и тройка PCIe x1. К плате можно подключить до трех вентиляторов. Это улучшение можно исправить покупкой реобаса. На задней панели есть все необходимое, включая пару eSATA и столько же LAN, а вот FireWire нет в комплекте, в качестве компенсации можно подключить панель с COM- и LPT-портами. Правда, покупать ее придется отдельно.

BIOS не отличается от предыдущей модели, однако только мы привыкли к тому, что напряжение процессора задается несколько необычно, как это распространено и на память — к начальному значению можно прибавлять на-

пряжение с шагом 0,05 В. Ранние версии BIOS оказались капризными, пока мы не получили самую последнюю. Из этого вывод — если замечаете какие-то странности в работе платы, обновите BIOS. Частоты шины TP35D3-A7 Deluxe держит четко — выставив 333 МГц, получили 332,6 МГц.

При напряжении 1,45 В процессору Windows загрузилась, частота 3,9 ГГц и даже 4 ГГц, покорилась, но тесты плата не прошла. Разгон процессора до 3,9 ГГц позволил сократить время вычисления числа «пи» в тесте **SuperPi Mod 1.32** до 1:16 (мин:сек).

Учитывая стоимость **Biostar TP35D3-A7 Deluxe** и ее возможности, выглядят данная модель привлекательно. Разводка платы логична, появились eSATA и поддержка RAID, отсутствие ветродуя PCIe x16 едва ли можно назвать недостатком, а вот контроллера FireWire — вполне.

**ECS P35T-A (V1.0)**

Чипсет: Intel P35 + ICH9 • ЦП: Celeron, Pentium Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • PSB: 800/1066/1333 МГц • ОЗУ: DDR2-567/800 • Разъемы: 2x PCIe x16, PCIe x1, 3 PCI • Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II • Звук: Realtek ALC893 (HD Audio) • Сеть: GbLAN • Задняя панель: 2 PS/2, COM, 6 USB, eSATA, LAN, Audio • Форм-фактор: ATX (305x244 мм) • Комплектация: инструкция, диск, кабели FDD, IDE, SATA, заглушка • Цена: 2500-2800 руб.

**ECS P35T-A (V1.0)** — самая недорогая плата на базе **Intel P35** в нашем тесте. Несмотря на это, в ней реализовано многое из того, что встречается в более дорогих моделях, — например, eSATA, шесть SATA и столько же USB, CrossFire. К плате можно подключить до трех

## Методика тестирования

■ **PCMark05** — универсальный бенчмарк для компьютера. С его помощью мы оценивали производительность процессора и памяти. Измеряется она в баллах.

■ **EVEREST Ultimate Edition** — популярная программа для диагностики ПК и сбора статистики о нем. В ней реализованы разные модули для тестирования и, в частности, возможность проверить производительность памяти — скорость чтения, записи, копирования и задержку. Первые три измеряются в Мб/с, последний параметр — в миллисекундах.

■ **Super Pi Mod** — скромная утилита и занимается только одним делом, а именно

расчетом числа «пи». Позволяет оценить производительность процессора и памяти, а также стабильность системы.

■ **WinRAR** — всем известный архиватор. Кроме выполнения своих основных обязанностей, обладает встроенным бенчмарком, который оценивает, насколько быстро система может производить компрессию. Программа поддерживает многоядерные процессоры, результат выдает в Кб/с.

■ **F.E.A.R.** — экшен от первого лица. Игра очень зависима не только от видеокарты, но и от процессора и памяти. Показатель измеряется в FPS.

вентиляторов, разъем питания процессора находится в неприглядном месте, но установке это не мешает. Разводка устроена разумно, ничего не мешает замене комплектующих. На плате разные разъемы для LPT- и дополнительных USB-разъемов. FireWire нет, как нет и подложки для подключения кнопок фронтальной панели, приходится обращаться к инструкции. Система охлаждения простая, северный мост и элементы питания прикрывают ребристые радиаторы, южный мост — алюминиевая пластина.

Настройки BIOS не блещут разнообразием, но все необходимое есть. Дозволено менять значение множителя и частоты шины, с напряжением в прямом смысле напряженка — для памяти можно выставлять значения от 1,85 В до 2,0 В (шаг 0,05 В), для процессора от 1,1 В до 1,5 В (шаг 0,05 В). Частоту шины P35T-A держит ровно — выставил 333 МГц, мы получили 332,9 МГц. В тестах плата не блистала, в разгоне — аналогично. QX6850 смог завести лишь на скорости 3,5 ГГц при напряжении 1,45 В. Возможно, причина кроется в охладительных радиаторах чипов.

В лице ECS P35T-A (V1.0) мы получили бюджетную плату с рядом бонусов (eSATA, 6 USB, 6 SATA, CrossFire). Неплохо, учитывая цену, но, добавив небольшую сумму, можно рассмотреть что-то более продвинутое.

## Foxconn G33M-S



Чипсет: Intel G33 + ICH9R ● ЦП: Celeron, Pentium 4/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme ● FSB: 800/1066/1333 МГц ● Встроенная графика: Есть (Intel GMA 3100) ● ОЗУ: DDR2-667/800 ● Разъемы: PCIe x16, PCIe x1, 2 PCI ● Дисковый массив: FDD, IDE, 4 SATA II (RAID 0/15/10) ● Звук: Realtek ALC 889 (HD Audio) ● Сеть: GbLAN ● Задняя панель: 2 PS/2, COM, LPT, 6 USB, LAN, Audio, VGA ● Форм-фактор: Micro ATX (245x245 мм) ● Комплектация: инструкция, диск, кабель IDE, SATA, SATA-питание, заглушка, планка с FireWire ● Цена: 2700-3000 руб.

Наконец-то перед нами Micro ATX плата на базе Intel G33. Конечно же, скорость встроенного графического ядра нас не волнует, а вот производительность и возможности разгона — очень даже. Любопытно, что **Foxconn G33M-S** стоит не дешевле платы от ECS. За свои деньги представленная модель предлагает компактный дизайн, мод **ICH9R** с поддержкой RAID-массивов, 6 USB-разъемов на задней панели, FireWire-контролер.

Несмотря на компактные размеры, разводка платы удачная: разъем под видеокарту на достаточном удалении от процессора, установленная карта не мешает замене платы, подключение жестких дисков и сбросу BIOS. Однако есть один момент — если вы захотите построить игровой медиацентр с картой класса **GeForce 8800 GTS** или **Radeon 2900 XT**, дискретной звуковой картой и ТВ-тюнером, стоит понимать, что видоуха перекроет доступ к одному из двух PCI-разъемов. Выход из ситуации — купить ТВ-тюнер под PCIe x1.

Установке кулера ничего не мешает, разъемы питания находятся в привычных местах. Дисковый массив представлен одним IDE и четырьмя SATA, флорпладов позабить как класс. Функциональность BIOS для платы подобного класса довольно высокая. Можно изменять частоты шины, выбирать скорость памяти (667/800 МГц), менять напряжение северного моста, памяти (от 1,68 до 2,36 В, шаг — 0,04-0,07 В) и процессора. В последнем случае как в сторону увеличения, так и уменьшения (от — 0,2625 до +0,2625 В от номинала). Не хватает возможности менять множитель.

Результаты тестов G33M-S приличные, даже в тесте **EVEREST** на чтение памяти она не сильно отстала от соперников — и это несмотря на частоту 800 МГц. Скорость шины держит неплохо — мы получили 333,3 МГц. Разгон производи только по шине — множитель менять нельзя. При напряжении 1,46 В процессор стабильно работал на скорости 3,84 ГГц (FSB — 425 МГц), благодаря этому в **F.E.A.R.** скорость увеличилась с 174 до 197 FPS.

Foxconn G33M-S стоит своих денег. На ее базе можно построить как компактный компьютер для заядлого геймера в корпусе **SilverStone SUGO SG03** или **AOOpen G32S**, так и изящный медиацентр.

**AVerMedia**  
www.avermedia.ru

Будь ГОТОВ С НОВЫМ  
поколением  
ТВ-тюнеров  
от AVerMedia!



СКОРО



AVerTV Hybrid Express Slim

НОВИНКА



AVerTV Hybrid Volar HX

## GIGABYTE GA-P35C-DS3R 1.0



Чипсет: Intel P35 + ICH9R • ЦП: Pentium D/Extreme/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • FSB: 800/1066/1333 МГц • ОЗУ: DDR2-667/800/1066 + DDR3-800/1066/1333 • Разъемы: PCIe x16, 3 PCIe x1, 3 PCI • Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1/5/10) • Звук: Realtek ALC889A (HD Audio) • Сеть: GbLAN • Задняя панель: 2 PS/2, COM, LPT, 4 USB, LAN, Audio, 2 S/PDIF • Форм-фактор: ATX (305x244 мм) • Комплектация: инструкция, диск, кабели FDD, IDE, SATA (4), загрузка, планка с eSATA • Цена: 3700-4000 руб.

GIGABYTE GA-P35C-DS3R версии 1.0 уникальна в своем роде. Это единственная плата в нашем тестировании, которая поддерживает DDR2- и DDR3-память. Да, на ней целых шесть разъемов — четыре под классику, оставшиеся два уготованы для DDR3 SDRAM. Одновременно использовать разные типы памяти нельзя.

В данной плате используются только твердотельные конденсаторы; этим нас не удивить, но все равно приятно. Северный и южный мосты закрывают компактные ребристые радиаторы, установке кулера они не мешают. К GA-P35C-DS3R можно подключить до четырех вентиляторов, разъем PCIe x16 установлен так, что не будет мешать замене комплектующих. Необходимые подписи для подключения в наличии, на задней панели все привычно — есть LPT- и COM-порты, USB всего четыре, FireWire нет, сетевой разъем один.

BIOS может похвастаться возможностью выставить скорость памяти DDR2/DDR3 до 1066/1333 МГц, соответственно. Удивило другое — настройки таймингов памяти изначально не доступны. Для этого зачем-то надо нажать комбинацию клавиш Ctrl+F1. Причины подобной маскировки не ясны. Выбор напряжения памяти задается через его прибавку к штатному — 0,1 В. Настройки для процессора куда более гибкие — шаг 0,00625 В, предел — 1,59375 В. Можно пойти и выше, но дальше настройки совсем не гибкие. Комплект поставки стандартен, в наличии eSATA-панель. На диск можно найти программы вроде EasyTune и BIOS для разгона и мониторинга системы и обновления прошивки, соответственно.

Любопытно было изучить скорость GIGABYTE GA-P35C-DS3R с использованием разной памяти. Как показали тесты, в случае с DDR2 SDRAM плата показывает лучшие результаты, переход на DDR3-1333 приносит небольшое снижение производительности. В плане разгона все хорошо, QX6850 удалось завести на частоте 3,8 ГГц при напряжении 1,475 В.

GA-P35C-DS3R показала себя неплохо. Жаль, нет FireWire, зато eSATA можно ре-

ализовать с помощью двух дополнительных SATA-разъемов на плате и соответствующей панели.

## GIGABYTE GA-P35-DQ6 1.0



Чипсет: Intel P35 + ICH9R • ЦП: Pentium D/Extreme/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • FSB: 800/1066/1333 МГц • ОЗУ: DDR2-667/800/1066/1333 • Разъемы: 2x PCIe x16, 3 PCIe x1, 2 PCI • Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0/1/5/10), 2 SATA (0/1/10/0/0) • Звук: Realtek ALC889A (HD Audio) • Сеть: GbLAN • Задняя панель: 2 PS/2, COM, LPT, 4 USB, FireWire, LAN, Audio, S/PDIF • Форм-фактор: ATX (305x244 мм) • Комплектация: 2 инструкции, диск, кабели FDD, IDE, SATA (4), загрузка, планки с eSATA (2) и USB (2) • Цена: 5800-6200 руб.

Следующая модель от GIGABYTE относится к старшей линейке, GA-P35-DQ6 1.0 выделяется своим дизайном, а точнее, массивной системой охлаждения, которая покрывает мосты и элементы питания. На оборотной стороне также закреплен радиатор. Интересное решение, но оно лишает возможности использовать кулеры с нестандартными для Intel креплениями. Как показал наш случай, не каждый обычный кулер удастся установить; например, Cooler Master Hyper TX2 мы просто физически не смогли закрепить. Причина следующая: крепление кулера устроено так, что оно немного выгибает системную плату при установке (для лучшего контакта с ЦП); поскольку модель от GIGABYTE жестко фиксирована радиатором на оборотной стороне, пришлось отступить и перейти на кулер Scythe Katana II. Другой вариант — полностью демонтировать систему.

В наличии поддержка CorsairFire, шесть основных SATA-разъемов и еще два, благодаря которым можно реализовать поддержку eSATA — через дополнительные панели. На плате распаяны пять разъемов под вентиляторы, реализованы дополнительные USB- и FireWire-разъемы, при том, что на задней панели уже выведены четыре USB и один FireWire. В наличии LPT и COM, один гигабитный сетевой разъем. Соплидно. BIOS привычен, как и в случае с предыдущей моделью, для доступа к настройкам таймингов памяти нужно нажать волшебную комбинацию Ctrl+F1. Настройки напряжения процессора аналогичные, разве что максимальное значение выросло до невероятных 2,35 В, а вот аналогичный параметр для памяти можно устанавливать с большей гибкостью — с шагом 0,5 В. Как и прежде, напряжение памяти задается через прибавку к номинальному напряжению. Очень гибко можно изменять напряжение системной шины, PCIe и северного моста.

Потенциал разгона хорош, QX6850 без проблем завелся на скорости 3,9 ГГц при 1,475 В. В стандартном режиме плата слегка завалила системную шину до 333,4 МГц.

GIGABYTE GA-P35-DQ6 1.0 хороша, стоит не дораз ASUS P5K Deluxe/WiFi-AP, при этом может предложить чуть более гибкие настройки при разгоне. Неоднозначно выглядит разве что система охлаждения, которая покрывает не только лицевую сторону, но и оборотную. Она эффективна, но достаточно массивная и жесткая, что ограничивает список совместимых с ней кулеров.

## MSI P35 Diamond



Чипсет: Intel P35 + ICH9R • ЦП: Celeron/Pentium Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • FSB: 500/1066/1333 МГц • ОЗУ: DDR2-500/600/800/1066/1333 • Разъемы: 2x PCIe x16, 2 PCIe x1, 2 PCI • Дисковый массив: FDD, IDE, 4 SATA II (RAID 0/1/5/10), SATA • Звук: Realtek ALC887 (HD Audio) + X-Fi Xtreme Audio (PCIe x1) • Сеть: GbLAN • Задняя панель: 2 PS/2, 6 USB, FireWire, 2 eSATA, LAN, Audio, S/PDIF • Форм-фактор: ATX (305x244 мм) • Комплектация: 2 инструкции, 2 диска, кабели FDD, IDE, SATA (4), SATA-питание, загрузка, планки с FireWire и MSI SkyTel, плата X-Fi Xtreme Audio • Цена: 6300-6600 руб.

От MSI P35 Diamond мы ждали многого, и наши ожидания оправдались. Начнем с комплекта. В наличии диски с драйверами для Windows XP и Vista, прилагается планка с дополнительным FireWire, а также плата MSI SkyTel для VoIP-телефонии и звуковая карта X-Fi Xtreme Audio под шину PCIe x1. Она стала приятным подарком для любого игрока и ценителя звука. Правда, стоит учитывать, что перед вами вполне обычный Audigy SE с программной поддержкой технологий, присутствующих X-Fi.

Главная изюминка платы — в системе охлаждения Circu-Pipe. Ничего похожего elsewhere никто не делает. Радиатор на северном мосту кому-то наведет воспоминания об американских горках, а кому-то напомнитlack бесконечности. Все самые горячие элементы закрыты медными радиаторами, объединенными тепловыми трубками. Несмотря на хитрую систему охлаждения, на процессор можно устанавливать крупные кулеры. Питание для ЦП буквально облеплено со всех сторон тепловыми трубками; в таких условиях добывать до разгона было бы сложно. Однако разработчики элегантно решили проблему, установив дополнительный переходник.

К плате можно подключить до шести вентиляторов, есть дополнительное питание для видеокарт. Набор разъемов стан-

дартен — по два PCIe x16, PCIe x1 и PCI. Дополнительно распаяны разъемы под USB, FireWire и COM. BIOS можно обнулить нажатием одной кнопки, разъемы для подключения фронтальной панели не подписаны, но обозначены цветами. На заднюю панель выведено все необходимое, включая шесть USB, один FireWire и пару eSATA. Гигабитный адаптер один.

В BIOS платы можно найти все, что душе угодно. Есть возможность записать несколько профилей, функции разгона находятся в **Cell Menu**. В настройках вольтаж процессора изменяется с шагом 0,0125 В (до 2,065 В), памяти — 0,05 В (до 2,75 В), так же гибко можно варьировать напряжение северного и южного мостов. Плата поддерживает DDR3-память со скоростью до 1333 МГц. При напряжении 1,4625 В QX6850 разогнался до 3,9 ГГц и работал стабильно. Частота 4 ГГц тоже покорила, при этом ЦП тоже работал стабильно. Благодаря этому и без того самый высокий результат в F.E.A.R. (184 FPS) удалось увеличить до 198 FPS. Результаты тестов P35 Diamond оказались одними из лучших.

MSI P35 Diamond — высокопроизводительная плата для эстетов с рядом уникальных фишек вроде X-Fi и VoIP. За все хорошее приходится платить, хотя цена, учитывая комплект поставки, вполне адекватна.



Участники подобрались разные: были представлены как дорогие модели, так и самые навороченные. Среди недорогих плат стоит отметить Foxconn G33M-S — в наличии все необходимые контроллеры и разъемы, возможности разгона приличные, стабильность на высоте. На базе этой материнки можно построить компактный игровой комплекс. Biostar TP35D2-A7 также заслуживает упоминания. Хотя в дизайне платы есть к чему придраться, гибкость настроек BIOS и стабильность подкупают. ECS P35T-A подойдет для базовой конфигурации, все необходимые контроллеры в наличии, правда, на ней особо не разогнаться.

Оптимальный выбор — abit IP35 Pro. Несмотря на хитрость BIOS при автоматических настройках (завышение скорости шины), плата оказалась очень удачной. Ее козыри — поддержка всех современных разъемов, продуманная разводка и выдающиеся настройки BIOS в плане разгона и мониторинга системы. Альтернативой могут стать ASUS P5K Deluxe/WiFi-AP или GIGABYTE GA-P35C-DS3R. Первая хороша тем, что в нее встроена поддержка Wi-Fi, возможности BIOS развильте, минус — достаточно высокая цена. Модель от GIGABYTE интересна поддержкой сразу двух типов памяти — DDR2 и DDR3.

Среди топ-моделей у нас есть явный лидер, и это P35 Diamond от MSI. Плата поддерживает DDR3-память, ну а Cell Menu — настоящий рай для оверклокера. Особенно впечатляет дизайн платы и комплект поставки: тут вам и VoIP-карта, и X-Fi. При этом цена очень даже конкурентоспособна.

Не успели мы протестировать эти платы, как компания Intel и ее партнеры объявили о выпуске плат на чипсете Intel X38. А на горизонте уже маячит X48... Гонка набирает обороты, ждите новых обзоров! ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

- abit ([www.abit.com.tw](http://www.abit.com.tw)) — abit IP35 Pro;  
ASUS ([www.asus.ru](http://www.asus.ru)) — ASUS P5K Deluxe WiFi-AP, ASUS P5K3 Deluxe WiFi-AP;  
Biostar ([www.biostar.com.ru](http://www.biostar.com.ru)) — Biostar TP35D2-A7, Biostar TP35D3-A7 Deluxe;  
ECS ([www.ecs.com.tw](http://www.ecs.com.tw)) — ECS P35T-A (v 1.0);  
Enermax ([www.enermax.de](http://www.enermax.de)) — Enermax Galaxy dxX EGX850EWL;  
Foxconn ([www.foxconn.ru](http://www.foxconn.ru)) — Foxconn G33M-S;  
GIGABYTE ([www.gigabyte.ru](http://www.gigabyte.ru)) — GIGABYTE GA-P35C-DS3R, GIGABYTE GA-P35-DQ6;  
MSI ([www.microstar.ru](http://www.microstar.ru)) — MSI P35 Diamond;  
OCZ Technology ([www.ocztechnology.com](http://www.ocztechnology.com)) — OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC, OCZ DDR3 PC3-10666 Platinum.



**HN-970**

USB-гарнитура

### Специально для IP-телефонии!

Встроенный звуковой процессор  
Частотный диапазон наушников: 18 Гц – 20 кГц  
Частотный диапазон микрофона: 20 Гц – 16 кГц  
Чувствительность наушников: 105 дБ  
Чувствительность микрофона: 54 дБ  
Длина кабеля – 3 м



**HN-899**

Наушники

### Высокий уровень комфорта!

Полуоткрытое акустическое оформление  
Регулятор громкости  
Частотный диапазон: 20 Гц – 20 кГц  
Чувствительность: 105 дБ  
Длина кабеля – 5 м



**HN-869**

Наушники

### Оптимально для ТВ!

Закрытое акустическое оформление  
Регулятор громкости  
Частотный диапазон: 20 Гц – 20 кГц  
Чувствительность: 105 дБ  
Длина кабеля – 5 м

**defender**

Удобство складывается из мелочей

[www.defender.ru](http://www.defender.ru)



# В ФОКУСЕ

## Тестирование современных веб-камер

Кирилл Суцев

С каждым годом рынок веб-камер развивается семимильными шагами — не в последнюю очередь благодаря широкому распространению ICQ, Skype и Windows Live Messenger, ну и, конечно, благодаря широкополосному доступу в интернет. Теперь люди хотят не только переписываться друг с другом, но также слышать и видеть своих собеседников.

Превратившись из игрушек в полноценный рабочий инструмент, веб-камеры с успехом используют для видео или фотосъемки, проведения видеоконференций и даже охранного наблюдения. Они помогут вам следить за вашей машиной под окном, наблюдать за ребенком, пока вас нет дома, или просто провести время за увлекательными мини-играми.

Каждую камеру мы оценивали по следующим критериям: эргономика, качество изображения и звука, проработанность софта и цена.

### A4Tech PK-336MB

**Матрица:** 0,35 Мпикс ● **Видоразрешение:** до 640x480 (до 30 кадров в секунду) ● **Фотосъемка:** до 640x480 (интерполяция до 1,3 Мпикс) ● **Фокусировка:** ручная ● **Баланс белого:** авто ● **Контроль экспозиции:** авто ● **Микрофон:** есть ● **Интерфейс:** USB 1.1 ● **Цвет:** черный, серый ● **Размер (ВхШхГ, мм):** 120x52x62 ● **Вес:** 140 г ● **Комплект поставки:** веб-камера, диск с драйверами, гарантийный талон ● **Цена:** 390-490 руб.

Первой в нашем обзоре идет камера от A4Tech — PK-336MB. Сферическая верхняя часть крепится к ножке-зажиму с помощью шарнира, который позволяет как угодно вращать и наклонять камеру. PK-336MB легко фиксируется на верхней части ЖК-монитора, при таком расположении объектив находится на уровне глаз и спасает от эффекта огромного подбородка, возникающего при съемке со стола. Есть встроенный микрофон, качества которого достаточно, чтобы собеседник вас понял.

Изо софта отменим программу VP-EYE, которая включает простенькие фото- и видеоредакторы, приложение для обмена видеосообщениями, несколько игр и систему охранного слежения. Интерфейс выполнен просто-ваго. Реальное разрешение PK-336MB — 640x480 пикселей, есть возможность интерполяции до 1280x1024. Качество картинки среднее.

К плюсам можно отнести автоматический баланс белого и контроль экспозиции, функциональное крепление, регулировку наклона



**A4Tech PK-336MB — недорогая камера для начинающего пользователя.**

и низкую цену. Из минусов: отсутствие автоматической фокусировки, тихий встроенный микрофон и отсутствие подставки.

### A4Tech PK-7MA

**Матрица:** 0,35 Мпикс ● **Видоразрешение:** 640x480 (до 30 кадров в секунду) ● **Фотосъемка:** до 640x480 (интерполяция до 1,3 Мпикс) ● **Фокусировка:** автоматическая ● **Баланс белого:** авто ● **Контроль экспозиции:** авто ● **Микрофон:** есть ● **Интерфейс:** USB 1.1 ● **Цвет:** черный, серый ● **Размер (ВхШхГ, мм):** 205x85x85 ● **Вес:** 173 г ● **Комплект поставки:** веб-камера, диск с драйверами, гарантийный талон ● **Цена:** 500-600 руб.

Далее по списку еще одна камера от A4Tech — PK-7MA. Ее верхняя часть крепится на телескопической ножке, высота которой регулируется от 20 до 40 см. Очень удобно. Есть защитная крышка для объектива и кнопка моментального фото.

Главной особенностью модели является видение в темноте. Почувствовать себя Сам Фишером позволят средняя по силе подсветка и четыре инфракрасных диода. Качество фото и видео уступает PK-336, не хватает резкости. Встроенный микрофон также уступает предыдущей модели. Софт у обеих камер одинаковый, так что добавять нечего.



**Ночное видение и высокая ножка — главные козыри A4Tech PK-7MA.**

PK-7MA удобна и компактна, но качество картинки и микрофона неидеальны, главная изюминка — возможность использовать камеру в темноте.

### Cyber Snipa Spotter Webcam

**Матрица:** 0,35 Мпикс ● **Видоразрешение:** 640x480 (до 30 кадров в секунду) ● **Фотосъемка:** до 640x480 (интерполяция до 2,0 Мпикс) ● **Фокусировка:** ручная ● **Баланс белого:** авто ● **Контроль экспозиции:** авто ● **Микрофон:** нет ● **Интерфейс:** USB 1.1 ● **Цвет:** черный, серый ● **Размер (ВхШхГ, мм):** 177x32x146 (с линзой и штативом) ● **Вес:** 163 г (с линзой и штативом) ● **Комплект поставки:** веб-камера, диск с драйверами, гарантийный талон, инструкция, дополнительные линзы, тренога, чехол ● **Цена:** 900-1100 руб.





**Cyber Snipa Spotter Webcam** — уникальная камера с возможностью установки дополнительной линзы.

Cyber Snipa, разработчик игровых аксессуаров, расширил свою линейку выпуском веб-камеры **Spotter Webcam**. Она отличается нестандартным дизайном: объектив цилиндрической формы устанавливается на треногий штатив, такая конструкция больше напоминает маленький телескоп. На камеру можно прикрутить линзу, которая дает увеличения 7-18 раз (можно следить за всем происходящим на улице), жаль автофокус не предусмотрен, приходится вручную настраивать и линзу, и основную объективу... Качество сборки среднее.

Софт порадовал простотой и удобством, дизайн выполнен в игровой тематике. Качество фото и видео на достойном уровне — без явных недостатков. Разрешение видео составляет 640x480 пикселей при 30 кадрах в секунду, не радует только отсутствие микрофона и даже простенькой гарнитуры.

Если вам хочется почувствовать себя агентом 007, то Cyber Snipa Spotter Webcam — ваш выбор.

### Logitech QuickCam Orbit AF

**Матрица:** 2,0 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 1600x1200 (до 30 кадров в секунду) • **Фокусировка:** до 1600x1200 (интерполяция) до 8 Мпикс) • **Фокусировка:** автоматическая • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть • **Интерфейсы:** USB 2.0 • **Цвет:** черный • **Размер (ВхШхГ, мм):** 110x73x73 (без стойки) • **Вес:** 346 г • **Комплект поставки:** веб-камера, стойка (23 см), руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон • **Цена:** 4200-4400 руб.

Logitech QuickCam Orbit AF — прямой потомок Orbit MP. Внешне модели идентичны. Прозрачный пластик в нижней части и глянцевая черная верхушка подчеркивают технологичность устройства. Объектив всегда будет находиться прямо напротив ваших глаз благодаря идущей в комплекте ножке.

Orbit AF может похвастаться наличием 2-мегапиксельной матрицы с линзами от Carl Zeiss, что позволяет получать четкую картинку. Благодаря интерполяции разрешение снимков можно увеличить до 8 Мп, правда, зачем это нужно, не

понятно. Главная особенность модели — механизм слежения за снимаемым объектом. Камера автоматически следит за лицом, такая технология получила название **Face Tracking**. С помощью лазера и датчика Orbit AF распознает лицо или другую часть тела и постоянно отслеживает ее, однако бывает, что объектив намертво застревает на хорошо освещенном объекте (лампе, например): вывести его из состояния транс можно лишь перезагрузкой.



**Logitech QuickCam Orbit AF** — лидер во всем. Лучшая камера современности — правда, и стоит недорого.

Logitech снабдила Orbit AF превосходным софтом. Помимо разнообразных настроек, таких как ручная или автоматическая фокусировка, настройка яркости, баланса белого и т.д., присутствуют забавные видеоэффекты **Logitech Video Effects**. С их помощью можно примерить на себя смешные аватары или аксессуары вроде усов или короны.

Отличное качество съемки, технология слежения за лицом, превосходный дизайн, качественный микрофон и софт — вот козыри Orbit AF. Означает радость высокая стоимость камеры.

### Logitech QuickCam Pro 9000

**Матрица:** 2,0 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 1600x1200 (до 30 кадров в секунду) • **Фокусировка:** до 1600x1200 (интерполяция до 8 Мпикс) • **Фокусировка:** автоматическая • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть • **Интерфейсы:** USB 2.0 • **Цвет:** черный • **Размер (ВхШхГ, мм):** 98x88x68 • **Вес:** 148 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон • **Цена:** 2700-3000 руб.

Logitech QuickCam Pro 9000 обладает универсальным креплением для установки на стол или фиксации на ЖК-монитор/ноутбук. На мониторе камера держится не так надежно, как хотелось бы. Слева от объектива расположена кнопка моментального фото, на противоположной стороне — микрофон. Он отлично справляется со своими задачами, главное — не слишком удаляться от него.

Объектив в Pro 9000 абсолютно идентичен тому, что мы видели в Orbit AF, — 2 Мпикс матрица и оптика от Carl Zeiss. Качество снимков у обеих моделей одинаковое. Pro 9000 также обладает функцией слежения за лицом, но только на программном уровне: фактически камера остается на месте, с помощью цифрового зума софт удерживает лицо в кадре, пока вы не покинете пределы видимости объектива. ПО ничем не отличается от того, что мы видели у Orbit AF.

QuickCam Pro 9000 — еще одна качественная и довольно дорогая камера от Logitech. Она компактна, выдает отличную картинку, ну а софт выше всяческих похвал.



**QuickCam Pro 9000 от Logitech** компактна и технологична. Идеально подходит для мобильных пользователей и не только.

### Logitech QuickCam Express Plus

**Матрица:** 0,1 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 352x288 (интерполяция до 640x480, до 30 кадров в секунду) • **Фокусировка:** до 352x288 (интерполяция до 0,35 Мпикс) • **Фокусировка:** ручная • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть (гарнитура) • **Интерфейсы:** USB 1.1 • **Цвет:** белый • **Размер (ВхШхГ, мм):** 67x42x80 • **Вес:** 88 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон, гарнитура • **Цена:** 530-600 руб.

Третьей и последней камерой от Logitech стала QuickCam Express Plus. Модель максимально проста в эксплуатации, в комплект поставки включена гарнитура, которая представляет собой наушник с микрофоном на проводе. Такой тип гарнитуры, несомненно, лучше, чем встроений в камеру микрофон.

Сферическая верхняя часть камеры наполнину выполнена из белого глянцевого пластика. Кнопка моментального снимка находится на задней стороне камеры. Крепеж позволяет четко фиксировать QuickCam Express Plus на ЖК-мониторе.

ПО у Express Plus такое же, как у остальных камер от Logitech. Максимальное разрешение фото и видеосъемки составляет 640x480 пикселей (интерполяция). Частота смены кадров — до 30 в секунду.



**Logitech QuickCam Express Plus** максимально проста в использовании. Хороший вариант для начинающих.

Нелюбкая бюджетная модель от Logitech, с приличным качеством, гарнитурой в комплекте и скромной ценой. Из недостатков — низкое качество съемки при слабом освещении, лишь ручная фокусировка.

### Genius Look 1320

**Матрица:** 1,3 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 1024x768 (до 30 кадров в секунду) • **Фотосъемка:** до 1280x1024 (интерполяция до 4 Мпикс) • **Фокусировка:** ручная • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть (гарнитура) • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Цвет:** черный, серебристый • **Размер (ВхШхГ, мм):** 84x79x79 • **Вес:** 145 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон, гарнитура • **Цена:** 900-1000 руб.

Качество сборки и дизайн Genius Look 1320 радуют глаза. Все детали подогнаны друг к другу. Фиксатор для крепления на ЖК-монитор нет, так что маленький щипок будет поглядывать на вас исподлобья. Вместо встроенного микрофона в комплекте поставляется гарнитура. Она обеспечивает качественную передачу звука и при этом практически ничего не весит.

Разрешение матрицы составляет 1,3 Мпикс (1280x1024), с помощью интерполяции можно получать снимки с разрешением 4 Мпикс. Самой же картинке не хватает контрастности, цвета получаются туслыми, приходится пользоваться различными программами для коррективровки, недостает и автофоку-

са. На диске можно обнаружить набор программ для редактирования фото и видео.

Genius Look 1320 — неплохой вариант, если нужна достаточно качественная камера за небольшие деньги.

### Genius Slim 1322AF

**Матрица:** 1,3 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 640x480 (до 30 кадров в секунду) • **Фотосъемка:** до 1280x1024 • **Фокусировка:** авто • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть (гарнитура) • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Цвет:** черный, серебристый • **Размер (ВхШхГ, мм):** 53x60x51 • **Вес:** 75 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон, гарнитура • **Цена:** 1000-1100 руб.

В отличие от предыдущей модели Genius, камера Slim 1322AF обладает автоматической фокусировкой, весьма, кстати, шустрой. При этом камера очень компактна, а благодаря удобному креплению ее можно зафиксировать на ЖК- или просто поставить на ЭЛТ-монитор. Качество сборки похуже, чем у Look 1320, зато радует возможность поворачивать камеру вокруг своей оси и наклонить в стороны. На торце камеры предусмотрена кнопка моментального снимка; встроенного микрофона нет, зато есть гарнитура.



**Genius Slim 1322AF — качественная и компактная камера за умеренные деньги.**

Качество изображения очень даже неплохое, и, в отличие от Look 1320, нехватки яркости не ощущается. Помимо стандартного софта на диске есть две любопытные программы: CrazyTalk Avatar Creator и CrazyTalk Cam Solver. С помощью первой можно создавать собственные анимированные говорящие аватары с эмоциями и эффектами, вторая же софтина поможет наложить эффекты на свое изображение — например, очки.

Genius Slim 1322AF определенно удалась, к этой модели стоит присмотреться.

### Creative Live! Cam Optia AF

**Матрица:** 2 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 1600x1200 (до 30 кадров в секунду) • **Фотосъемка:** до 1600x1200 (интерполяция до 4,0 Мпикс) • **Фокусировка:** авто • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть (гарнитура) • **Интерфейс:** USB 2.0 • **Цвет:** белый • **Размер (ВхШхГ, мм):** 58x79x83 • **Вес:** 137 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, чехол, диск с драйверами, гарантийный талон, гарнитура • **Цена:** 2300-2500 руб.



**Live! Cam Optia AF от Creative** практически не уступает топовым моделям от Logitech.

Live! Cam Optia AF пока единственная 2-мегапиксельная камера в линейке Creative. С лучшими экземплярами от Logitech она может бороться на равных. Выглядит камера стильно и технологично, ножка-зажим выполнена из прозрачного пластика и во время работы подсвечивается голубым цветом. И все бы хорошо, если бы зажим был посылнее, а так камера все время норовит упасть. Объектив может двигаться в горизонтальной оси на угол до 270 градусов. Live! Cam Optia AF оборудована системой из двух микрофонов, которая подавляет фоновые шумы и улучшает качество передачи голоса, но лучше использовать гарнитуру из комплекта поставки. Мобильные пользователи будут рады наличию мягкого чехла для транспортировки — мелочь, а приятно.

Камера отлично работает даже без установки драйверов. На диске находится целых шесть программ для нет. Есть фото- и видеоредактор, фотокалендарь, отдельная программа для настройки камеры, наложения видеозаписей, дистанционного наблюдения... Многовато будет, придется потратить уйму времени на изучение.

Камера снабжена датчиком с разрешением 2 Мпикс и автоматической фокусировкой, также присутствует функция слежения за лицом. Реализована она на программном уровне, при этом работает не так хорошо — объектив постоянно дергается и периодически теряет объект слежения. Проще самому направить камеру на себя и радоваться жизни.

Плюсы Creative Live! Cam Optia AF — высокое разрешение, качественная сборка, приличная гарнитура и два встроенных микрофона. Без ложки дегтя не обошлось: софт излишне запутан, функция слежения за лицом реализована слабо.

### Microsoft LifeCam VX-6000

**Матрица:** 1,3 Мпикс • **Видеоразрешение:** до 1280x1024 (до 30 кадров в секунду) • **Фотосъемка:** до 1280x1024 (интерполяция до 5,0 Мпикс) • **Фокусировка:** ручная • **Баланс белого:** авто • **Контроль экспозиции:** авто • **Микрофон:** есть (Интерфейс: USB 2.0 • **Цвет:** серый • **Размер (ВхШхГ, мм):** 72x53x53 • **Вес:** 94 г • **Комплект поставки:** веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами, гарантийный талон • **Цена:** 2300-2500 руб.

Теперь очередь дошла до LifeCam VX-6000 от самой Microsoft. Если вы когда-нибудь видели веб-камеры серии VX, то эта модель вас ничем не удивит — внешне она на



**Genius Look 1320 далеко не революционно, но, учитывая цену и качество, смотрится неплохо.**

одно лицо. Сборка на пять с плюсом, все материалы качественные, крепление удобное. Microsoft оборудовала камеру встроенным микрофоном, который четко улавливает голос без помех и шумов. Широкоугольный объектив с углом обзора 71 градус захватывает в кадр все необходимые детали. Сверху, над объективом, находится кнопка быстрого вызова Windows Live Messenger.

В камере используется 1,3-мегапиксельная матрица, фокусировка ручная. Фотосъемку с помощью интерполяций можно вести с разрешением до 2560x2048. Качества фото и видео более чем достаточно для обмена сообщениями или для быстрого фотоснимка. В VX-6000, как и у некоторых других конкурентов, реализована функция отслеживания лица, только в нашем случае камера почему-то упорно фокусировалась на шею, а не на лицо. В остальной системе работает надежно. Софт от Microsoft работает быстро и четко, с его помощью можно снимать фото и видео, накладывать видеозаписи и отправлять получившееся друзьям.

Microsoft LifeCam VS-6000 можно было бы назвать золотой серединой, если бы не цена. Все же дороже всего для модели с 1,3 Мпикс матрицей, да и автоматической фокусировки не хватает.



**Microsoft LifeCam VX-6000 — добротный продукт от известной компании.**

## Hercules Dualpix Exchange

Матрица: 2 Мпикс • Видеоразрешение: до 1280x960 (до 30 кадров в секунду) • Фотосъемка: до 1800x1280 • Фокусировка: ручная • Балаяк: белого, авто • Контроль экспозиции: авто • Микрофон: есть • Интерфейс: USB 2.0 • Цвет: черный • Размер (ВxШxГ, мм): 48x48x56 • Вес: 83 г • Комплект поставки: веб-камера, руководство по эксплуатации, диск с драйверами • Цена: 1400-1500 руб.



**Hercules Dualpix Exchange — на удивление приличная камера.**

Последней в обзоре участвует веб-камера Dualpix Exchange от Hercules. В свое распоряжение мы получили необычный комплект — подарочный. Камера была спрятана в небольшом металлическом цилиндре, сама Dualpix Exchange утолщена в поролон и прикрыта диском. Модель полностью выполнена из черного глянцевого пластика и обладает миниатюрными размерами. Крепление позволяет зафиксировать камеру на ЖК-мониторе, но вес провода (примерно равный весу камеры) может легко перевесить ее.

С помощью программ Webcam Station Evolution SE и Zoom Controller можно делать захват фото и видео, а также настраивать яркость и изменять масштаб изображения. Софт позволяет сохранять снимки в разных форматах, вести последовательную съемку или на начальном уровне редактировать уже снятое, а также отслеживать ваши перемещения, чтобы вы всегда были в фокусе.

Камера делает качественные снимки, видеозапись идет с максимальным разрешени-

ем 1280x960 пикселей, в Dualpix Exchange встроен микрофон, так что можно обойтись без гарнитуры.

От творения Hercules мы ничего особого не ожидали, на практике же Dualpix Exchange оказалась приятной во всех отношениях камерой, при этом цена не кусается. Придаться можно только к ненадежному креплению.

## Заключение

Время подводить итоги и раздавать слон! Если вам нужна максимально простая в использовании и недорогая веб-камера, мы рекомендуем Logitech QuickCam Express Plus — идеальный выбор для начинающих, кто только хочет приобщиться к визуальному онлайн-общению.

Тем, кто любит погоримеч, стоит взглянуть в сторону Genius Slim 1322AF и Hercules Dualpix Exchange. Обе камеры достойны внимания. Характерные особенности — приятный дизайн, приличное качество изображения и дружелюбный софт.

Более дорогие Creative Live! Cam Optia AF и Microsoft LifeCam VX-6000 завлели в воздухе. Да, они хороши, но, чуть добавив денег, можно приобрести отличную Logitech QuickCam Pro 9000 с 2-мегапиксельным сенсором и шикарным софтом. Техноманьяки предпочтут, конечно же, новейшую QuickCam Orbit AF с аппаратной реализацией функции слежения — качественно и дорого.

Особое упоминание заслуживает детище компании Cyber Snipr — ее уникальная камера Spotter Webcam. Мало того, что она выглядит как мини-телескоп, так еще в комплект поставки входит дополнительная линза. Так от вашего орлиного взгляда никто не скроется не только дома, но и на улице! ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:  
**A4Tech** ([www.a4tech.info](http://www.a4tech.info)) — A4Tech PK-300MB, A4Tech PK-7MA  
**Alion** ([www.alion.ru](http://www.alion.ru)) — Hercules Dualpix Exchange  
**Creative** ([www.creative.ru](http://www.creative.ru)) — Creative Live! Cam Optia AF  
**Logitech** ([www.logitech.ru](http://www.logitech.ru)) — Logitech QuickCam Orbit AF, Logitech QuickCam Pro 9000, Logitech QuickCam Express Plus  
**«Бинократ»** ([www.buro.ru](http://www.buro.ru)) — Genius Look 1320  
**Genius Slim 1322AF, Cyber Snipr Spotter Webcam**

Московское Представительство Samsung Corporation: +7 (495) 797-25-47, [www.samsung.com.ru](http://www.samsung.com.ru), [pleomax@samsung.ru](mailto:pleomax@samsung.ru)

# PLEOMAX

a sensible bit of SAMSUNG

Энергия жизни



Различные магазины:  
 OIL: +7 (495) 775-77-33, [www.oil.ru](http://www.oil.ru)  
 MOCSMART: +7 (495) 783-85-14, [www.mosmart.ru](http://www.mosmart.ru)  
 Техноосна: +7 (495) 777-8-777, [www.technosila.ru](http://www.technosila.ru)

БЕРКРЕКСТОК: +7 (495) 232-59-24, [www.berkrestok.ru](http://www.berkrestok.ru)  
 СЕДЬМОЙ КОНТИНЕНТ: +7 (495) 777-777-5, [www.7cont.ru](http://www.7cont.ru)  
 Ultra Electronics: +7 (495) 775-75-64, [www.ultraconp.ru](http://www.ultraconp.ru)

SAMSUNG CORPORATION



Иван Нечесов

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

## Scythe Ninja Mini

Недостатка в кулерах для полноразмерных корпусов сейчас нет, а вот модели для тесных системных блоков и медиацентров можно сосчитать по пальцам. Размеры небольшого кулера **Scythe Ninja Mini** позволяют использовать его с материнскими платами формата microATX в домашних медиацент-

рах — и это один из основных плюсов. Вентилятор крепится на боковой панели и обдувает ребра радиатора и околупроцессорное пространство. Причем, его можно закрепить с любой стороны!

Медное основание пронизывают шесть тепловых трубок U-образной формы, которые размещены перекрестно по три в каждом блоке. Такая конструкция позволит эффективно охладить даже самый мощный настольный процессор, не говоря уже о простеньких моделях для мультимедийных систем.

Комплект поставки включает не самый тихий 80-мм вентилятор со скоростью 2300 об/мин, но пользователь вполне установит любую другую модель типоразмера до 92 мм — в комплекте есть соответствующие крепежи. Стандартный же комплект **Ninja Mini** показал себя в действии достойно — **Core 2 Extreme QX6850** разогрелся до 58 градусов при максимальной нагрузке. Приличный результат.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Материалы: алюминий и медь • Процессорные разъемы: AMD Socket AM2/754/939/940 и Intel Socket 478/775 • Размеры вентилятора: 80x80x25 мм • Скорость вращения: 2300 об/мин • Воздушный поток: 32,2 CFM • Уровень шума: 24,4 дБ • Размеры: 110x115x110 мм • Вес: 590 г

Что?	процессорный кулер
Почему?	компактные размеры не препятствуют установке в тесных медиацентрах
Сколько?	1100 руб.
Где?	<a href="http://www.scythe-eu.com/ru">www.scythe-eu.com/ru</a>

## AVerTV Hybrid MCE 316 Plus

Обычный с виду PCI-тюнер **AVerTV Hybrid MCE 316 Plus** на самом не совсем обычный. Он одновременно поддерживает аналоговое и цифровое телевидение, а также FM-радио, телетекст и цифровые субтитры. Как и любой правильный тюнер, он обладает аппаратным MPEG-2 декодером, обеспечивающим высокое качество видео при незначительной нагрузке процессора. В комплект поставки входит диск с драйверами и программы для самых популярных ОС (в том числе **Windows Vista Media Center** и **XP Media Center Edition 2005**).

Для управления тюнером используется полноразмерный пульт ДУ с набором кнопок для управления основными функциями вроде записи, Time Shift и проигрывания. Альтернатива — оригинальный пульт от самой **Microsoft**. Фирменная программа **AVerTV 6** отличается простым и понятным интерфейсом, а также поддержкой функции «картинка в картинке» и возможностью вывода 16 кана-



**AVerMedia**  
AVerTV Hybrid MCE 316 Plus

**Hybrid**

**Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и поддержка аппаратной MPEG компрессии!**

- Цифровое программное декодирование (EPG)
- Предварительное декодирование (SD) и сплитовое декодирование (SD)
- Функции "Картина в картинке" и "Запись live-контента"
- Поддержка 4:3 и 16:9 форматов экранов
- Поддержка 16 каналов
- Возможность сканирования фирменной информации
- Пульт ДУ в комплекте

МCE (Media Center Edition) совместим

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Рабочий диапазон пульты ДУ: 3 м • Стандарты: DVB-T, NTSC, PAL, SECAM • Форматы записи видео: MPEG-1/2/4 • Предварительный просмотр: 16 каналов • Разъемы: компонентный вход, RCA и S-Video • Интерфейсы: PCI

Что?	внутренний гибридный тюнер
Почему?	ловит ТВ в «аналого» и «цифре», поддерживает аппаратное MPEG2 декодирование
Сколько?	3200 руб.
Где?	<a href="http://www.aver.ru">www.aver.ru</a>

лов в одном окне. Режим автоматического сканирования работает надменно. Для каждого канала можно выбрать имя и произвести точную настройку. При настройке DVB-T названия каналов, а также телевизионная программа загружаются самостоятельно. Впрочем, никто не мешает использовать стандартную надстройку от **Microsoft** — тюнер полностью совместим с **Media Center**.

Запись аналогового телевидения осуществляется в один из нескольких форматов: MPEG 1/2/4. В режиме цифрового ТВ тюнер просто принимает MPEG-2 поток и сохраняет его на винчестер.

## Hitachi Deskstar 7K1000



Hitachi Deskstar 7K1000 стал первым в мире терабайтным винчестером для настольных компьютеров. В корпусе накопителя установлено пять магнитных пластин, использующих принцип перпендикулярной записи. Иначе говоря, магнитные домены («нули» и «единички») ориентированы не параллельно плоскости пластины, а перпендикулярно. Это и обеспечивает столь высокую плотность записи данных.

Модель оснащена интерфейсом Serial ATA II с пропускной способностью 3 Гб/с. Кэш-память объемом 32 Мб — результат повышения плотности хранения данных, нежели необходимость. Будь у диска 16 Мб кэша, производительность вряд ли была бы ниже.

В допонициальном режиме тихой работы среднее время поиска при чтении/записи увеличивается с 8,5/9,2 мс до 14/15 мс, зато рабочие шумы снижаются до 30 дБ, а энергопотребление в активном режиме падает с 13,6 Вт до 10,8 Вт. При максимальной нагрузке наш экземпляр разогрелся до 43 градусов и набрал в PCMark05 внушительные 6867 баллов. Очень неплохо.

Словом, винчестер интересный, но дорогой. Дешевле взять пару 500-Гб моделей и объединить их в RAID-массив.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор: 3,5 дюйма • Емкость: 1 Тб • Кэш-память: 32 Мб • Число пластин: 5 • Скорость внутренней передачи данных: до 1070 Мбайт/с • Скорость записи: 2000 об/мин • Среднее время поиска: 8,5 мс (чтение), 9,2 мс (запись) • Среднее время задержки: 4,17 мс • Интерфейс: SATA II • Высота: 26,1 мм • Вес: 700 г

Что?	жесткий диск
Почему?	поистине выдающийся экземпляр
Сколько?	9800 руб.
Где?	<a href="http://www.megashop.ru">www.megashop.ru</a>

## Titan TTC-HD90

Жесткие диски не относятся к основным источникам тепла в компьютерном корпусе, но греются немало и частично требуют охлаждения. Titan TTC-HD90 сводит на нет возможность перегрева накопителя, а также уменьшает шум и вибрации. Кулер состоит из двух половинок, конструкция закрытая: диск целиком помещается в коробку, и только саади остается щель для подключения интерфейсных шлейфов и кабеля питания.



Стенки корпуса изнутри обклеены поролоном, достаточно тонким и мягким. Большие резиновые подушки сверху и снизу фиксируют винчестер на месте, погашая вибрации. После установки накопителя половинки соединяются шурупами, и система охлаждения устанавливается в 5-дюймовый отсек компьютерного корпуса. Titan TTC-HD90 хорошо глушит звук работы винчестера, да и охлаждает достойно, температура нашего Seagate Barracuda 7200.10 500 Гб упала с 42 до 34 градусов. Приличный результат.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип радиатора: составной из двух частей • Материал корпуса: алюминий • Тепловой интерфейс: резиновые подушки • Звукоизоляция: поролоновая • Винчестер: стандартные диски форм-фактора 3,5 дюйма • Размеры: 146x105x42 мм • Вес: 765 г

Что?	радиатор для жесткого диска
Почему?	охлаждает винчестер, попутно уменьшая стук головок и звук работы моторчика
Сколько?	900 руб.
Где?	<a href="http://www.shop77.ru">www.shop77.ru</a>

## NOVA MicrOptic+ Pro

При выборе коврика для мыши совсем необязательно ограничиваться дорогущими моделями. Достойную «подстилку» можно купить и за 150 руб. Не верите? Взгляните на NOVA MicrOptic+ Pro. Коврик весьма интересный: достаточно большой размер обеспечивает простор для маневров, верхний слой облегчает скольжение, эргономичный скос передней кромки уменьшает нагрузку на кисть.

На рабочей поверхности многих ковриков NOVA используются микрозеркала, которые отражают и усиливают оптический или лазерный луч, но в MicrOptic+ Pro ничего подобного нет — это простая модель с прорезиненной основой. Цена не кусается.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размеры: 170x220 мм • Толщина: 1,5 мм • Вес: 90 г

Что?	коврик для мышки
Почему?	недорого стоит и отлично подходит для игр
Сколько?	150 руб.
Где?	<a href="http://www.ultracomput.ru">www.ultracomput.ru</a>



# 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
- Объёмное изображение
- Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом

[www.beholder.ru](http://www.beholder.ru)

## Western Digital My Book Home Edition

Новый книжный томик **Western Digital My Book Home Edition** призван избавить нас от коробок с фотографиями, CD и DVD на чердаках. Объем — 500 Гб. Предусмотрена поддержка трех интерфейсов: USB 2.0, FireWire 400 и eSATA. Наиболее удобен eSATA — скорость на уровне SATA-разъема, к тому же этот порт все чаще встречается в материнских платах.

Необходимости в драйверах нет. Световой индикатор в виде полоски на лицевой стороне корпуса показывает количество свободного места на диске. WD My Book Home Edition включается и выключается вместе с компьютером и автоматически переходит в спящий режим после десяти минут простоя. Во время работы встроенный вентиль не шумит, охлаждение грамотное.

Вместе с накопителем поставляется программа **Memo AutoBackup** для резервного копирования данных по расписанию и пакет программ от **Google, Google Desktop** и **Toolbar** помогают в поиске файлов и информации в Сети, а **Picasa** приводит в порядок коллекцию фотографий и позволяет быстро редактировать цифровые снимки.



Открывает только то, что новый My Book остался вассалом компьютера: можно хранить на диске тонны фотографий и сукки ценного видео, но чтобы просмотреть содержимое, приходится идти на поклон хотя бы к ноутбуку. Самостоятельно воспроизводить клипы, музыку, картинку при подключении к телевизору или плазменной панели он пока не научился.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость: 500 Гб • Объем кэш-памяти: 16 Мб • Скорость шпинделя: 7200 об/мин • Интерфейсы: USB 2.0, FireWire 400, eSATA • Пропускная способность: 480 Мбайт (USB), 400 Мбайт (FireWire) 3 Гб/с (eSATA) • Размеры: 137x166x54 мм • Вес: 1.15 кг

Что? внешний жесткий диск

Почему? готов уместить самую большую коллекцию цифровых книг, музыки, фильмов и картинок

Сколько? 6500 руб.

Где? www.wdc.com/ru

## Genius SW-V2.1 1250

При скромной цене и миниатюрных размерах так убедительно притворяется акустикой высшего класса — это надо видеть. Сочетание ретро и футуризма в дизайне **Genius SW-V2.1 1250** внушает уважение. Производитель утверждает, что звучат колонки не дешевле, чем выглядят.

Мощность набора средняя: 6 Вт на саб-тителит и еще 20 Вт на сабвуфер. Колонки пластиковые, за основу взяты 76-мм динамики,

саб деревянный — бас у него приличный.

На усилительном блоке расположены регуляторы громкости, высоких и низких частот, а также разъемы для микрофона и наушников. Динамики спателлитов защищены магнитным экранированием, систему можно ставить рядом с другой аппаратурой, не опасаясь помех. Набор разъемов позволяет подключить акустику к телевизору, DVD-плееру, игровой консоли, ну и конечно, компьютеру.



### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип: 2.1 • Материалы: дерево, пластик • Мощность: 36 Вт RMS (пара B-Вт спателлитов плюс сабвуфер мощностью 20 Вт) • Магнитное экранирование: есть • Диаметр динамиков: 133 мм (субвуфер), 76 мм (спателлиты) • Частотный диапазон: 20-20000 Гц • Сигналы/шум: 70 дБ • Входные/выходы: гнезда для наушников и микрофона, 2 RCA • Размеры: 210x200x210 мм (субвуфер), 100x140x91 мм (спателлиты), 76x205x200 мм (усилитель) • Вес: 5,39 кг

Что? акустическая система 2.1

Почему? выразительно выигрывает и неслышно звучит

Сколько? 1600 руб.

Где? www.genius.ru

## Chaintech Apogee GAE85GT

**Chaintech Apogee GAE85GT** вполне может претендовать на звание самого быстрого из всех **GeForce 8500 GT**. Тактовые частоты ядра/памяти составляют 594/1540 МГц против 450/800 МГц у референс-платы. Эта разница позволила существенно увеличить скорость.

Система охлаждения скрывает не только графический процессор, но и чипы памяти. С задачей она справляется хорошо, правда, и шумит существенно. На задней панели расположены пара портов DVI и ТВ-выход. При необходимости можно получить HDMI с помощью переходника DVI-to-HDMI из комплекта поставки (звук на видеокарту подается через вход S/PDIF).

Поддержка HDCP позволит воспроизводить видео высокой четкости с защитой авторских прав; фильмы с дисков Blu-ray и HD-DVD не должны тормозить даже на слабых процессорах — технология **PureVideo** разгрузит ЦП при декодировании H.264, VC-1, WMV/WMV-HD и MPEG-2 HD. Что до игр, то все ожидается: оптимальное игровое разрешение — 1024x768. С включенной анизотропной фильтрацией (16x) в **F.E.A.R.** и **Prey** карта набрала 67 и 53 FPS соответственно.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор: NVIDIA GeForce 8500 GT • Технологический процесс: 80 нм • Количество транзисторов: 210 млн • Поток/овые процессоры: 16 • Текстурные блоки: 8 • Блоки растеризации: 8 • Частота чипа: 594 МГц • Частота памяти: 1540 МГц • Память: 256 Мб, GDDR3 • Шина памяти: 128-бит • Версия DirectX: 9.0c (SM 3.0) • Версия OpenGL: 2.0 • Энергопотребление: до 40 Вт • Задняя панель: 2 DVI, HDTV и Интерфейсы: PCIe x16

Что? видеокarta

Почему? поддержка DirectX 10 и развитые функции вывода картинки на плазменные панели и большие мониторы

Сколько? 2400 руб.

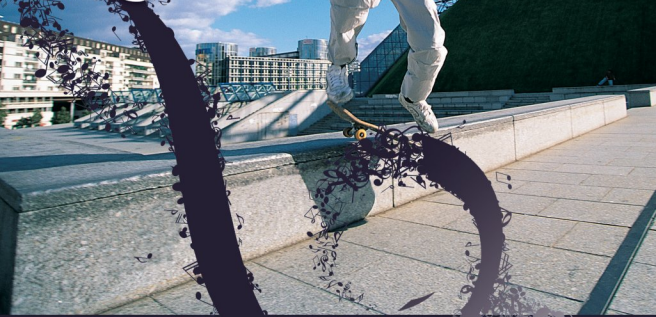
Где? www.chaintech.ru



# Ritmix

www.ritmixfun.ru  
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. На фотоаппарате



## 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!

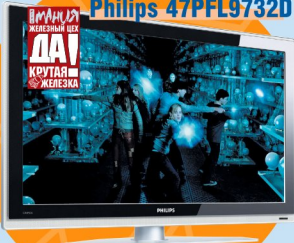


# Ritmix — ритм твоей свободы!

# ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

## Philips 47PFL9732D



Очередной телевизор Philips — 47PFL9732D — придется по душе тем, кто мечтает смотреть кино на большом экране без необходимости покидать собственное кресло и без изумления потратиться на попкорн и колу из автомата. Диагональ дисплея — 47 дюймов, разрешение — 1920x1080p. Подсветка Amblight позади экрана улучшает восприятие картинки: глаза как бы видят более четкое, контрастное изображение, эффект погружения гарантирован. Контраст 1200:1 смело умножайте на шесть — таков эффект HDTV вкупе с алгоритмом динамического усиления контраста (яркость автоматически повышается на светлых сценах и понижается на темных).

На задней панели телевизора внушительный набор разъемов: HDMI, S-Video и куча портов. Для просмотра фотографий и видеороликов с цифровых камер и портативных винчестеров предусмотрены USB-вход.

Тюнер обеспечивает уверенный прием сильных и слабых каналов, картинка чистая и стабильная. Штатные динамики не смогут полностью заменить внешнюю акустику, но с покупкой колонок можно не спешить: качество звучания и запас громкости нареканий не вызывают.

### Технические характеристики

Диагональ: 47 дюймов  
 Формат экрана: 16:9  
 Разрешение экрана: 1920x1080  
 Яркость: 550 кд/м<sup>2</sup>  
 Контрастность: 1200:1  
 Время отклика: 3 мс  
 Углы обзора: 175/176 градусов (по вертикали/горизонтали)  
 Системы приема: HDTV, NTSC, PAL, SECAM  
 Аудиосистема: четыре динамика общей мощностью 16 Вт  
 Кард-ридер: Compact Flash Type III, Memory Stick, Secure Digital Card, Smart Media  
 Основные разъемы: USB-порт, комбинированный и компонентный видеовходы, 3 HDMI, 2 SCART, S-Video  
 Потребляемая мощность: 275 Вт  
 Размеры: 801x1170x297 мм  
 Вес: 40,4 кг

Что?	Full HD ЖК-телевизор
Почему?	отличное качество изображения плюс фирменная подсветка Philips
Сколько?	112 500 руб.
Где?	www.shop77.ru

## Canon HG10



HDD-видеокамеры отличаются от пленочных и DVD-аналогов тем, что не нужно тратить на расходные материалы. Все предельно просто: запись, съемка, стер. Надоборочкалетят на невысокую надежность — мол, винчестеры не переносят тряску и падений, но у Canon HG10 все механизмы под надежной защитой — в корпусе установлены амортизаторы и интеллектуальный сенсор свободного падения, как в дорогом ноутбуке.

CMOS-матрица позволяет записывать видео стандарта 1080i. Оптический стабилизатор изображения Super Range компенсирует тряску и дрожание рук оператора — картинка остается четкой даже при сильном движении.

Можно пользоваться как цветным видискателем, так и 2,7-дюймовым откидным монитором. Благо с яркостью и контрастностью проблем нет. Ручное управление осуществляется с помощью джойстика и сенсорных кнопок на рамке дисплея. Есть возможность регулировки яркости, контрастности, резкости и глубины цвета.

Встроенная вспышка позволяет делать фотографии с разрешением 3,1 Мпкс даже при плохом освещении. На верхней панели камеры расположен разъем для аксессуаров. Там же находится вход для качественного микрофона и выход на наушники.

Отснятый материал можно смотреть на дисплее камеры или на плазме через HDMI. Ролики легко перебрасываются на компьютер; комплект поставки включает диск Core Application Disc с программным обеспечением для управления и редактирования видео высокой

### Технические характеристики

Винчестер: 40 Гб  
 Матрица: 1/2,7-дюймовая CMOS, 2,96 млн пикселей  
 Фокусное расстояние: 43,6-436 мм (в 35-мм эквиваленте)  
 Диапазон выдержки: 1/2-1/2000 с  
 Оптическое увеличение: 10x  
 Цифровое увеличение: 200x  
 Максимальное разрешение фото: 2048x1536  
 Стабилизатор изображения: оптический  
 Дисплей: откидной ЖК, 2,7 дюйма, 211000 пикселей  
 Поддерживаемые форматы: JPEG, AVCHD  
 Карты памяти: Secure Digital  
 Источник питания: сменный литиево-ионный аккумулятор BP-2L13  
 Время работы: до 60 минут непрерывной записи  
 Аудио: Dolby Digital (AC-3, 2 канала)  
 Видискатель: 0,27-дюймовый цветной ЖК  
 Разъемы: USB 2.0, HDMI, комбинированный, аналоговый выход  
 Размеры: 81x129x75 мм  
 Вес: 505 г

четкости и записи на DVD. Жаль только, AVCHD не так распространен, как HDV или MPEG-2, и старые плееры его не воспроизводят.

Заряда аккумулятора хватает на 60 минут. За дополнительную плату можно получить батарею повышенной емкости, благодаря которой время работы увеличится вдвое. Кроме того, можно приобрести телеконвертер и широкоугольный объектив.

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	хороша даже по меркам профессиональных аппаратов
Сколько?	12 000 руб.
Где?	www.canon.ru



## Samsung BD-P1400



В моде на slim-корпуса нет ничего плохого. Но безупречное видео высокой четкости могут обеспечить только массовые проигрыватели с серьезной начинкой. Тяжеловес **Samsung BD-P1400** без проблем читает диски CD, DVD и Blu-ray, масштабирует DVD-видео до 1080р и передает

### Технические характеристики

Чтение с носителей: BD-ROM, BD-R/RE, DVD-RAM, DVD-R/RW, CD-R/RW  
Поддерживаемые форматы: MP3, JPEG, DVD-Video, VC-1, H.264  
Декодер: Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS-HD  
Видео ЦАП: 10 бит / 108 кГц  
Аудио ЦАП: 24 бит / 192 кГц  
Основные разъемы: комPOSITE и компонентный видеовыходы, S-Video, HDMI, аудиоразъем, цифровые оптический и коаксиальный аудиоразъемы, Ethernet  
Размеры: 327x430x79 мм  
Вес: 4,2 кг

вместе со звуком высокой четкости по HDMI. С качеством проблем нет: контуры машин, мимика героев, детали фона — ожившая фотография.

Разъемом на задней панели хващется: любую камеру и телевизор можно подключить без проблем. И еще две детали. Беспорочный плюс — великолепный пульт ДУ: тяжелый, стильный, очень удобный. Условный минус — отсутствие USB-порта и карт-ридера: слайд-шоу из фотографий с флешки не посмотреть.

Что?	CD/DVD/Blu-ray-проигрыватель
Почему?	другие билеты в мир высокой четкости стоят дороже
Сколько?	14 800 руб.
Где?	www.samsung.ru

## Apple iPod touch

В начале осени Apple обновила линейку iPod. Малютка **Shuffle** обзавелась дисплеем, **iPad** получил новый корпус, большой экран и поддержку игр, а самое интересное, что в серии появилась модель **iPod touch**. В приятном на вид устройстве упрощено то, что до сих пор считалось самым интуитивным пользовательским интерфейсом. Забудьте про обычные клавиши, это прошлый век. Сенсорный дисплей позволяет выполнять любые действия легкими прикосновениями пальцев.

Плеер поддерживает все популярные аудиоформаты и обеспечивает приличное качество звука. Само собой, iPod touch не ограничивается воспроизведением музыки. Кино, клипы, мультисериалы, теледоку, фотографии — все это творению Apple под силу.

3,5-дюймовый экран хорошо подходит для просмотра видео и картинок. Сенсор освещенности автоматически настраивает яркость, а встроенный гироскоп определяет момент, когда пользователь поворачивает плеер в горизонтальное положение и переключает дисплей в портретный режим.

Модуль Wi-Fi позволяет выходить в сеть в зоне действия точек беспроводного доступа. Есть полноценный интернет-браузер **Safari** с возможностью отображения потокового видео напрямую с сервера **YouTube**. Плеер с 16

### Технические характеристики

Материал корпуса: пластик  
Дисплей: 3,5-дюймовый сенсорный ЖК, 480x320  
Форматы файлов: MP3, WAV, WMA, AAC, AIF, Audible, H.264, MOV, MPEG-4  
Объем памяти: 16 Гб  
Диапазон частот: 20-20000 Гц  
Питание: встроенный литий-ионный аккумулятор  
Время работы: 22 часа музыки или 5 часов видео  
Интерфейсы: USB 2.0, Wi-Fi  
Размеры: 62x110x8 мм  
Вес: 120 г

Что?	новаторский медиалер
Почему?	клики iPhone, только без GSM-модуля — в этом все сказано!
Сколько?	10 800 руб.
Где?	www.apple.ru

## Epson PictureMate PM290

После каникул или семейных праздников нередко проходит месяц, пока фотографии с цифровика окажутся на бумаге. Исправить ситуацию в отдельной взятой квартире может мини-принтер **Epson PictureMate PM290**.

Мобильный аппарат с удобной ручкой для переноски позволяет буквально на коленях печатать фотографии формата 10x15.

На корпусе принтера расположен USB-слот (для прямого подключения камеры) и разнокалиберные слоты для карт памяти всех популярных форматов. Модуль Bluetooth позволяет печатать снимки с мобильных телефонов, ноутбуков, карманных компьютеров и других устройств с поддержкой популярного беспроводного интерфейса.

Файлы автоматически подготавливаются к печати: на цветном дисплее видно, как кадрируется снимок и как разные опции влияют на печать. С помощью нескольких кнопок на корпусе можно напечатать увеличенный фрагмент фотографии, избавиться от эффекта красных глаз, а также добавить текст или рамку.

Бумага 10x15 превращается в цветное фото всего за 37 секунд. После рекомендации несколько часов посушить отпечатки перед помещением в рамки или фотоальбом. При аккуратном хранении снимок не выцветает в течение 100 лет. Снимки получаются яркими и сочными, возможно, даже чересчур, но очень качественными.

Технические характеристики  
Технология: нормальная струйная печать  
Скорость печати: цветное фото 10x15 за 37 с  
Дисплей: 3,58-дюймовый ЖК  
Разъемы: Bluetooth, USB-хост  
Карт-ридер: Compact Flash Type III, Memory Stick, Secure Digital Card, Smart Media  
Оптический привод: чтение/запись CD-RW/DVD

Что?	мобильный фотоплеер
Почему?	позволяет редактировать и печатать снимки в дороге
Сколько?	9360 руб.
Где?	www.epson.ru

Отдельно отметим привод CD-RW/DVD, с помощью которого можно не только печатать фотографии, но и записывать файлы с карт памяти на диски без посредничества ПК.

В комплект поставки входит фотокартридж и 20 листов фотобумаги 10x15. Дополнительно можно приобрести автомобильный адаптер или аккумулятор.

# НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SVEN

Иван Нечесов

Питаете компьютер от обычной розетки? Не удивляйтесь, если однажды системный блок проглотит отраву и задымится. Скачки напряжения и аварии на подстанциях сильно бьют по БП и почти всегда берут медленным измором. Как защитить технику? Можно воспользоваться источниками бесперебойного питания — например, серии SMART L от компании SVEN.

## НО ПАСАРАН!

Новая линейка включает источники бесперебойного питания мощностью 1000, 2000 и 3000 ВА. Друг от друга они отличаются максимальной нагрузкой и размерами. К младшей модели можно подключить компьютер с монитором, а также домашний кинотеатр и телевизор. Главное, не перегрузить ИБП. Старшие модели без проблем потянут мощный сервер с лазерным принтером и много чего еще. Новинки отлично гасят броски напряжения, фильтруют все виды помех, а форма выходного напряжения формируется неизменно образцового качества. При исчезновении тока в сети ИБП моментально переходит на питание от батареи — время задержки нулевое, благодаря применению новаторской технологии.

Внутри корпуса каждого ИБП установлен вентилятор с функцией автоматического определения оптимального режима охлаждения. Стандартный аккумулятор заряжается до 85 процентов за 4 часа, а потом медленно набирает заряд до 90% и выше. Время автономной работы составляет от 17 до 20 минут при средней нагрузке. Если этого покажется мало, можно подключить дополнительные батареи.

Для подключения к компьютеру используется COM-порт. Программное обеспечение полностью русифицировано, при питании от батареи на мониторе отображается время до отключения ИБП. Отдельно отметим возможность отключения звуковой сигнализации о работе в автономном режиме. Большинство ИБП лишит с интервалом до 10 секунд, и это многих раздражает.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

При выборе конкретной модели стоит ориентироваться на мощность: для обычного компьютера вполне подойдет младший ИБП, а для игровой системы лучше присмотреть аппарат помощнее. SVEN SMART L 1000 и 2000 оснащены всем необходимым: обычными разъемами IEC320, евророзетками, а

также RJ-11 и RJ-45 для телефонной сети и домашней сети. SMART L 3000 больше рассчитан на работу с мощными серверами и другим дорогостоящим оборудованием. С помощью доступных опционально удлинителей-тройников (например, SVEN Special) можно обеспечить бесперебойным питанием все устройства в комнате: от системных блоков до светильников.

Серия SVEN SMART L оставляет хорошее впечатление. Все модели без проблем обеспечивают стабильную работу компьютера без аварийных перезагрузок и позволяют сохранить игру (или важные документы) при пропадании электричества. Разница лишь в цене и возможности. ■



Технические характеристики	SVEN Smart L 1000	SVEN Smart L 2000	SVEN Smart L 3000
Максимальная нагрузка	1000 ВА / 700 Вт	2000 ВА / 1400 Вт	3000 ВА / 2100 Вт
Контролируемые параметры	Действующее напряжение на входе и выходе, частота, выходная мощность, состояние батареи		
Встроенная защита	От большого входного тока, от короткого замыкания, от перегрузки, от удара молнии, от скачков и полного отключения питающего напряжения		
Интерфейс	COM-порт		
Уровень шума	до 45 дБ		
Выходные разъемы	3 разъема IEC320, 1 евророзетка	3 разъема IEC320, 3 евророзетки	2 евророзетки, клеммы под винтовое соединение
Время работы от батареи	до 20 минут	до 17 минут	до 19 минут
Время перезарядки	10 часов		
Размеры	147x401x223 мм	130x479x365 мм	190x453x365 мм
Вес	14 кг	27 кг	32 кг

# Мониторы SyncMaster



2232BW 2032BW

## Представьте... в плену у стиля

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились – дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.

- Время отклика 2 мс
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премия IF Material Award
- Премия IF Product Design Award



# КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер Flextron Quattro от компании «Ф-Центр»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Эра многоядерных процессоров уже пришла: сначала были двухядерные модели, потом появились четырехядерные, а недавно AMD решила удивить выпуском трехядерных ЦП. Чтобы убедиться в правоте наших утверждений, достаточно взглянуть на Xbox 360 и PS3, в которых используются монструозные PowerPC и Cell, умеющие обрабатывать множество потоков данных одновременно. Следуя этой моде, компания «Ф-Центр» представила Flextron Quattro.

## Полный привод

Flextron Quattro — компьютер с полным приводом. Речь идет, конечно же, не о колесах, а о ядре центрального процессора: за основу взят технологичный Core 2 Quad Q6600 с четырьмя ядрами. Да, в играх пока достаточно и двух, но грядущие блокбастеры найдут применение скачущей паре. Стоит отметить, что уже сейчас достаточно программ, готовых загрузить Core 2 Quad на полную катушку. Речь идет о софте для кодирования видео, обработки фотографий и звука, рендеринга трехмерного изображения.

За основу взята оригинальная системная плата от самой Intel. Стабильная и быстрая, в

Технические характеристики	
Процессор	Core 2 Quad Q6600 (Socket 775, 2,4 ГГц, 2x4 Мб L2)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Intel DP965LTCK (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCIe, IDE, SATA, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	2x1024 Мб Samsung DDR2 SDRAM 800 МГц
Видеокарта	Leadtek WinFast PX8600 GD TH 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GT)
Жесткий диск	Hitachi Deskstar T7K500 HDT725032VLA360 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	Optiar AD-71735 (IDE)
Корпус	Thermaltake Soprano VX VD6400BNSE (Middle Tower, USB, FireWire, аудио, 400 Вт)
Дополнительно	Windows XP Home Edition SP2 Russian, паспорт ПК, обучающий диск, магнит
Цена	26000 руб.

наличии один FireWire- и еще шесть USB-разъемов на задней панели, плюс гигабитный сетевой адаптер. Все остальное ожидаемо — 2 Гб ОЗУ, видеокарта класса GeForce 8600 GT с 256 Мб на борту. Жесткий диск по современным меркам стандартный, объемом на 320 Гб, оптический привод, как водится, всеядный: умеет читать и записывать все современные болванки. Типичная конфигурация современного компьютера.

Вся начинка запрятана в компактный глянцевый корпус черного цвета с серебристыми вставками на передней панели. Выглядит Flextron Quattro и вправду солидно. На переднюю панель выведен кардридер, а дополнительные разъемы спрятаны за шторкой в нижней части.

## Испытание по бездорожью

Подключаем Flextron Quattro 3С к сети и запускаем. Работает едва слышно, сколько бы мы ни прислушивались. Штанго блока питания на 400 Вт встает с головой — все испытания он прошел с гордо поднятой головой. На компьютер изначально была установлена Windows XP Home Edition. Для новичков в комплекте поставки предусмотрен диск, обучающий азам работы с самой системой, а также программы из пакета MS Office. Зачем? Ну как же, ведь вас ждет приятный сюрприз — установлена ознакомительная версия Office 2007 сроком на 60 дней.

Во время тестирования штатный кулер справился с охлаждением процессора, видеокарта же при тестировании в 3DMark06 разогрелась до 71 гра-

## Игровые тесты

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
F.E.A.R. 1.08			
Max + AF 16x	72	48	35
Lost Planet (Snow)			
Max + AF 16x	16,9	9,8	7,6
Lost Planet (Cave)			
Max + AF 16x	23,6	14,1	11,2
Prey 1.2			
Max + AF 16x	71	48	35
World in Conflict			
High + AF 16x	16	11	8

## Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0		
CPU	Memory	HDD
7664	5113	6211
3DMark06 1.1.0		
SM 2.0	SM 3.0	CPU
1586	1293	3776

дуса, при этом набрала 3968 баллов. Не так и много, но стоит учитывать, что GeForce 8600 GT работает на скромных частотах — 540/800 МГц (ядро/память). В играх поколения Serious Sam 2, F.E.A.R. и Prey можно смело выставлять разрешение 1280x1024, максимальные настройки качества и включать анизотропную фильтрацию, но если речь идет о чем-то вроде World in Conflict или Lost Planet, придется пойти на уступки и пожертвовать качеством, как ни крути.

В лице Flextron Quattro мы получили весьма недорогую систему с мощным четырехядерным процессором и современной видеокартой среднего уровня. Цена для такой начинки адекватна. Фанатам игр остается посоветовать сразу же заменить видеокарту на мощную GeForce 8800 GTS с 320 Мб или выше.

Благодарим компанию «Ф-Центр» ([www.flextron.ru](http://www.flextron.ru)) за предоставленный для тестирования компьютер.

# Защити свою игровую систему надежно!

## COOLER MASTER®

Роскоша



\* система охлаждения процессора GeminiII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



\* блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



\* корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



## ЗАЩИТА ДЛЯ ИГР!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зоон — 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 Неоторг — 223-23-23, СтарТМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, КОЛМОЗА — 234-21-64, GSM Computerz — 540-21-88, MERLON — 981-84-84, 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 КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерз: (495) 755-55-57

Товар сертифицирован

# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

## ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Очень не вовремя приходится составлять рубрику в этот раз. Ведь не за горами действительно мощные и относительно недорогие видеокарты с поддержкой DX10. Речь идет, конечно же, о GeForce 8800 GT и Radeon HD 2900 Pro. Но время не ждет, придется вновь тоскливо смотреть в сторону GeForce 8600 и Radeon HD 2600 разных мастей.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, в том числе [www.fcenter.ru](http://www.fcenter.ru), [www.oidi.ru](http://www.oidi.ru), [www.sunrise.ru](http://www.sunrise.ru) и других. К моменту выхода номера журнала цены на продукцию могут меняться, но тут мы бессильны.

**Дешево и сердито (категория «Меньше 13 000 руб.»).** Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Предложения нами конфигурация станет отличной основой для мультимедиа-центра. Все ком-

плектающие будут спрятаны в компактное micro ATX-корпусе от Foxconn — его можно поставить куда угодно, хоть в угол, хоть под стол. Если вам действительно нужен медиасервер, можно отказаться от установки видеокарты, останется лишь добавить ТВ-тюнер с аппаратной поддержкой MPEG2, например AVerTV MCE 116 Plus. Для тех, кому нужны еще и игры, не обойтись без видеокарты вроде разогнанной Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic. Добавив денег, можно поставить бесшумную ASUS EN8600GT Silent/HTDP.

**Смерть тормозам (категория «Меньше 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.

Процессоры Pentium E2160 и Athlon 64 X2 4400+ обновились здесь надолго. Они двухядерные и достаточно быстрые — то, что

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme D9580 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Мб, OEM)	37000
Куплер: Cooler Master Geneyr (Socket 775/754/939/AM2/AM2+) + 2x Cooler Master Silent Fan 120 S11 (1200 об/мин)	1450
Системная плата: ASUS ROG 32X-MAX W-Fi (Socket 775, NVIDIA GeForce 8800 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, eSATA, Wi-Fi, GbLAN, ATX)	8000
ОЗУ: DCC DDR2 PC2-6400 Vista Performance Gold Dual Channel OC2ZV1800040K 2x2 Тб	10300
Видеокарты: Foxconn IV-88XMAZ2-ON 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DV, TV-Out)	15000
Жесткий диск: 2x Seagate Barracuda 7200.10 ST3730640AS 750 Тб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	13000
Оптический привод: NEC BD-M100A-09 (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-ROM/RW)	17000
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGame Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	4000
Корпус: SilverStone Temjin L200 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	10370
Блок питания: SilverStone ST63ZF (850 Вт, ATX)	2740

Системный блок:	123040
Комплек: Logitech Z-550 Digital (4x2 Вт сателлиты, 69 Вт центральный, 168 Вт сабвуфер)	9500
Мышь: Microsoft Valley 2000 Opt. USB	1800
Корпус для мыши: SteelSeries Steelpad 4D (290x267x2,5 мм)	800
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2100
Монитор: BenQ FP41V (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	29000

Системный блок и периферия:	166260
Опция 1: Foxconn IV-88XMAZ2-ON 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DV, TV-Out)	+15000
Опция 2: TB7M-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: IBSL IFFON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500
<b>Со всеми новаторами:</b>	<b>188200</b>

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 13 000 РУБ.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2200
Системная плата: Biostar TA6900 AM2 (Socket AM2, AMD 6900, DDR2-800, Video, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, VGA, DVI, S-Video, HDMI, GbLAN, mATX)	2100
ОЗУ: Kingston KV9667D2N510 ValueRAM 1 Тб	1000
Видеокарты: Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 Pro, VGA, DVI, HDMI)	2200
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166 HD160HU 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: Optarc AD-7172A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Foxconn TLM-487 Mini Tower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX)	1350

Системный блок:	11400
Комплек: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 опр, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP75G (17 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5800

Системный блок и периферия:	18970
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 4900+ (Socket AM2, 2.5 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1300
Замена видеокарты: ASUS EN8600GT Silent/HTDP 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GT, DVI, TV-out)	+1400
Замена монитора: ViewSonic VX1355m (19 дюйма, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MHL)	+1500
Опция 1: Kingston KV9667D2N510 ValueRAM 1024 Мб	+1000
Опция 2: TB7M-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 разъемов, 5 м)	+600
<b>Со всеми новаторами:</b>	<b>27270</b>

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 13 000 РУБ.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1.8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2500
Системная плата: GIGABYTE GA-945GM-S2 (Socket 775, Intel 945G, FSB 1066 МГц, DDR2-667, Video, PCI, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, VGA, GbLAN, mATX)	1800
ОЗУ: Kingston KV9667D2N510 ValueRAM 1 Тб	1000
Видеокарты: Palit Radeon HD 2600 Pro Sonic 256 Мб (PCIe x16, Radeon HD 2600 Pro, VGA, DVI, HDMI)	2200
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166 HD160HU 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: Optarc AD-7172A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1.44 Мб	200
Корпус: Foxconn TLM-487 Mini Tower (FAN, Audio, USB, 300 Вт, mATX)	1350

Системный блок:	11400
Комплек: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-705F (1000 опр, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Монитор: BenQ FP75G (17 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	5800

Системный блок и периферия:	18970
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2.0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1500
Замена видеокарты: ASUS EN8600GT Silent/HTDP 256 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8600 GT, DVI, TV-out)	+1400
Замена монитора: ViewSonic VX1355m (19 дюйма, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MHL)	+1500
Опция 1: Kingston KV9667D2N510 ValueRAM 1024 Мб	+1000
Опция 2: TB7M-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (6 разъемов, 5 м)	+600
<b>Со всеми новаторами:</b>	<b>27470</b>

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4400+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x1 Mb, BOX)	2600
Системная плата: ASUS M2N-E SLI (Socket AMD, NVIDIA GeForce 500 SLI, DDR2-800, SLL PCie, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GLAN, ATX)	2400
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM PC6400 2x1 Гб	2400
Видеокарта: GIGABYTE GV-NM6256H 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	5100
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 HD021KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2200
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: Thermaltake Spring Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок:	16350
Комплек: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1350
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	8100

Системный блок и периферия:	29500
Замени ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x2x1 Mb, BOX)	+1000
Замени видеокарту: Foxconn FV-NM52M02-0A 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	+4200
Замени монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+1400
Опция 1: Купер Cooler Master Hyper 1X2 (Socket 754/939/AM2/75, 1800 об/мин)	+800
Опция 2: TB/FM-тонер All-in-One MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Korp (220x320x35 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (розетка, 5 м)	+600

Со всеми новаторами:

40650

доктор прописал. Если вы не любитель разгона, то Athlon 64 X2 4400+ выглядит предпочтительнее, однако если решитесь на разгон дитяца от Intel, то получите свои дивиденды. Многие умудрялись разогнать Pentium E2160 с 1,8 ГГц до 3 ГГц и даже выше! Для успеха вам понадобятся удача и мощный кулер вроде Cooler Master Hyper TX2.

Видеокарта класса GeForce 8600 GTS прилично справляется с современными играми, но в проект класса World in Conflict и Crysis не стоит надеяться на

высокую скорость. С нетерпением ждем появления новых карт от AMD и NVIDIA.

**ЗАЙМИ, НО КУПИ (категория «Меньше 35 000 руб.»)** Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Предложенные конфигурации полностью соответствуют слогану — тихие и мощные. В обоих случаях процессор охлаждает кулер Thermaltake BigTurboon VX. Он бесшумен при минимальных оборотах, при этом остается

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Mb, BOX)	2500
Системная плата: ASUS P5PL (Socket Intel, G31, DDR2-800, PCie, PCI, IDE, SATA, Sound, USB, GLAN, ATX)	2500
ОЗУ: Samsung DDR2 SDRAM PC6400 2x1 Гб	2400
Видеокарта: GIGABYTE GV-NM6256H 256 Mb (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	5100
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 HD021KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2200
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: Thermaltake Spring Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2000

Системный блок:	18350
Комплек: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1350
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	8100

Системный блок и периферия:	29500
Замени ЦП: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Mb, BOX)	+1500
Замени видеокарту: Foxconn FV-NM52M02-0A 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	+4200
Замени монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI)	+1400
Опция 1: Купер Cooler Master Hyper 1X2 (Socket 754/939/AM2/75, 1800 об/мин)	+800
Опция 2: TB/FM-тонер All-in-One MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 3: корпус для мыши Nova MicroOptic Korp (220x320x35 мм)	+650
Опция 4: сетевой фильтр ZIS Pilot Pro (розетка, 5 м)	+600

Со всеми новаторами:

41150

очень эффективно в плане охлаждения, видеокарта GeForce 8800 GTS 640 Mb от MSI тоже работает тихо воды, ниже травы. Корпус что надо — Thermaltake Eureka, Full Tower. Звуковую карту заменили на позитивный X-Fi — Creative SB X-Fi XtremeGamer. Для мощного звука рекомендуем акустику JetBalance JB-362. Дополнительно к ней можно докупить сабвуфер, на случай если басов покажется маловато.

Теперь вы видели все (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Вот мы и добрались до десктопа — до супермощного компьютера на базе Core 2 Extreme QX6850. Продвинутая системная плата со встроенным Wi-Fi прилагается, далее по списку 4 Гб оперативной памяти и дисковый массив из двух винчестеров по 750 Гб каждый. За игры отвечает «срокная» GeForce 8800 GTX — по нашему мнению, версия Ultra не стоит своих денег. А вот оптический привод с поддержкой Blu-ray здесь необходим, иначе знач на столе будет красоваться 24-дюймовый BenQ FP241WV с разрешением 1920x1200! ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Mb, OEM)	3700
Купер: Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/75, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: GIGABYTE GA-M57LSU-94 (Socket AMD, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, SLL PCie, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2600
ОЗУ: Corsair XMS2 DHX TW1W2X2048-6400C5HX 2x1 Гб	4000
Видеокарта: MSI N7800GT01-1226A0E (HD OC 640 Mb)	11000
ЦП: NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out	5100
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Thermaltake Eureka VCA3035WAE Full Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	4000

Системный блок:	34550
Комплек: JetBalance JB-362 (2x20 Вт)	2100
Мышь: Razer Krat (1600 dpi, USB)	1200
Корпус для мыши: SteelSeries Steelpad 40 (290x267x2,5 мм)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L2069TW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8000

Системный блок и периферия:	46750
Замени ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x1 Mb, BOX)	+6000
Замени видеокарту: Foxconn FV-NM52M02-0A 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	+4000
Замени монитор: BenQ FP241WV (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+19800
Опция 1: TB/FM-тонер All-in-One MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: USB IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+4500

Со всеми новаторами:

84150

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

## ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Mb, OEM)	3600
Купер: Thermaltake BigTurboon VX (Socket 754/939/AM2/75, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-S3 (Socket 775, Intel P35, DDR2-1066, PCie, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, GLAN, ATX, Retail)	3100
ОЗУ: Corsair XMS2 DHX TW1W2X2048-6400C5HX 2x1 Гб	4000
Видеокарта: MSI N7800GT01-1226A0E (HD OC 640 Mb)	11000
ЦП: NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out	5100
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD±R/RW)	850
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2800
Корпус: Thermaltake Eureka VCA3035WAE Full Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	4000

Системный блок:	34950
Комплек: JetBalance JB-362 (2x20 Вт)	2100
Мышь: Razer Krat (1600 dpi, USB)	1200
Корпус для мыши: SteelSeries Steelpad 40 (290x267x2,5 мм)	800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Монитор: LG Flatron L2069TW (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	8000

Системный блок и периферия:	49150
Замени ЦП: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Mb, OEM)	+4400
Замени видеокарту: Foxconn FV-NM52M02-0A 320 Mb (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVl, TV-out)	+4000
Замени монитор: BenQ FP241WV (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composite, Component, HDMI, S-Video, USB)	+19800
Опция 1: TB/FM-тонер All-in-One MCE 116 Plus (PCI)	+2500
Опция 2: USB IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+4500

Со всеми новаторами:

84250



# 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.

Известно о скором выходе DirectX 10.1. Будет ли отличаться качество картинки, воспроизводимой видеокартами с аппаратной поддержкой DirectX 10.1, в сравнении с видеокартами с поддержкой DirectX 10, или эти обновления касаются лишь программной стороны нового API? А то получается, сейчас выкину деньги на новую видеокарту, а она скоро устареет...



Первые упоминания о DirectX 10.1 появились около года назад, когда готовились к выходу видеокарты от AMD серии 2xxx. Предполагалось, что эти видеокарты получат поддержку новой версии графического API, но задуманному не было суждено сбыться.

Первые заявления Microsoft относительно DirectX 10.1 стали шоком для любителей видеокарт: для его использования потребуется не только установить Windows Vista SP1, но и заменить графическую карту! Получалось так, что только купленные видеокарты должны были отправиться на свалку.

Лишь в августе 2007 года на конференции SIGGRAPH 2007 ситуация окончательно прояснилась. Представители Microsoft сообщили, что DirectX 10.1 полностью поддерживает DX10-совместимые видеокарты. Новая версия DX — нечто вроде надстройки, обновление, которое призвано расширить возможности графических карт.

Таким образом, DirectX 10.1 будет поддерживать современные карты DirectX 10, но DX10-видеокарты не будут поддерживать всех функций DirectX 10.1. Среди новых функций стоит отметить появление 32-битных операций с плавающей точкой (вместо 16-битных, которые используются сегодня) и обязательную поддержку 4X сглаживания (FSAA). Последний фактор крайне позитивно отразится на качестве картинки. Таким образом, Microsoft задает минимальную планку производительности видеокарт.



Раньше у меня был компьютер на базе Sempron 3000+, 512 Мб ОЗУ, видеокарта GeForce 6600 128 Мб, игры вроде GTA: San Andreas и GTA: Vice City шли нормально. Когда я сделал апгрейд, эти игры стали работать слишком быстро! Как с этим можно бороться?



Эта ситуация похожа на ту, с которой сталкиваются любители старых игр, зачастую DOS'овских, когда их любимые игрушки на современных компьютерах в буквальном смысле

«летают». В этом случае помогают программы, ограничивающие частоту процессора, например, **AniTurbo** и **Moslo**.

Вам же поможет несколько нетривиальное решение. Все дело в дурячестве вашего процессора. Из-за различия в архитектуре процесс обработки данных идет в несколько другом русле. Решение проблемы — отключение второго ядра. Продавайте следующую последовательность действий: запустите игру → вызовите «Диспетчер задач» (комбинация Ctrl+Alt+Delete) → выберите из списка нужную программу → щелкните по ней правой кнопкой → ищите пункт «Перейти к процессам» → кликните правой кнопкой по выделенному процессу и в пункте «Установить связь» убираете галочку с пункта CPU 1. Готово!



Выбирал себе ноутбук, остановил свой выбор на Acer Aspire 5720G. В его характеристиках значится время отклика экрана 8 мс — это плохо или хорошо? И вообще, что такое время отклика?

О времени отклика экрана стали беспокоиться с появлением ЖК-телевизоров и ЖК-мониторов. Время отклика — это время, которое пиксель монитора затрачивает, чтобы перейти от бездействующего состояния (черный) в активное (белое) и обратно (черный). Этот процесс измеряется в миллисекундах. Чем он меньше, тем лучше.

Когда ЖК-мониторы только появились, они были малопригодными для фильмов и динамичных игр. И все из-за того, что время отклика было слишком велико — за быстро передающимися по экрану объектами тянулись шлейфы, размытые очертания объекта.

В настоящий момент для настольных мониторов время отклика колеблется от 2 до 16 мс. Для ноутбука это значение выше и обычно находится на уровне 16-24 мс. Так что 8 мс для ноутбука это не просто хорошо, а очень хорошо.



У меня установлен русифицированный Windows XP SP2. При входе в систему, когда появляется диалог с выбором пользователя, по умолчанию выбран русский язык, хотя логин и пароль у меня на английском. Можно ли как-нибудь сделать при входе по умолчанию английский раскладку?



С подобным явлением сталкивается практически любой пользователь локализованной версии Windows. Большинство пользователей просто смиряется с этим фактом и продолжает нажимать при входе ненавистную им комбинацию клавиш, каждый раз приходя в бешенство.

Решение же проблемы кроется в изменении пары ключей в реестре. Зайдите в редактор реестра («Пуск» → «Выполнить...» → regedit) и перейдите в раздел HKEY\_USERS\DEFAULT\Keyboard Layout\Preload. Значение ключа 1 установите равным 409 (английский), а 2 — 419 (русский).

## 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 в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятности, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



**GX600** от **MSI** — первый в мире турбо-ноутбук, снабженный эксклюзивной технологией **Turbo Drive Engine**.

Расшифруй надпись и узнаешь главное достоинство ноутбука **MSI GX600 Extreme Edition**.



Решусь



””



НО+П



”””

Зарегистрируйся и оставь правильные ответы на странице конкурса на сайте [www.microstar.ru](http://www.microstar.ru)



**Победитель конкурса  
получит ноутбук GX600!**

**Участнику, занявшему  
второе место, достанется  
системная плата MSI P35 Platinum.**



В случае если правильных ответов будет несколько, приз будет разыгран между победителями.



**Почему есть одноядерные, двухядерные, четырехядерные процессоры, но нет трехядерных? Планируется ли вообще выход процессоров с нечетным количеством ядер? Просто любопытно.**

Современные компьютеры оперируют двоичной системой исчисления, поэтому большинство чисел, встречаемых в компьютерной технике, являются степенями двойки. Разработчикам процессоров «двоичная» архитектура ближе к сердцу.

Недавно в сети просочилась информация о том, что AMD готовит сюрприз, **Phenom X3**, самый настоящий трехядерник. Многие предполагают, что это будут отбракованные процессоры от производства четырехядерных **Phenom**. В общем, нам остается гадать, а время уже расставит все точки над *i*.



**Услышал о каких-то железяхках Tesla от NVIDIA. Для чего они нужны, и есть ли смысл их покупать?**



Это не просто железяки, это целая линейка производительных решений для широкого круга вычислительных задач. Сейчас графические процессоры достигли производительности, сравнимой с самыми мощными центральными процессорами, а в специфичных задачах даже превосходят их в десятки раз! Поэтому в голове производителей видеокарт пришла мысль: «А почему бы не использовать графические чипы не только для графики, но и для вычислительных задач?» Так на свет появился проект **AMD Stream Processor**. В настоящий момент этот проект преобразовался в **Fusion**, целью которого стало создание гибридных процессоров, в которых CPU и GPU будут интегрированы в один чип.

**NVIDIA** ее решила не идти так далеко, остановившись на создании продуктов, предназначенных для сложных вычислений, и назвала их в честь изобретателя великих и ужасных устройств **Николая Тесла**. В настоящий момент линейка **Tesla** представлена тремя продуктами: суперкомпьютер в настольном форм-факторе **Tesla D870**, PCIe-видеокарта **Tesla C870** и вычислительный сервер **Tesla S870**.

Довольно интересен тот факт, что даже **Tesla D870** и **Tesla S870** требуют подключения к «обычному» компьютеру через слот PCIe. Стоят «графокомпьютеры» **D870**, **C870** и **S870** соответственно \$7500, \$1499 и \$12 000. Вы спросите: а зачем нам такое счастье? Ответ прост: дело в том, что это не массовый продукт, эти суперкомпьютеры пригодятся при сложных расчетах в науке и промышленности. По заявлениям компаний, использующих **Tesla**, теперь производительность некоторых программ повысилась до ста раз.



**Цельными днями по телевизору, радио, в интернете все только и говорят о «Макинтошах», iPhone и iPod. Скажите, пожалуйста, что такое «Макинтош» и с чем его едят?**



У слова «Макинтош» много значений: это и непромокаемый плащ, названный в честь химика **Чарльза Макинтоша**, и сорт яблок, и, наконец, **Apple Macintosh**. Скорее всего, вы имели в виду последнее. **Apple Macintosh**, или в простонародье **Mac**, — это линейка компьютеров и ноутбуков, производимых компанией **Apple**. Название она получила как раз от сорта яблок (кстати, **Apple** переводится как «яблоко»).

Первый **Mac** был выпущен 24 января 1984 года и стал первым популярным персональным компьютером, использующим графический интерфейс и мышь. Именно «Яблоку» мы должны быть благодарны за появление мыши, хотя ее изобрели в компании **Xerox**... До недавнего времени все «Маки» работали под управлением операционной системы **Mac OS**, сейчас же есть возможность установить на них **Windows**.

## Горячие советы

В новом выпуске мы продолжим публиковать советы по трюкам с реестром, присланные нашим читателем **DemON**. На этот раз мы узнаем, как убрать следы вашего пребывания за компьютером и повысить безопасность вашего **Windows XP**.

Все советы потребуют некоторых манипуляций с реестром, поэтому будьте предельно внимательными и четкой следуйте указаниям. Зайти в редактор реестра можно, выполнив следующую последовательность действий: **Пуск = Выполнить... = regedit**. Почти все изменения вступят в силу лишь после перезагрузки системы.

Как известно, список открытых на компьютере документов помещается в папку «Недавние документы». Если вы хотите, чтобы система автоматически заметала за вами следы после выхода, очистив этот список, необходимо добавить в раздел реестра **HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** ключ **ClearRecentDocsOnExit** типа **DWORD** со значением 1. Можно вообще отключить функцию запоминания недавно открытых документов, добавив в тот же раздел реестра ключ **NoRecentDocsHistory** типа **DWORD** со значением 1.

Теперь затронем проблемы безопасности. Зачастую необходимо отлучиться от компьютера на неопределенный промежуток времени, причем в это время доступ к компьютеру других лиц нежелателен. В **Windows** есть возможность запроса пароля пользователя после выхода компьютера из ждущего режима. Для этого нужно зайти в раздел **HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Policies\Microsoft\Windows\Power** и создать там параметр **PromptPasswordOnResume** со значением 1. Удаление этого параметра возвратит систему в персональное состояние.

Если ваш компьютер находится в локальной сети и вы хотите настроить режим доступа к «расширенным» (доступным для всех) ресурсам на вашей машине, сделать это вы можете в разделе **HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\LSA** при помощи изменения значения параметра **RestrictAnonymous**. 0 — означает, что анонимный доступ к «расширенным» ресурсам разрешен, 1 — запрещен, 2 — запрет любого неявного доступа к компьютеру (в сетевом окружении ваш компьютер будет не виден, доступ к нему будет возможен лишь по IP-адресу).

При умелом обращении с реестром в **Windows** можно настроить «под себя» практически все. Остается лишь найти, какой параметр за что отвечает, благо существует много информации на этот счет. Так что не бойтесь копаться в реестре, и, возможно, вы найдете что-нибудь новое, за что вам будут благодарны многие пользователи!



**Что за вирус Backdoor.Graybird? У меня стоит Symantec AntiVirus Corporate Edition со свежими базами, но вирус ему не по зубам. Что же делать?**

В самом названии вируса заложено его поведение.

**Backdoor** («Черный ход») — класс вирусов, которые открывают лазейку для удаленного воздействия на компьютер. Зачастую в разряд **Backdoor** попадают программы удаленного управления — например, **RAdmin**. Попав на компьютер, вирус «создает дверку» и ждет, пока злоумышленник туда «постучит». Причем обычно хакер получает полное управление над компьютером.

Чтобы избавиться от вируса, нужно для начала выключить службу **VMWare Authorization Services (Панель управления = Администрирование = Службы)**. После этого зайдите в редактор реестра (**Пуск = Выполнить... = regedit**) и удалите ключи **HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\GrayPigeonServer** и **HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\Root\LEGACY\_VMWARE\_AUTHORIZATION\_SERVICES**. После перезагрузки просканируйте компьютер антивирусом. ■





## Quantum Force

Больше производительности? – Легко!

Узнай больше про Quantum Force...

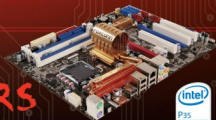


Название серии материнских плат Quantum Force говорит о высокой производительности продуктов, протестированных и одобренных лучшими оверклокерами мира.

Узнай больше о Quantum Force на сайте

<http://www.quantum-force.net>

Quantum Force  
Performance, without compromise



## MARS

### СПЕЦИФИКАЦИЯ

- Поддерживает процессоры Intel Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo
- Начислите 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

Сергей Кук

E-MAIL: RVBRIKI: SOFTMANIA@IGROMANIA.RU

Практика

## В ЭФИРЕ НОВОСТИ

### ЧИТАЕМ И СМОТРИМ ИНТЕРНЕТ-НОВОСТИ

В наш бурный век быть в курсе событий значит очень и очень много. Совсем недавно ничто не могло поколебать информационное владичество традиционных средств массовой информации. Телевидение, журналы и газеты были нашим всем. Но с ростом популярности интернета монополия ТВ и бумажных СМИ пошатнулась из-за огромного количества новостных веб-ресурсов. «Голубые экраны» и бумагу вытесняют браузеры.

Однако совсем необязательно запускать браузер, чтобы узнать последние новости. Существуют специальные программы, которые поставляют на рабочий стол сводки новостей в самом что ни на есть прямом эфире. Первым делом на ум приходит RSS-агрегаторы, но начнем мы не с них, а с куда более близких простому обывателю вещей: телевидения и радио.



TV PLAYER CLASSIC — НА ЭКРАНЕ УВЕЛИЧИЛИСЬ МУЖЧИНА, С ТАКИМИ И МИРОВОЕ НОВОСТИ НЕ ТАК СТРАШНО СМОТРЕТЬ.

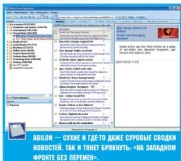
Телевидение можно смотреть при помощи **TV Player Classic**. Выбрать есть из чего. По заверению разработчика, TV Player Classic показывает 1200 телевизионных каналов из 109 стран мира. TV-тюнер для просмотра не нужен, а вот широкий интернет-канал — очень даже.

Практически то же самое предназначение у **Online Radio Tuner**. Эта удобная в применении программа сделана для прослушивания и записи интернет-радио. Поддерживается работа с различными форматами звуковых файлов. Для быстрого выбора программ можно установить закладки на любимые радиостанции. В целом функций у Online Radio Tuner не очень много. Но среди этого «немного» есть все, что требуется для получения и записи радиопрограмм из интернета. Слушать радио можно бесплатно, а вот для записи с недавних пор требуют денег.

Поставщиком своеобразных новостей является **ListTV**. Своеобразных потому, что пользователю показывается не что иное, как программа телепередач. В утилите масса настроек, которые максимально облегчат поиск нужной передачи. ListTV позволяет сортировать программы по каналам и дням недели, смотреть, какие передачи идут в данную минуту или будут идти в будущем, пометить любимые и искать их по дням и каналам. Раз-

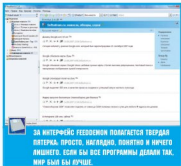
умеется, телепрограмму можно легко распечатать. ListTV или подобная ей утилита просто обязательна для зрителей спутникового или интернет-телевидения.

Самая что ни есть классическая новостная программа — **DataBites**. Это весьма популярное средство для получения свежей информации из интернета. Курсы валют, прогноз погоды, графики изменения биржевых котировок (если вам это, конечно, интересно), анекдоты, политические и экономические новости, картинки... Принцип работы программы прост. Загружается лишь часть страницы и только с нужной информацией. То есть не надо качивать всю веб-страницу, довольно часто перегруженную внутренней графикой, баннерной рекламой и другим хламом.



ABLON — СУХИЕ И ГДЕ-ТО ДАЖЕ СРЫВНЫЕ СВОДКИ НОВОСТЕЙ, ТАК И ТЫНЕТ БРЯХАТЬ — НА ЗАПЯТОМ ФРОНТЕ БЕЗ ПЕРЕМЕН.

Еще один способ получения свежей информации — новости в формате RSS, так называемые RSS-ленты. Очень многие (хотя сейчас правильнее будет сказать «почти все») новостные сайты используют этот формат, который позволяет подать информацию в сжатом виде. Причем RSS-новостями снабжены не только новостные ресурсы, но и многие другие сайты. Есть такие новости и у нас (на [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)). Чтобы быстро заполнить порцию таких новостей, можно воспользоваться бесплатной утилитой **Ablon**. В дистрибутив уже вшиты адреса RSS-лент наиболее популярных зарубежных ресурсов. Поэтому сразу после первого старта программы можно затариться под завязку массой вечерской информации. А уж там и решить, заходить ли на тот или иной сайт, дабы ознакомиться со свежими событиями ближе, или не стоит. Список загружаемых новостей легко редактируется. Для добавления новой RSS-ленты нужно лишь указать ее адрес, то есть адрес файла с RSS-лентой.



ЗА ИНТЕРЕСНО ФЕЕДОМОН ПОДАВАЕТСЯ ТЕРПАДА ЗАПЯТОМ, ПРОСТО, НАГЛЯДНО, ПОЯТНО И НИЧЕГО ЛИШНЕГО. ЕСЛИ БЫ ВСЕ ПРОГРАММЫ ДЕЛАЛИ ТАК, МИР БЫЛ БЫ ЛУЧШЕ.

Ablon бесплатен, но не всегда удобен (интерфейс оставляет желать лучшего). Так что про самый популярный RSS-агрегатор не упо-

мянуть нельзя. Называется он **FeedDemon** и отличается чрезвычайной простотой в настройке и использовании, а также приятнейшим внешним видом. К тому же он переведен на русский язык. За продуманность и удобство, правда, приходится платить.

Ну и в заключение, как обычно, прогноз погоды. Тут имеется несколько вариантов.



ПРОГНОЗ ПОГОДЫ: ЗАТРА 36 20 ГРАДУСОВ ПО ЦЕЛЬСКО, СЫМЫШЕВОЙА ДЕВУШКА РАДЕЕТСЯ! ПРАВДА, ЕСЛИ ПОГОДА ПЛОХАЯ, НАСТРОЕНИЕ У НЕЕ НЕ МЕНЯЕТСЯ.

Классическим поставщиком известий от небесной канцелярии является «**Прогноз погоды**». Программа любезно рассказывает о текущей погоде в конкретном городе (а список городов очень внушительный), даст прогноз на неделю и даже предоставит фотографии облачности со спутника.

Если не хочется, чтобы подобная программа занимала много места, можно установить на компьютер **Gismeteo.Bar** или **Gismeteo.Tray**. Первая утилита добавляет в браузер дополнительную панель инструментов, где только и останется что выбрать нужный город. Такие же функции и у Gismeteo.Tray, но с одним отличием. Gismeteo.Tray работает в системном tree Windows.



GISMETEО WALLPAPER, СВОИДА ПОГОДЫ, КАЛЕНДАРИК, КАЛЬКУЛЯТОР И БЛОКНОТКИ, СВОБОДОСЧЕТАНИЕ «ПРОГНОЗ СТОЯ» ОБРЕПАЕТ СУВЕРЕННЫЙ СМЫСЛ.

Если захотелось чего-нибудь эдакого, обратитесь к услугам **Gismeteo.Wallpaper**. После ее установки кардинально меняется рабочий стол. Теперь его основное предназначение — снабжать информацией о погоде. А еще рабочий стол обзаводится календариком, блокнотом на нескольких страницах и калькулятором.

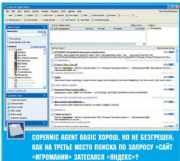
Новостной софт — это реальная альтернатива сайтам, рпорутиющим о последних событиях. Основное преимущество программ кроется в минимизированном трафике, который тратится на получение новостей (если не брать в расчет интернет-телевидение и радио). Вдобавок, почти все такие программы бесплатны. Так что пользуйтесь на здоровье.

Практика

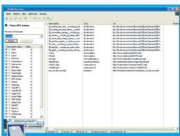
## СЕТЕВОЙ ПОИСК ИЩЕМ ФАЙЛЫ В ИНТЕРНЕТЕ И ЛОКАЛЬНЫХ СЕТЯХ

С чего начинается поиск в интернете? Заходим на любимый (либо первый попавшийся) поисковый сервер, пишем ключевые слова и ловим кучу ссылок. Это традиционный способ. А как, например, использовать сразу несколько поисковиков и объединить их результаты в один? Или найти какой-то определенный тип файлов? Оказывается, очень просто: бесплатного софта для таких задач создано немало.

Программа **Search** работает по тому же принципу, что и обычные поисковики. Только с вашего компьютера. Ее главная функция — искать информацию в интернете с помощью «встроенных» в утилиту зарубежных и отечественных поисковых систем. Сам список поисковиков вызывает уважение. Есть там и экзотические (по меньшей мере, для российского пользователя), и вполне привычные, к примеру «Яндекс». Также доступен расширенный поиск по разным категориям.



Аналогичным образом действует и работает **Copernic Agent Basic**. В выгодную сторону Copernic Agent Basic отличается симпатичный и более понятный интерфейс. Программа ищет только через зарубежные серверы. Однако это обстоятельство не мешает «Копернику» находить много нового и интересного в русскоязычной части Сети. Многие зарубежные поисковики уже давно понимают кириллицу. Та версия программы, которая припасена на нашем диске, бесплатная и не накладывает никаких ограничений при использовании.



WINMP3LOCATOR, ПОИСК ПО СЛОВУ «СОЛНЦЕ» ВЫДАЕТ МНОЖЕСТВО ССЫЛОК НА ТВОРЧЕСТВО ВИКТОРА ЦОЯ, ХОТЕ КРУЧЕ ВСЕГДА ПИСАТЬ ЗАПРОСЫ ТРАНСЛИТМ НА ИЛИ НА АНГЛИЙСКОМ.

## ЧТО ТАКОЕ ПИРИНГОВЫЕ СЕТИ

Пока самым распространенным способом скачивания файлов остается получение файла напрямую с центрального сервера, на котором он хранится. По этому принципу работает передача файлов по протоколам HTTP и FTP.

Каждый человек скачивает файл с сервера по принципу «от и до». И чем больше одновременно качающих, тем выше нагрузка на сервер и тем больший счет за трафик предьявлять его владельцу. В этом и заключается основной недостаток HTTP/FTP. Когда сервер становится очень популярным и все больше пользователей обращаются к нему, он может просто-напросто вылететь из строя. Отчасти эту проблему снимают дополнительные ссылки («зеркальные» сервера), но и они в конечном итоге могут быть перегружены.

Нико. Надо лишь зарегистрироваться во время установки.

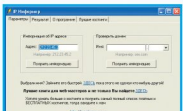
До предела упрощает поиск MP3-файлов утилита **WinMP3Locator**.

Программа разыскивает музыку сразу на нескольких популярных поисковиках (их в списке более 20 штук). Чтобы начать поиск, нужно ввести в окошко название песни. Достаточно вписать даже одно слово, если название композиции забылось. Кстати, если вы в поисках композиции забылись, можно попробовать искать наугад — иногда выявляют очень интересные вещи.

Недостаток WinMP3Locator в том, что утилита не умеет сама закачивать файлы (она только выуживает ссылки). Зато бесплатна и многоязычна. Разработчики предлагают использовать для закички найденных файлов браузер или менеджер закички и советуют **ReGet**. Почему именно ReGet? Все просто. Эту, бесспорно, неплохую «качалку» создала та же компания, что и WinMP3Locator.

**PractiSearch** пригодится тем, кто много читает и любит искать информацию по непонятным моментам. Обычно порядок действий обычно такой: сначала копируется нужный текст, затем открывается браузер, вставляется текст в строку поиска и нажимается Enter. После установки **PractiSearch** понадобится лишь выделить текст и нажать горячую клавишу, после чего стартует поиск. Вроде бы мелочь, но приятная и бесплатная.

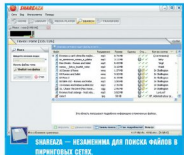
Архивлезной и где-то даже незаменимой утилитой является «**IP Информер**». Эта программа предназначена для быстрого получения подробной информации о любом IP-адресе или домене (ключая информацию о владельце сайта).



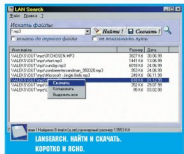
«IP ИНФОРМЕР», КАК ШПИОН, ВЫВЕДЕТ ВСЕ О НУЖНОМ САЙТЕ.

Поэтому все более популярными становятся пиринговые сети, в которых обычные пользователи, соединяясь друг с другом, сами обмениваются файлами. Фактически пользователь качает файл с чужого компьютера, а не со специального сервера. В то же время с его разрешения кто-то скачивает добро с его собственного ПК.

В последнее время на Западе эти файлообменные сети подвергаются серьезным гонениям. Они оказались настоящим бичом для любителей авторских прав. Особенно это касается аудио-, видеопродукции и игр. Начались многочисленные судебные кампании. А такие организации, как **RIAA** (Американская ассоциация звукозаписывающих компаний), дискредитируют пиринговые сети, публика в них фальшивые файлы, содержание которых не соответствует названию. Это даже привело к потере популярности у некоторых сетей.



Для поиска файлов в свободных файлообменных сетях (так называемых пиринговых сетях, где пользователи обмениваются файлами между собой) используется **Shareaza**. Утилита ищет файлы любых типов (музыка, видео, программы и прочее) и адаптирована к наиболее популярным файлообменным сетям. Как и сами сети, эта программа не просит денег за свои услуги.



Чтобы разыскать файлы внутри локальной сети, пригодится **LanSearch**. Эту бесплатную утилиту отличает предельно простой внешний вид. Две большие кнопки «Найти» и «Скачать» отвечают все вопросы даже у новичка.

Людам посерезней для поиска по локалке лучше воспользоваться **StrongSearch**. Здесь гораздо больше настроек и возможностей, что делает поиск более удобным и результативным. Правда, за такое удобство придется немного заплатить.

На DVD

## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

**PANDA ANTI VIRUS + FIREWALL 2008**  
 Разработчик: Panda Security  
 Язык: русский  
 Тип распространения: условно-бесплатно  
 Цена: \$25.95  
 Способ оплаты: кредитная карта  
 Сайт: [www.panda-security.com](http://www.panda-security.com)

**Panda Antivirus + Firewall 2008** — надежный, удобный и быстрый пакет для защиты компьютера от вирусов и хакерских атак. Как нетрудно догадаться по названию, в состав пакета входят антивирус и фаервол. Антивирусная защита базируется на трех модулях. Первый — обнаружение известных вирусов (стандартный антивирус). Отловом самых-самых новых вирусов, еще не занесенных в базы, занимается второй модуль под названием TruPrevent. Наконец, если дело совсем худо и компьютер заражается от вирусов, троянов и рутитов, поможет третий модуль — TotalScan Pro. В этом случае подключается «коллективный разум» (сканирование происходит в онлайн). «Панда» вгрызается в нутро системы и достает оттуда даже самые тихие вирусы.

Хотя до такого состояния компьютер лучше все-таки не доводить и держать включенной активную защиту. Благо компьютер она почти не нагружает, разве что только самый первый раз, когда «Панда» активно обнаруживает и настроивается на дальнейшую работу.

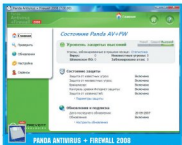
**Panda Antivirus + Firewall 2008** — пакет платный, но для наших читателей мы прислали версию, которая будет работать без всяких ограничений три месяца с момента установки. Взять ее можно с нашего диска.

## СВЕЖАТИНА!

### ABOO 0.8.0

Разработчик: Дмитрий Петрухин  
 Язык: русский  
 Тип распространения: бесплатно  
 Сайт: <http://progvoz.com.ua/aboo>

Если вы любите аудиокнижки и вам не противно слушать синтезированный компьютером голос, то стоит обратить внимание на программу **Абоо**. Это удобная (все можно сделать за пару кликов мышью) и симпатичная утилита для создания аудиокниг. Работает очень быстро, есть много настроек (качество аудиофайла, скорость проговаривания текста, громкость), а конвертировать



файлы можно в пакетном режиме. Для работы Абоо желательно установить дополнительный голосовой движок, так как стандартный (Microsoft Sam) отнюдь не идеален.

Рейтинг: **8**

### AUTORUNS 8.73

Разработчик: Марк Руссонович и Брайс Корсвелл  
 Язык: английский  
 Тип распространения: бесплатно  
 Сайт: [www.microsoft.com/technet/sysinternals/Utilities/AutoRuns.aspx](http://www.microsoft.com/technet/sysinternals/Utilities/AutoRuns.aspx)

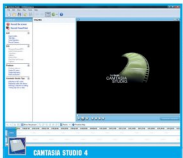
Утилита **AutoRuns** позволяет контролировать автозагрузку программ и служб. С ее помощью можно разобраться, что там Windows грузит при старте, и навести в этом хозяйстве должный порядок: отключить запуск того или иного компонента или поправить реестр (предусмотрен быстрый переход в нужный раздел). Минус — отсутствие локализации. Но это не критично, так как для того, чтобы поставить «птичку» в чекбоксе рядом с названием нужного процесса, особых познаний в английский язык и не нужно. Только не забывайте про элементарное правило: не зная, за что отвечает процесс, — не трогай его (или выноси, а потом уже трогай). А то хлопот не оберешься.

Рейтинг: **8**

### CAMTASIA STUDIO 4

Разработчик: TechSmith  
 Язык: английский  
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)  
 Цена: \$29.99  
 Способ оплаты: кредитная карта  
 Сайт: [www.techsmith.com/camtasia.asp](http://www.techsmith.com/camtasia.asp)

**Camtasia Studio** создана для записи всего и вся, что происходит на экране монитора, и последующей обработки записанного. Сразу скажем, что для записи игрового видео программа подходит плохо, для этих целей лучше использовать **FrapS** из нашего «Игроманского стандарта». А вот если надо сделать демонстрационный или обучающий ролик, **Camtasia**



**Studio** — это именно то, что нужно. Настроек — море. Можно снимать активное окно, весь экран или его часть, добавлять к записям голосовые и текстовые комментарии, выделять какую-то часть изображения, подсвечивать нажатые клавиши, вести запись одновременно с экрана и веб-камеры (затем изображение с камеры накладывается на изображение на экране), можно даже сделать интерактивную флэш-презентацию. В общем, **Camtasia Studio** — пакет профессиональный. Проще, и стоит он немало.

Рейтинг: **10**

### EXPLORER LISTA 2.1.1

Разработчик: Alensoft  
 Язык: русский  
 Тип распространения: бесплатно  
 Сайт: <http://alensoft.com>

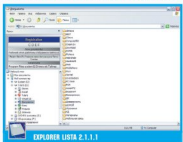
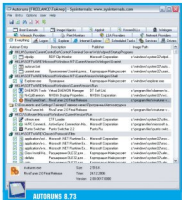
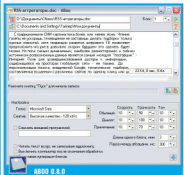
Если вы привыкли пользоваться «Проводником», не хотите устанавливать другой файловый менеджер, но все же испытываете некоторые неудобства в работе, то программа **Explorer Lista** — то, что нужно. Эта утилита размещает в окошке стандартного «Проводника» Windows дополнительный модуль со ссылками на указанные пользователем папки. Удобно до безобразия. В конфигурационном модуле достаточно настроить нужные ссылки, дизайн панелей (тема, шрифты, цвета) и ее структуру. Все. Жмем «Применить» и получаем несколько ярлыков (да, дизайн хромает), но архиполезную добавку.

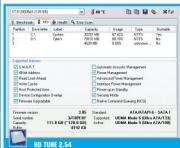
Рейтинг: **8**

### HD TUNE 2.54

Разработчик: EFD Software  
 Язык: английский  
 Тип распространения: бесплатно  
 Сайт: [www.hdtune.com](http://www.hdtune.com)

С помощью утилиты **HD Tune** можно провести полное тестирование установленных в системе жестких дисков: скорость передачи данных, время доступа, уровень загрузки процессора и пр. Кроме того, программа выдает о диске всю доступную информацию. Приятная особенность **HD Tune** — умение проводить аналогичные тесты и выковыривать из закры-





моя информация о прочих устройствах хранения информации (например, карт памяти или iPod). Можно и на ошибки проверить. А можно просто свернуть в трей (занимает меньше мегабайта оперативки) и использовать утилиту для мониторинга температуры диска.

Рейтинг: **★★★★★**

#### ICE BOOK READER PRO 8.9.2

Разработчик: EPD Software  
Язык: русский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.ice-graphics.com/icebr/br.html](http://www.ice-graphics.com/icebr/br.html)

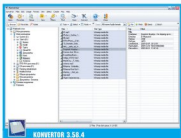
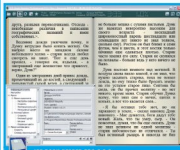
**ICE Book Reader Pro** — одна из самых удобных и продвинутых читалок электронных книг. Она, похоже, умеет все. И файлы целой кучи форматов понимает, и все кодировки поддерживает, и скорость скроллинга позволяет контролировать, и даже прозвонить текст голосом способом. Наличие дюжины другой «шурок», тонкие настройки отображения текста на странице, изменение многочисленных параметров шрифта — и все это бесплатно для жителей бывшего СССР. В итоге к элитам «удобная» и «продвинутая» стоит добавить еще и «лучшая».

Рейтинг: **★★★★★**

#### IPPLE PLAY 1.0 BETA 1

Разработчик: Leneleum, MLork  
Язык: русский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.dorpe.216.ru](http://www.dorpe.216.ru)

Если вы ищете быструю, удобную и красивую замену Winamp (в плане прослушивания музыки), то вы попали по адресу. **Ipple Play** удовлетворяет всем этим требованиям. Отличный



дизайн, поддержка всех популярных форматов, сменные скины, высочайшая скорость работы (тормозной Winamp тут даже рядом не валяется) — вот только лишь часть достоинств Ipple play. Главная же фишка плеера — оригинальное и жутко удобное управление (обязательно прочитайте небольшой гайд при первом запуске программы). Оно действительно отличается от всего того, что мы видели раньше.

Функционально плеер пока проигрывает «Винампу». Впрочем, это только первый публичный релиз. Амбиций у авторов море, и, если они не забросят свое творение на полпути, в итоге мы можем получить реальную альтернативу «Винампу», причем отечественную.

Рейтинг: **★★★★☆**

#### KONVERTOR 3.58.4

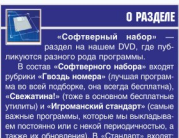
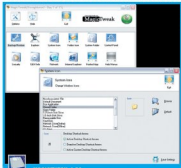
Разработчик: L33p70pe  
Язык: английский  
Тип распространения: условно-бесплатно (ограничение функциональности, 30 дней)  
Цена: \$39.95  
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, WebMoney, электронный расчет, банковский перевод, оплата чеком  
Сайт: <http://konvertor.net/index.html>

Эта программа может заменить сразу несколько одноплатных утилит, предназначенных для конвертирования каких-либо определенных типов файлов. **Konvertor** может преобразовать все: графику, текст, аудио и видео. Количество поддерживаемых форматов исчисляется сотнями, да и возможностей у программы вагон. Если нет надобности лезть в подробные настройки, то преобразование файла можно провести за пару кликов мышью. С остальным придется разбираться (опций столько, что голова пухнет), но на самом деле преимущество Konvertor заключается именно в подходе «все в одном». Прием функционал еще можно и расширить плагинами.

Рейтинг: **★★★★☆**

#### MAGICTWEAK 4.01

Разработчик: Elnesky Software  
Язык: английский, русский  
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)  
Цена: \$39.95  
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод  
Сайт: [www.magictweak.com](http://www.magictweak.com)



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежак/на!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Theme, ZoneAlarm и драйверы StarForce FrontLine.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорной статье на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на [softmania@igromania.ru](mailto:softmania@igromania.ru).

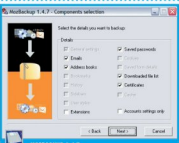
**MagicTweak** — симпатичная и удобная утилита для настройки самых разнообразных параметров Windows. С ее помощью можно отредактировать меню «Пуск», заменить системные иконки, настроить работу «Проводника», поменять некоторые параметры безопасности и многое другое. Иными словами, используя **MagicTweak**, можно настроить любые доступные пользователю параметры Windows без поиска нужных опций в различных системных папках, апплетах и сервисах. Единственное, что смущает: очень высокая (\$39,95) для подобного рода софта цена. Впрочем, за удобство нужно платить.

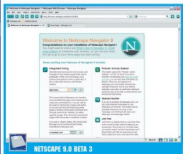
Рейтинг: **★★★★★**

#### MOZBACKUP 1.4.7

Разработчик: Павел Церчук  
Язык: английский, русский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: <http://mozbackup.janmapka.com>

Утилита **MozBackup** должна быть установлена на компьютере каждого, кто пользуется браузером **Firefox** и почтовым клиентом **Thunderbird**. Эта программа создает резервную копию пользовательских профилей этих приложений. На первый взгляд негусто. Но когда у вас (не дай бог!) слетит система и вы потеряете всю адресную книгу и почтовый архив за последний год, то поведете пожалеть о том, что **MozBackup** не попалась вам под





руку раньше, будет масса. Так что стоит ее установить и периодически делать бэкапы. Тем более что программа бесплатна.

Рейтинг:

#### NETSCAPE 9.0 BETA 3

Разработчик: Netscape Communications  
Язык: английский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: <http://browser.netscape.com>

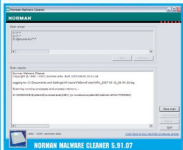
Браузер **Netscape** — новая инкарнация некогда главного конкурента **Internet Explorer**. Теперь он построен на движке **Mozilla Firefox**, так что имеет все шансы закрепиться на рынке аналогичных приложений. От Firefox он отличается более полной комплектацией: некоторые возможности, настраиваемые в оригинальной «Лисе» при помощи плагинов, в Netscape присутствуют по умолчанию. Например, расширенная работа с вкладками. Субъективно он и работает несколько быстрее Firefox. В частности, это касается переходов между уже загруженными страницами. Существенный минус пока что один: отсутствие русификации.

Рейтинг:

#### NORMAN MALWARE CLEANER 5.91.07

Разработчик: Norman ASA  
Язык: английский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.norman.com/ru/ru/ru\\_remove\\_tools/en-us](http://www.norman.com/ru/ru/ru_remove_tools/en-us)  
Антивирус **Norman Malware Cleaner** — бесплатная, но довольно полезная программа для поиска и удаления вирусов с вашего ПК. Утилита не требует установки, а в работе использует возможности платных программ того же производителя, которые были признаны одними из лучших в своем классе. Конечно, бесплатность накладывает некоторые ограничения. Во-первых, **Norman Malware Cleaner** предназначен не для защиты системы от вирусов, а для ее очистки в случае уже произошедшего заражения. Во-вторых, чтобы обновить вирусную базу, придется заново скачивать программу.

Рейтинг:



NORMAN MALWARE CLEANER 5.91.07

#### PASSWORD BOSS 2.24

Разработчик: Antimozoff Software  
Язык: английский, русский, украинский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.antimozoff.com/ru/passwordboss.htm](http://www.antimozoff.com/ru/passwordboss.htm)

Когда количество используемых в повседневной жизни паролей начинает превышать все разумные пределы, стоит задуматься над средством их хранения и защиты. Одно из таких средств — программа **Password Boss**, при помощи которой все ваши пароли для доступа к сайтам, электронной почте, программам, закрытым от постороннего взгляда документам, мессенджерам, электронным счетам и т. д. можно складировать в одном месте. Создайте четкую структуру записей (с разбивкой на категории, описаниями и пр.), введите пароли и сделайте бэкап — теперь вред ли что-то потеряется.

Рейтинг:

#### REGSUPREME PRO 1.7.0.409

Разработчик: MacCrafft Software  
Язык: английский, русский  
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)  
Цена: \$19.90  
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal  
Сайт: [www.maccrafft.com/regsupremepro/](http://www.maccrafft.com/regsupremepro/)

Чистить вручную захламленный реестр Windows — занятие благодарное. Но этого и не требуется. С очисткой реестра от ошибочных записей, оставшихся от уже удаленных приложений, вполне справится программа **RegSupreme Pro**. Кроме чистильщика реестра, в программе предусмотрено еще несколько толковых функций (редактирование реестра вручную и протестный диспетчер автозагрузки, например). Возможность создания резервной копии (на всякий пожарный) тоже имеется.

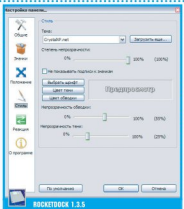
Рейтинг:

#### ROCKETDOCK 1.3.5

Разработчик: Punk Labs  
Язык: английский, русский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: <http://rocketdock.com>

Бесплатная утилита **RocketDock** — это анимированная панель быстрого запуска программ в стиле **Mac OS**. Штука удобная: позволяет вывести на панель иконки приложений (их множество), откуда их, собственно, можно запускать. Поддается тонкой настройке, позволяет, например, размещать панель в любом месте рабочего стола (сверху, снизу и по бокам), регулировать прозрачность, размер иконки. Поддерживает смену темы оформления и декоры. Работает шустро, систему не грузит. Вполне подойдет в качестве аналога платной **MobyDock** и несколько неповоротливой **Yz Dock**.

Рейтинг:



ROCKETDOCK 1.3.5

#### TRAFFICCOMPRESSOR 1.0.352

Разработчик: TrafficBoS  
Язык: английский, русский  
Тип распространения: условно-бесплатно (ограниченная функциональность)  
Цена: \$5.97 руб/мес.

Способ оплаты: кредитная карта, AssistID, Яндекс.Деньги, e-порт, КредитПилот, WebMoney, Рублики, X-Coin, FastMoney, Рубли  
Сайт: [www.tcompressor.ru](http://www.tcompressor.ru)  
По заявлениям разработчиков, **TrafficCompressor** может значительно (до 60%) уменьшить входящий трафик при работе в интернете. Экономия достигается путем сжатия трафика при загрузке веб-страниц, скачивании почты, общении по ICQ и IRC. Поддерживаются и некоторые онлайн-игры. А вот EXE-файлы, архивы и картинки утилита, по понятным причинам, сжимать не в состоянии.

Программа может работать в бесплатном режиме неограниченно долго, но в этом случае экономия будет не столь ощутимой.

Рейтинг:

#### UNHACKME 4.5

Разработчик: Grealite Software  
Язык: английский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.grealite.com/unhackme/downloadrus.htm](http://www.grealite.com/unhackme/downloadrus.htm)

Программа **UnHackMe** служит для удаления из системы вредоносного ПО, в том числе и руткитов. Утилита автоматически сканирует систему, находит подозрительные приложения и предлагает разобраться с ними (удалить от греха подальше). **UnHackMe** совместима со всеми популярными антивирусами (которые, как известно, против руткитов пока слабоваты), переведена на русский язык и плюс ко всему бесплатная для русскоязычных пользователей.

Рейтинг:

#### WIN32PAD 1.5.10.3

Разработчик: Геннадий Фельдман  
Язык: английский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: [www.gemat1.com/win32pad](http://www.gemat1.com/win32pad)

**Win32Pad** — крохотный текстовый редактор, который можно использовать в качестве замены стандартному «Блокноту-Windows». Несмотря на размер (всего около 40 Кб), утилита вполне функциональна, тому же «Блокноту» ничем не уступает, а кое в чем и превосходит его (например, поддерживает неограниченный размер файлов). Среди мелких полезностей **Win32Pad** стоит выделить список недавно использованных документов (до пяти штук), поиск и замену текста, а также работу с горячими клавишами.

Рейтинг:

#### XPU 0.9.11 BETA

Разработчик: Dr. T. Cott  
Язык: английский  
Тип распространения: бесплатно  
Сайт: <http://xpy.whyye.org/download>

Программа **xpu** — это «облегчитель» Windows, с помощью которого можно удалить ненужные приложения и отключить потенциально опасные сервисы. Плюс к тому, **xpu** отключает систему оповещений Windows Genuine Advantage, элементы ActiveX и JavaScript и многое другое. Программа удаляет отдельные компоненты и закрывает доступ в Сеть другим в автоматическом режиме. Но если не лень изучать каждый пункт, то сделать это можно и вручную. Результат — повышение быстродействия и уровня защиты ОС.

Рейтинг:





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](http://WWW.PARADISECITY-THEGAME.COM)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

PC  
DVD

POWERED BY  
game spy

SIRIUSGAMES

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 компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@buka.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail bukai@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Казирское шоссе, 1 (корп. 2)

бука®  
RUSK ENTERTAINMENT  
WWW.BUKA.RU

## ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствую всех игростроителей. Судя по нарастающему числу писем, прилагающих на почтовый ящик [gamedev@igromania.ru](mailto:gamedev@igromania.ru), армия интересующихся геймдевом неуклонно растет. Да и мы не стоим на месте. Если в журнале объем рубрики сложно расширить за пределы отведенных под нее страниц, то на диске все иначе. Число статей и видеоматериалов на DVD постоянно увеличивается, да и сами уроки становятся подробнее.

В журнале вас сегодня поджидает первая статья из цикла, посвященного редактированию *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, обзор множества прикладных игрострой-утилит (статья «Игровое редактирование») и, конечно же, «Форум разработчиков». Ну а теперь переходим к подробному обзору того, что поджидает вас в разделе «Игрострой» нашего DVD.



### Статья «Создание графического редактора в C++ Builder»

После длительного перерыва мы возвращаемся к изучению среды проектирования приложений **C++ Builder**. Сегодня мы расскажем вам, как сделать свой собственный графический редактор, который по функционалу даст фору стандартному Paint и даже ряду более серьезных графических пакетов. Шаг за шагом мы спроектируем интерфейс, напомним действия на определенные кнопки и в завершение напомним обработчики так называемых исключений (критические ситуации, которые могут привести к сбою программы), произведем оптимизацию редактора и сохраним разработку в независимый исполняемый файл (EXE).



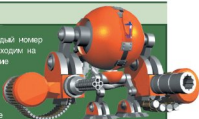
### Статья «Моделирование салона автомобиля в 3DS Max»

Несмотря на то что цикл видеороликов по моделированию автомобиля *BMW Coupe-48* подходит к концу (последний урок был опубликован на диске позашпозаго выпуска «Игромания»), тема создания транспортных средств и их составляющих в *3DS Max* не

### Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» 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 копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес [stroimat@igromania.ru](mailto: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.



закрывать. В цикле материалов по созданию *BMW* мы не затронули такие важные моменты, как моделирование салона авто, колес, и обошли стороной еще ряд мелочей, но в то же время очень значимых деталей.

Расказать обо всем этом в рамках одного цикла просто невозможно. Ну а лоскульков вопросов нам пришлось очень много, мы решили продолжить тему в рамках отдельных статей, где подробно изложим техники и методики моделирования отдельных компонентов автомобиля. Все материалы сопровождаются многочисленными скриншотами.

Сегодня на диске вас поджидает статья по созданию интерьера автомобиля. В ней мы расскажем, как сформировать объект, который в общих чертах будет повторять форму салона, а также поведем детализацию полученной поверхности — сконструируем приборную панель, прикрутим на нужное место руль, рычаг для переключения передач и другие мелочи, но очень важные компоненты.



### Статья «Азы работы в Blender. Часть вторая»

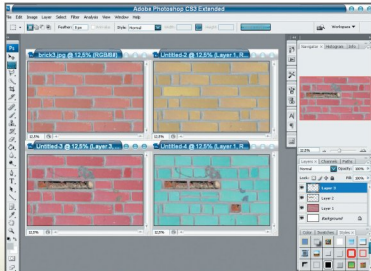
В прошлой статье по работе в бесплатном пакете 3D-моделирования **Blender** мы изучили внутреннее устройство редактора, а также получили добавлять на сцену стандартные примитивы и проводить с ними простейшие манипуляции — поворот, перемещение по различным осям, удаление.

Однако из одних только кубов, сфер и цилиндров сложных объектов вроде высокополигональных монстров, увы, не сделать. Поэтому сегодня мы двинемся дальше — изучим работу основных модификаторов, встроенных в **Blender** (*Boolean Tools*, *Subdivide*, *Bevel*, *Smooth* и ряда других). В конце статьи мы попрактикуемся в сборке объектов сложной формы при помощи изученных инструментов.



### Урок «FAQ по работе в Photoshop»

Первый эксклюзивный видео-FAQ по работе в **Adobe Photoshop**. В данном видеоматериале даны ответы на самые интересные вопросы по созданию новых текстур в «Фотопле», использованию инструментов *Clone Stamp* и *Healing*



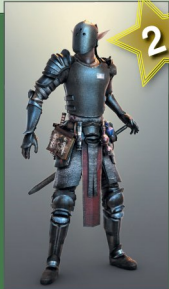
В видеоролике «Азы работы в Blender» мы научимся создавать альфа-канал (маску) для изображений, а также получать множество нестандартных текстур.

## Конкурс «Трёхмерный герой»

Сегодня мы подводим итоги конкурса «Трёхмерный герой». Работ пришло очень много, учитывая, что критериев оценки было несколько, выбрать лучшие модели было не так-то просто. Тем не менее, заручившись поддержкой специалистов от геймдев-индустрии, участвующих в нашем «Форуме разработчиков», мы в итоге пришли к единому мнению. Итак, оглашаем победителей.



Главный приз (монитор ENZO M190WM) достается **Александру Полозу aka [OGG]PalaN** из города Кривой Рог (Украина). Его работа называлась Orc-Guard. Высокий уровень исполнения, прекрасный стиль, очень аккуратные выкладки.



Второй приз (плеер QUMO FIT) достается **Дмитрию Воловикову** (г. Харьков) за прекрасную модель Chester. Интересная задумка, отличные развертки, очень рациональное использование полигонов.



И, наконец, наш третий приз (blueooth-гарнитура ЮВА BHS-603) отправляется в город Удьямо (Тверская область) **Алексею Соколову** за модель с ужасношим названием «Браконьер №3». Но мы оценивали не названия, а самих персонажей, браконьер же выполнен просто отлично. Из него можно смело сделать главного героя квеста.

**Brush**, разработке нестандартных логотипов. Например, мы поговорим о создании карт рельефа и так называемых альфа-каналов для изображений, научимся получать множество разных текстур на базе одного-единственного арта, изготовим несколько неоновых логотипов.

Заранее предупреждаем, данный урок рассчитан исключительно на продвинутых пользователей, уже знакомых с азами работы в «Фотошопе».



### Урок «Создание архитектуры в Maya»

Мы продолжаем публикацию видеоуроков по пакету 3D-графики **Maya**. На этот раз вас ждет длинный и увлекательный рассказ о создании модели роскошного загородного дома. Для удобства восприятия мы поделили урок на несколько логически связанных между собой фрагментов. Вначале мы сформируем заготовку (каркас) для строения. После этого выполним плановое повышение детализации объекта путем добавления новых ребер и вершин. Затем смоделируем крыльцо и прочие выносные элементы (балконы, двери) и затекстурируем объект.

В урок включены все основные техники, которые необходимы для моделирования зданий. То есть, внимательно посмотрев видео, вы сможете создавать не только дома, но и замки, крепости и любые другие архитектурные сооружения для компьютерных игр.



### Обзор «Quest3D: И невозможное возможно»

**Quest3D** (универсальная среда для разработки компью-

терных игр и различных программ) широко используется при создании обучающих утилит, презентаций, в архитектурной визуализации и на телевидении. Поддержка новейших физических библиотек, всех графических технологий, реализованных в DirectX 9, карт рельефа и нормалей, современных сетевых протоколов, возможность визуального программирования, обработка сцен, состоящих практически из любого числа полигонов... В обзоре рассмотрены основные возможности данного многоцелевого программного комплекса.



### Ролик «Houdini 9 — студия спецэффектов»

Два коротеньких ролика, в которых наглядно продемонстрированы некоторые возможности графического пакета **Houdini 9**: обработка спецэффектов (огонь, дым) и реалистичная имитация течения жидкости по заданной поверхности. В первом видео мы наблюдаем горение свечи и ее дальнейшее затухание под действием ветра, во втором — плавное, размеренное заполнение водой участков каменного ландшафта. Смотрится очень правдоподобно.



### Ролик «Vue 6.5 — на грани реального»

Захватывающее презентационное видео, сделанное в уникальной среде для создания реалистичных природных окружений — **Vue 6.5 Infinite**. Ландшафты, водные поверхности, атмосферные явления... Смотрится все это абсолютно так же, как и в реальной жизни, даже чуть более живо и красочно.



### Ролик «Джумбо»

Коротенький промо-ролик, в котором показан 9-секундный полет пассажирского авиалайнера **Jumbo**. Казалось бы, ничего особенного, но воспринимается видео так, будто это фрагмент из какой-нибудь известной кинокартины, а не анимация на базе простенькой 3D-сцены. Ролик смонтирован в пакете 3D-графики **Vue 6**. ■

# ПЛАМЕННЫЕ МОТОРЫ

## БЕСПЛАТНЫЕ ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ

В основе любой, даже самой примитивной компьютерной игры лежит движок. Именно благодаря ему оживает картинка на экране, из колонок льется приятная музыка, монстры не стоят туго на одном месте, а старательно имитируют бурную деятельность.



Для простого геймера движок — это всего лишь повод отпустить пару разоблачающих фраз в духе: «Эх, а двигло-то у игры не ахти-и!» «О! Да они для своего творения Source лицензировали! Богатенькие буратины!» Для разработчиков же он — объект пристального внимания. Ведь на самых ранних стадиях создания любой игры нужно решить несколько очень важных вопросов. Во-первых, стоит ли писать движок самостоятельно? Это дорого, долго, да и не факт, что результат оправдает ожидания. Во-вторых, если брать за основу уже существующий движок (по этому пути идет большинство начинающих игровщиков), то на каком остановиться?

Современная индустрия предлагает на выбор полный спектр движков. От недорогих полупрофессиональных стоимостью \$3-7 тыс. до навороченных монстров вроде **Source** и **Unreal** по \$700-800 тыс. Такие деньги иногда нет даже у компаний, прошедших этап становления и выпустивших несколько игр.

Для начинающих разработчиков выход очевиден — бесплатные игровые движки. Сегодня мы детально рассмотрим три самых популярных технологии с крайне привлекательными условиями лицензирования. На их основе вы можете создавать как бесплатные, так и коммерческие тайтлы.

### OpenSceneGraph

#### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

[www.openscenegraph.org](http://www.openscenegraph.org)

Разработчики называют **OpenScene Graph** кроссплатформенным пакетом для создания графических приложений, в частности, компьютерных игр. Иными словами, движок заточен под игры, но на его основе можно делать еще много чего — например, неигровые программные модули, презентации и другой трехмерный контент.



«Пираты XXI века» — пример интересной высокотехнологичной игры, разработка которой ведется на базе OSG.

**OpenSceneGraph** (далее **OSG**) — это open source-проект, то есть любой желающий может изменить исходный код инструментария и выложить творение своих рук в интернете. Благодаря этому движок постоянно развивается, чуть ли не ежемесячно в Сети появляются новые модули для OSG. Технология на полную катушку использует возможности **OpenGL**, который в последнее время набирает все большую и большую популярность среди игровщиков.

**OSG** очень быстр, а картинка, которую можно создать даже без использования дополнительных модулей (то есть только при помощи базовых функций движка), вполне может потягаться по красоте с **Unreal Engine** первого поколения. К слову, на базе OSG разрабатывается игра «Пираты XXI века».

Откомпилировать движок можно в **Visual Studio 6.0**, **Cywin**, **Mingw** и **OSX**. **OSG** умело работает с трехмерными моделями форматов **lwo**, **obj**, **geo**, **3ds**, **x**, **wrl**, то есть свободно оперирует с объектами, созданными в любом современном редакторе трехмерной графики (**3DS Max**, **Maya** и **Lightwave 3D**). Бывальье «квакеры» в обыде тоже не останутся — для них создатели OSG сделали поддержку форматов **md2** и **bsp**.

Что касается работы с 2D-изображениями, то и тут у движка все в полном порядке: поддерживает большинство распространенных графических форматов, от стандартных **.bmp** и **.jpg** до передовых **.dds** и **.tga**. Помимо этого, в OSG встроено несколько библиотек для работы со спецэффектами, системами частиц, шейдерами, ландшафтными и навигационными точками освещения.

С официального сайта OSG можно скачать отличную документацию на английском. Разработчики движка подробно описывают процесс установки и компиляции и разбирают множество практических задач. Там же вы най-



дете FAQ — ответы на наиболее часто задаваемые вопросы. Впрочем, не стоит ограничиваться только официальным сайтом, в Сети достаточно русскоязычных ресурсов с детальными описаниями принципов работы с OSG.

На основе этого движка можно сделать неплохую трехмерную RPG, несложную пошаговую стратегию, захватывающую аркаду или даже космический симулятор. Эскизы же, которые на сегодняшний день были сделаны при помощи OSG, смотрятся, скажем так, не очень. Но если у вас есть отличные программисты, способные довести до ума код движка, то проблем не возникнет.

### GLScene

#### ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ: [www.glscene.org](http://www.glscene.org)

С момента последнего упоминания о **GLScene** в нашем журнале прошло более года. За это время движок проделал длинный путь через многочисленные альфа и бета-версии к долгожданной версии 1.0. Если вы не читали «Игроманию» в 2005 году, то напомним, что **GLScene** — это многофункциональный игровой движок, написанный под **Delphi/Kylix**. На нем было выпущено большое количество как коммерческих, так и бесплатных игровых проектов.

Популярность **GLScene** была очень высока, даже когда он был эдаким конструктором для начинающих, где диаметры гаек не подходили к болтам, а деталей было значительно меньше, чем нужно для полноценной работы. Сейчас же, когда движок доведен до ума, все больше профессиональных разработчиков обращают на него внимание и по мере сил помогают совершенствовать **GLScene**.

Рассмотрим основные возможности движка. Рендеринг осуществляется через библиотеку **OpenGL**, которая не только в несколько раз превосходит по скорости **Direct3D**, но и значительно проще в освоении. По сути, вам не нужно профессионально знать программирование, вы просто берете различные компоненты, которые уже спрограммированы за вас, и перетаскиваете их на форму программы. Впрочем, многие команды, функции, переменные и значения атрибутов по-прежнему вбиваются вручную.

Создатели **GLScene** максимально упростили процесс программирования: например, поворот и перемещение созданных объектов осуществляется с помощью специальных коротких движковых функций, а не посредством длинных команд **OpenGL**. Создание простых объектов вроде кубов, сфер и простых спрайтов также проводится с

помощью простейших команд, так что игру уровня первого DOOM можно собрать из базовых форм (самому ничего рисовать не придется). Но для разработки тайтла современного уровня этого, конечно, недостаточно, поэтому GLScene поддерживает импорт 3D-моделей. Основной упор разработчики сделали на универсальный 3DS-формат. Впрочем, не «Максом» единым: OpenGL поддерживает файлы типов `.obj`, `objf`, `.smd`, `.md2`, `.stl`, `.tin` и `.ply`. «Оживить» объект можно как во внешнем графическом пакете, так и непосредственно из движка — набор для скелетной анимации прилагается.

Но на одних лишь примитивах и трехмерных моделях далеко не уедешь, для создания красивой картинки нужно нечто большее. И оно у OpenGL есть. На данный момент движок поддерживает практически все версии шейдеров, системы частиц (дождь, снег, туман), ряд универсальных программных модулей для создания спецэффектов. GLScene версии 1.0 научился работать с динамическими тенями, эффектами блика и отражения. В движок были добавлены модули для работы со звуками и музыкой, а также для захвата данных с разных манипуляторов типа джойстиков и клавиатуры. Отдельным пунктом идет возможность интеграции с одним из свободных распространяемых физических модулей — ODE.

В стандартную поставку GLScene входит большой пакет документации, в котором изложены все этапы работы с движком — от установки до создания игровых сцен, импорта объектов и анимации. На наш взгляд, GLScene — лучший выбор для начинающих игровых строителей. Он прост, эргономичен, а главное, позволяет создавать игры по качеству графики и физики (только при использовании ODE) максимально приближенные к тем, в основе которых лежат дорогие коммерческие движки.

## The Nebula Device 2

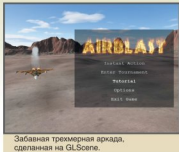
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

[www.nebuladevice.org](http://www.nebuladevice.org)

После того как свет увидела игра **Project Nomads**, **Nebula Device** набрал популярность и не сбавляет темп по сей день. Многие разработчики выбирают именно его, особенно если собираются делать недорогой экшен или трехмерную аркаду.



Трехмерный покер, созданный на OSG.



Забавная трехмерная аркада, сделанная на GLScene.

Описанные выше игровые движки GLScene и OpenSceneGraph для вывода изображения на экран используют только графическую библиотеку OpenGL, а Nebula Device 2 поддерживает как OpenGL, так и Direct3D (движок по полной использует возможности **DirectX 9.0**). При этом Nebula Device 2 — кросс-платформенный движок, на нем можно делать игры под PC (Windows и Linux), Mac и даже Xbox.

Совсем уж здорово, что Nebula поддерживает сразу несколько широко распространенных скриптовых языков — **TCL**, **Python** и **Lua**. Но Nebula мало похож на конструктор для начинающих: разработчики честно предупреждают, что их разработка — это не набор редакторов карт, трехмерных моделей и прочих удобных утилит. Чтобы сделать нормальную игру, вам сначала придется разработать инструментариум, и тут уж не обойтись без команды опытных программистов.

Игровой движок содержит модули для работы с **particle**-эффектами: огнем, туманом, дождем... Что касается форматов трехмерных моделей, поддерживаемых движком, то тут-то разработчики преподнесли весьма неприятный сюрприз — движок способен переваривать модели лишь трех форматов — `.n3d` и `.lvx`, которые известны только самому движку, и `.obj` (для импорта моделей такого формата используется специальный плагин).

Зато с 2D-изображениями проблем нет никаких. Nebula Device 2 поддерживает все известные типы графических файлов, начиная с классических `.bmp` и `.jpg` и заканчивая `.png` и `.tga`-форматами. Если говорить о современных технологиях, то тут стоит отметить, что Nebula Device 2 позволяет работать с динамическими тенями и HDR-освещением.

И на закуску буквально пару слов по поводу документации. Справочной информации по Nebula Device 2 в Сети довольно много, но вот единого хитла вы не найдете. Стандартная справка тоже не поможет разобраться с движком: в ней есть только список основных функций и базовых файлов, идущих в комплекте с движком.

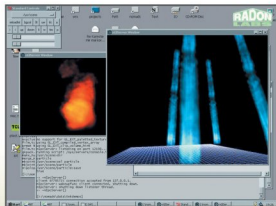
В целом Nebula Device 2 не идеален (трудности при работе с 3D-моделями, отсутствия нормальной документации), но если вы хотите сделать игру современного уровня, то мы рекомендуем вам воспользоваться именно этим движком.



Сегодня мы рассмотрели три бесплатных движка, которые чаще всего задействуют начинающие и даже продвинутые разработчики компьютерных игр. Но для их использования необходима слаженная команда: геймдизайнер, программисты, художники, 3D-модделеры... В общем, полный набор сотрудников.

Но как быть, если игру сделать хочется, но сильно напрягаться по этому поводу желания нет? С одной стороны, рыбку без труда из пруда ни за что не выловишь, но есть и полимеры. Если вы хотите разработать игру самостоятельно, в гордом одиночестве, то вам на помощь всегда придет 3D-конструктор. В них даже геймер, ничего не понимающий в программировании, может за несколько месяцев или даже сделать сносную аркаду или пошаговую стратегию.

В одном из ближайших номеров мы собираемся рассмотреть несколько таких программ. Оставайтесь на связи, и до скорых встреч. ■



Nebula Device в действии (демонстрация particle-эффектов).



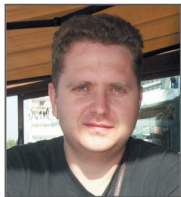
Schwarzenberg — трехмерный экшен, созданный на движке Nebula. Сейчас, к сожалению, заморожен.

# БЕСПЛАТНЫЕ ДВИЖКИ

## МНЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛОВ

В основе любой, даже самой примитивной компьютерной игры лежит движок. Именно благодаря ему оживает картинка на экране, из колонок льется приятная музыка, монстры не стоят туго на одном месте, а старательно имитируют бурную деятельность.

Чтобы расставить все точки над *i* с бесплатными движками, мы обратились за разъяснениями к разработчикам. Кому как не им знать, что представляют собой бесплатные движки: наверняка они не раз решали проблему — купить дорогой движок, разработать свой или... взять бесплатный.



Своими знаниями с нами поделился Евгений «GEoGE» Новиков, управляющий директор KDV Games (работал над играми «Самогонки», «Периметр», Maelstrom). Со стороны «Игромании» в обсуждении принимали участие Светлана Померанцева и Алексей Макаренко.

### Профессионалы и не очень

Создание собственного движка — дело крайне сложное, а главное, на это уходит уйма времени. Нередки случаи, когда на движок уходит полтора-два года, а на разработку самой игры — всего год. Так не проще ли всем разработчикам использовать уже готовые платные или бесплатные движки? Зачем мучиться самому, если все уже давно сделано, знай себе расширяйся (или, наоборот, экономя)?

[Игромания]: Насколько часто бесплатные движки используются профессиональными разработчиками? В каких случаях? Или подобная практика — удел начинающих игровщиков?

[GEoGE]: Все движки условно можно разделить на два класса. Для поддержки форматов/различных сервисов и так называемые комплексные системы. Те, что для

поддержки форматов, — это небольшие движки для внедрения в игру файлов различных расширений. Такая технология обычно основана на собственном коде или комплексном движке, не поддерживающем требуемый формат самостоятельно. Комплексный же движок — это общая система библиотек и инструментов, на базе которой можно создавать законченный продукт.

Оба вида движков могут быть как платными, так и бесплатными. Мы в KDV любим создавать и продвигать собственные комплексные технологии, но мы также активно используем и сторонние движки для поддержки нужных форматов и сервисов. Чаще всего это платные технологии — такие, как GameSpy, Bink, DemonWare. Хотя есть и исключения. Например, движки, поддерживающие формат OGG или 7-Zip, бесплатны.

Что касается бесплатных комплексных движков, то полагаю, что опытные разработчики их почти не используют. А вот академический интерес они представляют — мы не упускаем шанса изучить некоторые технологические решения других разработчиков, а в бесплатных движках таких очень много.

Многие начинающие разработчики навскидку считают, что если они покупают движок или берут бесплатный, то это автоматом избавляет их от проблем кодига, скриптинга и много чего еще. На самом деле это, конечно, не так. Практически всегда движок требует тщательной доработки, в некоторых случаях приходится переписывать его чуть ли не с нуля. И тем не менее базовые наработки — это уже что-то, от них можно отталкиваться, модифицируя ядро движка под свой проект. Ведь основные задачи разработчики уже решили.

[Игромания]: Что проще — написать свой собственный движок с нуля или полностью переработать уже существующий бесплатный?

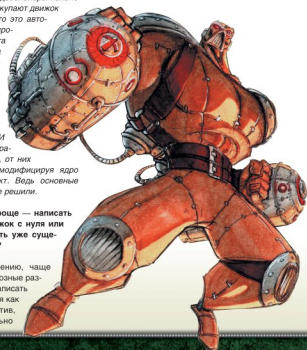
[GEoGE]: К сожалению, чаще всего молодые и амбициозные разработчики стараются написать движок с нуля, в то время как профессионалы, напротив, пытаются максимально

использовать уже имеющиеся наработки. Если бы сейчас перед нами стоял подобный выбор, то мы бы, конечно, выбрали самые лучшие из бесплатных движков и переработали бы их, соединив все лучшее для использования в своем проекте.

### Поддержка халавы

И все же, и все же... Бесплатные движки, многие из которых вполне могут потягаться с коммерческими аналогами, существуют не первый год, а популярность их держится на одном и том же, далеко не на самом высоком, уровне. Что же мешает использовать бесплатные технологии? Неужели халавный сыр бывает только в мышеловках?

[Игромания]: Есть несколько показательных примеров, когда на бесплатных движках делались очень качественные и коммерчески успешные игры. Самый известный случай — Project Nomads, разработанный Radon Labs в 2002-м году на бесплатном движке Nebula Device. Тем не менее бесплатные движки все равно мало кто использует. Что этому мешает?



**[GEoRGE]:** На мой взгляд, есть три причины, мешающие использованию бесплатных движков:

1. Отсутствие поддержки со стороны создателя — бесплатный, значит, никто за движок и его содержимое ответственности не несет;
2. Неполноценность — бесплатные движки не являются комплексными, то есть, как правило, в них не хватает всех необходимых для создания законченного продукта инструментов;
3. Ограниченность возможности для геймдизайна — обычно бесплатные технологии поддерживает лишь несколько известных и часто используемых игровых элементов.

Разумеется, все эти барьеры хорошая команда преодолевает. Но в том-то и дело, что у хорошей команды обычно имеются собственные наработки, от которых всегда легче отталкиваться. Видите, круг замыкается.

Да, у бесплатных движков хватает минусов, но мы не понаслышке знаем, что и их коммерческие собратья не лишены недостатков. Давайте разберемся, чем минусы платных движков отличаются от минусов бесплатных.

**[Игромания]:** Есть ли какие-то минусы у платных дорогих движков? Например, Unreal, Source?

**[GEoRGE]:** Как ни странно, минусы практически те же, что и у бесплатных движков: плохая поддержка, недостаток инструментов и гибкости. Только в случае очень дорогих движков вы получаете такие серьезные бонусы, как стабильность кода, кросс-платформенность, ну и конечно, маркетинговый бонус — вроде «кто на нас с Васей Андриловским?».

**[Игромания]:** Цена на топовые коммерческие движки начинается от \$200-300 тыс. В каких случаях проще купить, а когда лучше разработать свой собственный движок?

**[GEoRGE]:** Думаю, самое главное — здраво оценивать возможности собственной команды, время, отведенное на проект, и финансовые возможности всего предприятия. Комбинация этих трех переменных должна точно указать на правильный вариант ответа. Хотя возможны исключения — например, дорогой движок может быть использован, чтобы переориентировать команду на разработку игр нового, непривычного для разработчиков жанра, или на новую платформу. В данном случае это сэкономит время, которое будет потрачено на разработку игры.

Мы уже выяснили, что грань между коммерческим и полностью бесплатным движком довольно тонка. Есть переходные варианты, некоторые некоммерческие проекты зачастую лучше коммерческих. Так все же в чем еще смысл использования платного движка?

**[Игромания]:** Велика ли разница между бесплатными движками и недорогими коммерческими?

**[GEoRGE]:** Главная разница — поддержка со стороны создателя движка. Платные движки, как правило, обеспечены хотя бы минимальной поддержкой, и это экономит уйму времени.

К примеру, KDV лицензирует недорогой комплексный движок **OD Engine** для создания игр-квестов. На этом движке уже вышло около дюжины проектов. Уверен, что такая продуктивность — результат гибкой поддержки движка с нашей стороны. К каждому проекту движок обрабатал новыми возможностями, становился более стабильным, что заметно облегчало жизнь дизайнерам.

Уверен, если бы движок был бесплатным, то есть без поддержки, на нем сделали бы куда меньше игр.

## Взгляд в будущее

*Иногда создается впечатление, что бесплатные движки отживают свой век. Пройдет год-два, и они будут полностью вытеснены платными, пускай и не очень дорогими аналогами. Вот только это ощущение было и два, и три, и даже четыре года назад, а бесплатные движки по-прежнему живут и здравствуют.*

**[Игромания]:** Как вы оцениваете будущее бесплатных движков? Какая участь им уготована?

**[GEoRGE]:** Думаю, бесплатные движки будут появляться постоянно. Это такие источники свободной энергии, эффективное использование которой в той или иной форме — важная и интересная задача даже для опытных разработчиков.

**[Игромания]:** А как вообще идет развитие middleware? И как у них будут обстоять дела с кросс-платформенностью?

**[GEoRGE]:** Middleware — это, скажем так, консолидация опыта многих человек. И всем нужно учиться использовать этот опыт, хотя жалающих пока слишком мало. Поэтому процесс развития middleware сложный, но очень нужный: нам, разработчикам, жизненно необходим единый формат производства. Это, конечно, не панацея от всех бед, но middleware заметно повышает эффективность работы.

То же касается и кросс-платформенности. Все должно стремиться к единообразию. И если платформы пока продолжают спорить, чай путь вернее, то одна из основных задач движков — наводить мосты между непримиримыми конкурентами. В итоге выигрывают разработчики, потому что они могут работать над игрой, а не тратить время на решение частных технических проблем. За middleware будущее.

*Проблема большинства бесплатных движков — малое число поддерживаемых форматов.*

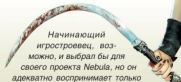
*формат моделей .l3d. Это для продвинутых разработчиков не проблема освоить любой формат, но им-то как раз не нужны бесплатные движки.*

**[Игромания]:** Поддержка различных форматов — это проблема только бесплатных движков, или их платные собратья тоже не всегда умеют поддерживать все необходимые расширения? Например, бесплатный движок Nebula Device 2 подошел бы многим начинающим разработчикам, но он умеет работать только с 3D-моделями в форматах .l3d, .lvh, и .obj.

**[GEoRGE]:** В общем случае это проблема для всех. Выбирая движок, стоит трезво оценить все его плюсы и минусы, в том числе и набор поддерживаемых форматов. Если выбирать не приходится, то нужно осваивать тот формат, который поддерживает движок.

**[Игромания]:** С каждым годом игры становятся все сложнее. И часто получается, что команда разработчиков не делает игру с нуля, а просто собирает эдакий конструктор, каждая деталь которого создана кем-то еще. Модели и текстуры творят аутсорсеры, движок покупается, музыка заказывается профессиональным композитором, сценарий пишут профессиональные писатели... Так во что же превратятся девелоперские компании в будущем?

**[GEoRGE]:** Так это же здорово! Каждый должен делать то, что умеет лучше всего. Разработчик игры должен создавать игру, то есть комбинацию контента, сценария, музыки и прочего, связанную интересным игровым сюжетом. Чем больше разработчики игр будут думать о своих играх и меньше энергии тратить на насущные проблемы — выбор форматов, моделинг, детализацию сюжета, расписывание диалогов, кодирование современного рендера, физики, инструменты и прочие, — тем больше будет качественных и интересных игр.



*Начинающий игровостровец, возможно, и выбрал бы для своего проекта Nebula, но он адекватно воспринимает только*

# ИГРОВОЙ ВЗЛОМ

## ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Вряд ли найдется человек, ничего не слышавший про игровой взлом. И вряд ли найдется геймер, который ни разу им не пользовался. Гейм-хакинг имеет свои особенности. Можно выделить несколько совершенно разных категорий «взломщиков»:

■ Поскольку компьютерные игры, по сути, представляют собой обычные программы, хакеры ломают их ничуть не реже, чем любое другое программное обеспечение. А возможно, и чаще, ведь игры — очень популярный продукт. В конце концов, хакеры тоже люди, и ничто человеческое им не чуждо. К тому же в сотрудничестве с пиратами на этом можно заработать неплохие деньги (или тюремный срок, это как повезет). Хакеры ломают защиту игры от копирования, выпускают No-CD/DVD, генераторы серийных номеров и прочее. Иными словами, игра ломается как обычное программное обеспечение — ради денег и хакерской славы.

■ У геймеров с понятием «взлом игры» связаны другие ассоциации: утилиты для регулировки игровых ресурсов, отключение некоторых функций («тумана войны», например) и так далее. Геймерский хакинг связан с получением игрового преимущества не совсем честным путем.

■ Еще игры ломают... сами девелоперы. Они встраивают в игру чит-коды, которые существенно меняют происхождение. Возможно, это главное отличие игрового взлома. Трудно найти другой подобный пример, когда разработчики сами готовят пользователям средства для «неправильного» использования своего программного продукта.

Если отношение геймеров к гейм-хакингу, в общем, известно, то что думают по этому поводу разработчики компьютерных игр? Давайте обсудим эту тему.

Разбери́мся на сегодня попогу:

**AG** — **Макс Тумин**, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;

**tool** — **Алексей Пащировский**, менеджер внешних проектов фирмы «ТС»;

**nek** — **Юрий Некрасов**, генеральный директор CrioLand.

По ходу дела заслуженные взломщики «Игромании» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева** — оформили коллективную явку с повинной. Суд разработчиков учел чистосердечное раскаяние и отпустил обвиняемых домой, прямо с места проведения беседы.

### Ломать — не строить

**ВМАНУЛЯ** Что можно добавить к нашему делению игрового взлома? Или чит-коды не относятся к взлому, поскольку являются из официальных источников?



У вас не хватает пункта «Модификация игры».

Создание модов порой тоже требует взлома. Особенно в тех случаях, когда разработчики не идут навстречу модостроителям и не дают доступа к технической документации или внутренним утилитам редактирования игровых параметров. А вот коды, скорее всего, не могут считаться взломом, ибо это встроенный функционал, предназначенный совсем для другого. Несмотря на то что игроки повсеместно пользуются читками для модификации ресурсов или для изменения/отключения определенных функций, это не взлом.

Следует скорее опасаться реального хакерского взлома, хотя со значимостью этой опасности в отношении некоторых областей применения можно поспорить. К примеру, геймеры ставят No-CD и на легально купленные версии.



Чит-коды — это отмычки, позволяющие добраться до скрытых функциональных возможностей программы. Вещи такого рода встречаются не только в играх. Для игровой

компании/издателя наиболее неприятны случаи раскрытия таких возможностей, которые должны были оставаться недоступными для пользователей по тем или иным причинам. Иногда это приводит к серьезным неприятностям, подобным инциденту с модификацией **Hot Coffee** для **GTA**. На второе место, пожалуй, можно поставить взломы онлайн-овых игр.

**ВМАНУЛЯ** А кому-нибудь из вас приходилось ломать чужую игру (не смог пройти, пришлось использовать специальную программу; делал чит и запускал для проверки; надело вставлять диск, скачал No-CD)?



Приходилось — и много раз, по всем пунктам. Самому сильному взлому подвергались: **X-COM** (первые три части), **Arcanum**, **Diablo 1-2**,

**Fallout 1-2**, **Fallout Tactics**. После прохождения ломал их как минимум по одному разу в целях модификации и получения большего фана. Иногда ограничивался правкой сейвов, иногда интересно было посмотреть, что произойдет при изменении игрового баланса. В результате приобрел много опыта, который мне здорово пригодился.



Лично я серьезным игровым взломом не занимался. Но читами пользуюсь регулярно — мне положено.

Только не надо делать по этому поводу поспешных выводов, будто мы в издательстве без читов ни одну игру до конца не проходим. Само собой, это не так. Просто для вдумчивой оценки некоторых игровых достоинств очень вредно, к примеру, носиться по уровню снова голову, уворачиваясь от монстров. Так что приходится использовать кое-какие вспомогательные средства.





Думаю, многие в той или иной степени ломали чужие игры. Скорее из любопытства, чем по каким-то практическим соображениям. Что касается кодов, то, на мой взгляд, их тоже можно отнести к влому. Особенно, если игроки получают их не из рук разработчиков, а откапывают в недрах игры самостоятельно. Такое случается, и довольно часто.

### Официальное читерство

#### ВНИМАНИЕ

Зачем игрокам нужны чит-коды, понятно. А зачем они разработчикам? Многие нам известно, но хотелось бы услышать ответ из уст специалистов.



Как правило, чит-коды используются у нас для тестирования, в целях упрощения процесса. Например, чтобы добраться до определенного уровня максимально быстро. Допустим, QA-менеджеру (ответственному за тестирование) непременно нужно попасть на предпоследнюю карту кампании с персонажем, проклятым до 20-го уровня и определенным набором артефактов, чтобы проверить баланс и устойчивость текущей версии.

Представим себе на секунду, что никакие коды в природе не существуют. И что же делать бедняге? Каждый раз проходить игру в надежде, что необходимое состояние возникнет к предпоследнему уровню? На такое «тестирование» уйдут годы! Вместо этого QA-менеджер идет к программистам, и те «выпигивают» товарищу набор кодов-отмычек на всякий игровой случай. И все довольно просто, особенно QA-менеджер — у него появляется шанс встретиться в семье, а не в смирительной рубашке под присмотром бригады врачей.



Коды требуются не только геймерам и разработчикам. Их используют и бета-тестеры, и издатели, и журналисты. Они нужны для корректировки игровых условий, что позволяет этим людям сделать свою работу быстрее. Конечно, не в ущерб качеству. Знаю несколько случаев, когда чит-коды делали по просьбе издателя.



Кроме тестирования, читы применяются в рекламных целях для подогревания интереса к игре и, в конечном счете, — увеличения продаж. К примеру, публикуется часть кодов через несколько месяцев после релиза, а затем выкладываются постепенно остальные. Включая те, которые неадекват игрока самыми невероятными возможностями! В этом есть смысл, даже если такие читы превращают адскую тактическую игру в простейшую аркаду самого низкого пошиба. Как ни странно, некоторые геймеры предпочитают использовать игру именно в таком виде. Пусть коды есть и развлекают — ради бога (god mode). Это расширяет аудиторную игроков и теоретически может сказаться на общем успехе проекта.

Кроме того, коды часто используют для модификации геймплея в условиях пост-

### Как делают читы



Когда в игру включаются новые элементы, приходится их тестировать в самых различных игровых условиях. Специалисты по контролю за качеством (QA) оценивают ситуацию, и, если нуждаются в спецсредствах, программисты получают спецзаказ.

Сами читы не делаются на какие-то категории (для геймеров, для издателей, для разработчиков). Это чуть позже выяснится, какие из них станут популярными среди игроков. На момент создания кодов нас это не очень интересует. Просто возникает текущая проблема, которая требует решения. И если на изготовление чита уйдет не слишком много времени, проблема будет решена именно таким образом.

Сколько потребуются усилий, зависит от каждого конкретного случая. Главный вопрос — имеется ли у движка дополнительный механизм взаимодействия с игровым миром, помимо доступного игроку интерфейса? Чаще всего речь идет о консоли. В играх, где присутствует встроенный чат (например, в сетевых RTS вроде Warcraft 3), коды могут вводиться через него. То есть для читов нужен подходящий интерфейс обмена информацией между игрой и геймером. Если он существует — читы встраивать просто. Если нет, то на реализацию каждого чита потребуются масса драгоценного времени. Либо придется сначала создавать необходимый интерфейс, на что времени уйдет еще больше. Приходится лабиринт между желанием добавить читы и жесткими сроками сдачи проекта.



продаж. Игрок, усложняя или упрощая игровой процесс, как бы вместо одной игры получал сразу несколько и «перекладывается» между ними с помощью читов. Такой подход, безусловно, добавляет игре живучести.

Инициаторами создания кодов зачастую становятся совершенно разные люди: программисты, моделиеры, аниматоры, тестеры, продюсеры и даже игроки. Только каждый преследует при этом свои цели. Одним они облегчают рутинный труд, другим помогают получить от игры удовольствие.

### Закон суров, но...

#### ВНИМАНИЕ

Люди (порой вполне добросовестные) в оправдание хакерского влома часто приводят такие аргументы:

- Игровая защита определенного типа слишком глубоко встраивается в операционную систему и может негативно повлиять на ее работоспособность.
- частое обращение к CD/DVD-приводу даром расходует опущенный ему срок службы.

Что вы думаете по этому поводу?



Полностью с ними согласен. ■ Меня бесит необходимость вставлять в привод диск даже при полной установке, ибо это вредит и диску, и приво-ду, и моим ушам.

■ Меня бесит необходимость устанавливать для запуска игры какой-то ненужный

мне софт, который засоряет систему и делает непонятные, недоступные моему взору вещи в моей системе.

■ Меня раздражает, что при первом запуске игры с определенной защитой надо перезагружать компьютер. Я понимаю, зачем это надо, но именно это меня и бесит. Особенно, если параллельно установке я занимаюсь чем-то важным.

■ Мне неприятна необходимость вводить многосимвольные ключи для проверки подлинности (факта покупки, видите ли, недостаточно). К тому же часто комбинации зачем-то разбивают на отдельные группы, которые иногда запрещают копировать в оперативную память. «Вводите код исключительно вручную, это позволит вам быстрее освоить клавиатуру!».

А что тут такого страшного? Максимум временное неудобство. Кстати, игра не только CD/DVD-приводом пользуется. Ресурс расходуют и другие компоненты: процессор, оперативная память, видеокарта... Что же тепер, вообще не играть?

Разработчики имеют право на защиту своего продукта, они его не на помойке нашли. И не совсем ясно, почему они со своего права должны отказываться. Что-то не заметно у граждан повального желания оставлять свои вещи без присмотра где попало. Другой вопрос, что неплюбо было бы, к примеру, указывать прямо на коробочке вариант защиты, чтобы геймеры избежали лишнего стресса.

Хакеров не переловишь. Легче всего ловить недобросовестных продавцов (им с дарками убежать тяжело). Можно прижать держателей сайтов, распространяющих контрафакт. Как именно — это вопрос юридический, в одночасье не решается. А пользователи наказывать за неправильную покупку некорректно.



**[tool]** Законы нужно уважать, даже если они вам не нравятся. Без них все станет значительно сложнее. Нужно научиться читать и соблюдать лицензионные соглашения. Там много чего интересного написано. Хакерский взлом провоцирует скорее природное любопытство и желание получить больше, чем есть у других. Борьбу нужно с теми, кто мешает другим людям пользоваться игрой. В первую очередь это касается онлайн-овых проектов.

## Жульничество в онлайн

**ВМАНУЛЯ** Как вы относитесь к взлому онлайн-овых тайтлов, в частности, к созданию утилит для получения преимуществ над другими игроками в онлайн-играх? Так ли уж велика разница между взломщиками онлайн-овых и офлайн-овых игр (речь о программах для изменения игровых ресурсов, перенастройки баланса)? Ведь и те, и другие делают одно и то же — изменяют геймплей в пользу игрока.



**[AG]** В онлайн-е, где любой взлом может испортить удовольствие от игры другим геймерам, отношусь негативно. Здесь нужно принимать меры. Только законодательство в этом вопросе использовать ни в коем случае нельзя. Привлекать к подобным разборкам представителей власти, с дубинкой и пистолетом, обойдется себе дороже. Достанется и правым, и виноватым (в нашей стране насчет этого больше оптимизма). В офлайне — это не мое дело, сам практикую.



**[nek]** Живи сам и не мешай жить другим — универсальный принцип. Игрок не имеет права ущемлять права других игроков, меняя оригинальный геймплей по своему усмотрению. Пока деятельность взломщика никому не мешает, он может делать с купленной вещью все, что хочет: царапать диск гвоздем, отбивать на нем чечетку, смотреть через дырочку на солнце. Ну и, сам собой, можно заниматься модификацией игрового процесса (только нельзя продавать моды без разрешения и удалять торговые марки создателей оригинала).

Для сингла это норма. Совершенно, в сингле единственный игрок, права которого могут быть существенно нарушены — компьютерный, а у него нет никаких гражданских прав. Если подросток решит существенно изменить геймплей в свою пользу, жаловаться на него и лишения будет просто некому.

Иное дело — онлайн. Там, кроме взломщика, обитают живые люди. И если кто-то создаст для себя в игре персональные привилегии, то кто-то из-за этого обязательно пострадает. Игровой взломщик в онлайн-

## Хакер-пират, шайка навет

**ВМАНУЛЯ** Если читы делают сами разработчики, то хакеры вмешиваются в исполнительный код игры без какого-либо разрешения. Что провоцирует хакерский взлом? Насколько большое значение в этом играет низкая платежеспособность населения?



**[AG]** Хакеры, как правило, покупают игры, которые ломают.

Про нищих хакеров я не слышал. Так что платежеспособность населения никак не связана с пиратством и взломом вообще. Хакеры ломают игры по нескольким причинам: ради фана (это реально доставляет удовольствие, особенно если на игре стоит хорошая защита), по идеологическим соображениям (может, они всевозможные выступают за бесплатность и свободное распространение информации), ну и некоторые попутно хотят заработать денег с контрафакта.

В отличие от них, пираты преследуют уже чисто коммерческие цели — получить максимум выгоды с минимумом затрат, украсть и перепродать. Причем хакер может существовать сам по себе (если взлом нужен чисто для фана), а вот пирату без него распространять будет нечего (если речь идет о софте). Пират активно идет в слабое хакерское «звено» и соблазняет его деньгами. Только после этого возникает преступное сообщество, именуемое в народе шайкой, которое начинает «бомбить» популярный софт, в том числе компьютерные игры. Реально ворует «завербованный» хакер, а пират действует как барыга, скупщик краденого. Хотя почему-то именно пиратов принято обвинять в воровстве. Со злом борются, дают деньги бундесгерам, но поборить никак не могут. Воровство, как и проституция, профессия древнейшая.

А если серьезно, то все решает правильный сервис. Как только обладание лицензионным софтом, по сравнению с пиратским, будет давать реальное, всемогущее преимущество, пираты сами загнутся. Пока выгоды не столь очевидны, народ выбирает, где дешевле. К тому же всегда найдутся люди, желающие халвы вне зависимости от качества получаемого продукта, лишь бы даром. Даже при мега-выгодах от лицензий пираты все равно найдут покупателя-мазохиста, у которого главная радость от покупки заключается в сажономальной сотне. Просто их будет меньше. Но даже на снижении бюджета поголовья уйдут годы.

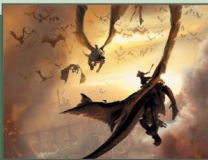
как шулер в казино: пытается обыграть других при помощи жульничества. Вместо большой и чистой любви они встречают ненависть и презрение.

В общем, проблема не во взломе, а в нарушении лицензионных соглашений, имущественных прав создателей и неплатежельских отношениях к другим игрокам. Сам взлом — это лишь метод, который можно использовать во благо и в дьявольских целях. Все эти вопросы решаются сугубо в области права и морали.



**[tool]** Лично я к взлому однопользовательских игр отношусь с пониманием. Несмотря на отдельные негативные факты, он никому особо не мешает. Хакинг же в многопользовательской игре — серьезный проступок, который должен наказываться в соответствии с лицензионным соглашением и правилами игровых сервисов.

Элементы официальных модификаций всегда стараются сделать отключаемыми по желанию пользователей. К примеру, если я не хочу любоваться на чей-то модифицированный скин, то мне хотелось бы иметь возможность заменить его на стандартный. Сервера многопользовательских игр могут разграничивать круг «модифицированных» и «чистых» игроков, чтобы не смешивать тех, кто хочет играть на стандартных условиях, и тех, кто хочет играть по измененным правилам. Самодельный геймерский взлом, даже выполненный с самыми лучшими наме-



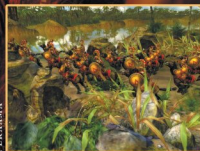
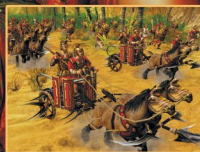
рениями, зачастую носит односторонний характер — оппонент не спрашивает меня, хочу ли я играть по новым правилам, он их навязывает.

Разработчики тратят много сил на создание механизмов защиты от взлома и оповещения о нарушениях игровых правил. Им придется заниматься этим и дальше. Нет никаких предпосылок к тому, что число попыток игрового взлома в онлайн уменьшится. Наоборот, чем больше людей вовлечется в сетевые игры, тем больше шансов подключиться к ним у нового хакера, хотя бы по теории вероятностей.

Все чаще предметы виртуального мира покупают за реальные деньги. В такой ситуации игровое мошенничество запросто может превратиться в уголовное правонарушение. Если ущерб от игрового взлома становится материальным ущербом, то виновные должны привлекаться к ответственности по закону. ■ ■ ■

Удивительно, но в целом разработчики не имеют ничего против игрового взлома. Сами не прочь покопаться в игровых потрохах, из любопытства. И даже снабжают свои игры официальными отмычками-читами для всех нуждающихся. Как выяснилось, основная масса чит-кодов появляется в процессе тестирования игры, но некоторые специально создаются для игроков. Однако всему есть предел. Любое незаконное вмешательство, ставящее других геймеров в неравное положение, недопустимо, даже если подпадающего закона еще не выдумали. ■

# ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ СПАРТА СУДЬБА ЭЛЛАДЫ



Гибель великой Эллады  
в продолжении одной из лучших  
отечественных RTS 2006 года

РЕКЛАМА



© 2007 «World Forge!». All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Паблшинг». 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/

# ТИБЕРИУМНЫЕ ВОЙНЫ

## РЕДАКТОР КАРТ ДЛЯ C&C3: TIBERIUM WARS

ЗДУАРА КЛИШИН



Прошло полгода с момента релиза **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, и разработчики, как и обещали, выпустили SDK (подробный рассказ о нем вы найдете в «Игровом редактировании» этого номера), в состав которого входит программа **WorldBuilder**. Она предназначена для создания новых и редактирования уже существующих карт. Сегодня мы расскажем вам об основах устроения редактора C&C 3.

### БЫСТРЫЙ СТАРТ

Установите и запустите редактор — запускается он, мягко говоря, небыстро, даже на топовых конфигурациях старт может занять несколько минут. Когда программа загрузится, вы увидите большую форму, на которую вынесено окно 3D-вида (занимает большую часть приложения), компактную панель инструментов и серию каскадных меню с различными опциями.

Помимо основной рабочей формы **WorldBuilder**, рядом располагается еще одно независимое окошко с заголовком **Object Properties**, в котором можно изменять характеристики отдельных объектов (юнитов,

фрагментов ландшафта и NPC). На начальном этапе оно нам не понадобится, тем не менее свернуть или вовсе закрыть его не помешает. Чтобы временно избавиться от надоедливого окна, выполните следующие манипуляции. Ухватитесь левой кнопкой мышки за верхнюю часть формы **Object Properties** и перетащите ее за пределы экрана так, чтобы вылезла лишь малая ее часть.

Клавиши навигации в окне 3D-вида стандартные. Перемещение камеры по карте производится при помощи мышки с зажатай правой кнопкой. Для поворота камеры необходимо передвинуть мышь влево или вправо с зажатай средней клавишей. Масштабирование же картинки осуществляется колесиком мышки.

### КАРТОСТРОЙ

С внутренним устройством редактора мы разобрались. Самое время — изучить основы картостроения для **Tiberium Wars**. И начнем мы с создания рельефа на пока плоской, как блин, карте: сформируем несколько высоких горных цепей, обозначим парурткою оврагов, выкопаем котлованы озер, добавим на уровень изменности и возвышенности — холмы, пригорки, рывтины.

Для создания возвышенностей или изменности активируйте инструмент **Height Brush Tool** на панели инструментов (11-й от начала). После этого в окне **Height Brush Options** (то самое окно настроек, которое мы почти полностью переместили за пределы экрана) настройте параметры кисти — радиус захвата (внутренний — параметр **Size in Cells** в поле **Brush Width** и внешний — атрибут **Size in Cells** в поле **Brush Feather Width**), а также высоту будущей горки/впадины (характеристика **Height in Feet** поля **Brush Height**). Чтобы создать возвышенность, пройдитесь мышкой с зажатай левой кнопкой по поверхности уровня.

Работа с остальными модификаторами проходит аналогичным образом, поэтому мы рассмотрим лишь их функции. Двенадцатая по счету кнопка на панели инструментов активирует инструмент

**Mound (Shift+H)**, который позволит добавлять на карту горные цепи любой высоты. Следом за ним идет крайне полезный модификатор **Dig** (вызывается при помощи горячей клавиш **Ctrl+H**), предназначенный для создания изменности — ущелий и оврагов, ухабов и рытвин, русел рек и котлованов озер. Закрывает цепочку терраформиров инструментом **Smooth Height** (активируется клавишей **S**, порядковый номер модификатор на панели инструментов — 14). Этот модификатор служит для сглаживания поверхности — скажем, для размытия резко выраженных переходов между горами или впадинами.

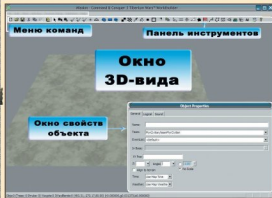
### КИСТИ, КРАСКИ...

Ландшафт сформирован, приступаем к текстурированию созданной заготовки урона. Первым делом выполним заливку всей игровой территории каким-то одним видом текстур. Щелкните по кнопке **Flood Fill** на панели инструментов (22-я по счету) или нажмите клавишу **F** на клавиатуре для активации инструмента заливки. Затем в окне **Terrain Material Options** выберите произвольное изображение из списка, после чего кликните левой кнопкой мышки по поверхности уровня. Вы увидите, что выбранный вами тайл будет клонирован по всей карте. Только после этого можно приступать к полноценной покраске ландшафта.

Щелкните по кнопке **Single Tile** с изображением двух одиночных плиток черного цвета на панели инструментов (19-я по счету, альтернатива — кнопка **T** на клавиатуре) для активации режима текстурирования ландшафта. После этого в окне **Terrain Material Options** раскройте двойным щелчком мышки каталог **Type** и выберите из списка один из доступных артов, например **Type\Misc\PaveAus07-256**.

Чтобы нанести материал на карту, перейдите в окно 3D-вида и переместите мышь с зажатай левой кнопкой по тому участку ландшафта, который хотите затекстурировать. Слишком тонкая кисть? Можно сдвинуть и более широкую. Для этого активируйте инструмент **Large Tile** — он копирует **Single Tile**, но позволяет установить произвольную толщину кисти (параметры **Size in Cells** на поле **Brush Width** в окне **Terrain Material Options**). Инструмент **Single Tile** идеально подходит для текстурирования небольших участков местности — горных хребтов, небольших холм и впадин, в то время как **Large Tile** лучше использовать для покраски полей и больших горных массивов.

Закрывая разговор о тайлах, рассмотрим



Интерфейс редактора карт.

рим все доступные группы изображений. В категории **Misc** проживают арты общего назначения — асфальт, тибериумные и тротуарные плитки, а также различные цветные сетки. Блок **Rock** включает в себя всевозможные изображения камней. Следующий раздел в списке — **Cliff**, в нем поселились различные «каменные» текстуры. В группе **Dirt** находятся текстуры грязи (свыше тридцати тайлов) и, наконец, в категории **Grass** — травяные текстуры.

## Зоны

Когда закончите разрывывание ландшафта, то, не покидая режима текстурирования, поставьте флажок в поле **Terrain Painting Mode** напротив параметра **Passability** в окне **Terrain Material Options** и обозначьте на карте те участки местности, где перемещение игрока будет ограничено.

Сделали? Отлично. Теперь активировать режим **Visibility** в поле **Terrain Painting Mode** и отметьте на уровне те локации, которые, по вашему замыслу, не будут видны игроку на большом расстоянии. Для ликвидации невидимых участков возведите флажок напротив комментария **Visible** в поле **Visibility** (в окне настройки материалов **Terrain Material Options**) и проведите кисточкой по нужным участкам карты. Наконец, выберите в поле **Terrain Painting Mode** инструмент **Buildability**, щелкните по кнопке **Not Buildable** в поле напротив и отметьте на карте те области, в которых игроку и компьютеру будет запрещено строительство любых объектов.

## РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Следующий и заключительный этап создания уровня — расстановка различных объектов на карте. Давайте поместим на уровень различные юниты и декорации — здания, заборы, высоковольтные столбы, деревья и кустарники, тибериумные башни и другие элементы.

Щелкните по кнопке **Place Object** на панели инструментов для включения режима работы с объектами (инструмент активируется клавишей P). Затем в окне **Objects Selection**

**Opts** выберите из списка любой объект, который хотите поместить на карту, — например **ByNativeType\NeutralReinforcementBayDropship**. Чтобы перетащить выбранную модель из библиотеки на карту местности, перейдите в окно 3D-вида и щелкните по произвольному месту на уровне левой клавишей мышки.

Обратите внимание, вы можете задать произвольный угол поворота модели прямо во время добавления ее на уровень. Для этого достаточно выделить модель из списка в окне **Objects Selection Opts**, кликнуть левой кнопкой мышки по любому фрагменту уровня и, не отпуская кнопки, передвинуть мышью на новое место. После того как добавите на карту достаточное число объектов, щелкните правой кнопкой мышки в окне 3D-вида для деактивации инструмента.

Чтобы изменить местоположение объекта на карте, необходимо кликнуть по нему левой кнопкой мышки, ухватиться за произвольную часть модели и передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой. Поворот объектов проводится почти так же, только после выделения модели вы должны уцепиться не за произвольный элемент конструкции, а за крайнюю точку прямой, проведенной из центра индикатора перемещения объекта (выглядит как маленький кружок).

Чтобы создать копию объекта, поместите его в буфер обмена при помощи комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем импортируйте дубликат в произвольное место на карте (**Ctrl+V**). Для удаления какой-либо модели со сцены выделите ее и нажмите клавишу **Delete**. Чтобы отредактировать свойства объекта, выделите его и измените необходимые характеристики в окне **Object Properties** — скажем, принадлежность объекта к одной из команд (параметр **Team**) или его название (атрибут **Name**).

Добавьте на карту персонажей, технику, различную растительность, здания, ограждения и прочую бутафорию.



Мы познакомились с интерфейсом редактора, научились формировать и раскра-

## ДОРОЖНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

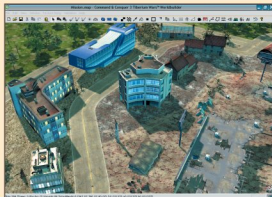
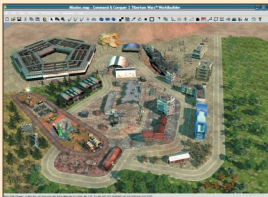


Стандартная библиотека текстур редактора не содержит изображений дорожного полотна. Чтобы добавить на карту различные дороги и тропинки, выполните следующие действия. Перейдите в режим размещения дорог на уровне (горячая клавиша R) и в окне **Road Options** выберите из списка текстуру дороги. Затем в поле **Corner Type** задайте тип угла (**Broad Curve** — широкая кривая, **Tight Curve** — узкая кривая, **Angled** — прямой угол) на стыке дорог.

Щелкните левой кнопкой мышки по произвольному участку на карте и, не отпуская кнопку, сформируйте дорогу любой длины. Для присоединения к ней еще одной дороги щелкните по одному из ее концов левой кнопкой мышки, после чего еще раз щелкните левой клавишей мышки по появившемуся индикатору и, опять же, не отпуская кнопку, передайте манипулятор на новое место.

цировать ландшафт местности, обозначать зоны видимости и проходимости, места для строительства зданий, попрактиковались в добавлении на уровень различных объектов.

В следующей статье, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров «Игромании», мы расскажем, как работать со скриптами, добавлять на карту войнты, оптимизировать созданные уровни, а также рассмотрим некоторые тонкости картостроения. ■



Небольшая, но детально проработанная карта для Command & Conquer 3: Tiberium Wars, созданная нами примерно за полчаса.

# ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

## СКОРОСТНОЙ ИНТЕРЬЕР

**ИНСТРУМЕНТ:** NWN2 Mapper Plugin

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** На сегодняшний день вышло множество фанатских утилит для редактирования **Neverwinter Nights 2**: экспортеры моделей и редакторы диалогов, распаковщики игровых архивов и мини-утилиты для правки текстур. В последние несколько месяцев в интернете стало появляться все больше дополнительных модулей и плагинов для официального инструментария **Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset**. Сначала вышло несколько плагинов для генерации ландшафтов и персонажей, затем — инструменты для озеленения локаций. И теперь вот на свет появился плагин для генерации интерьеров — **NWN2 Mapper Plugin**.

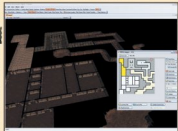
Модуль заметно упрощает создание игровых локаций, больше не нужно беспокоиться о совмещении стен, дверных проемов, лестниц, окон и прочих компонентов помещения. Все, что требуется: установить произвольный размер локаций, выбрать кисть определенного типа и нарисовать план помещения в окне 2D-вида. На основе рисунка **NWN2 Mapper Plugin** автоматически генерирует интерьер и подгружит его в окно 3D-вида редактора карт.

Из других особенностей **NWN2 Mapper Plugin** следует отметить наличие кнопок для экспорта/импорта плана уровня в графический файл (**Save to File/Load from File**), а также возможность автоматической расстановки колонн — нажимаете на кнопку **AutoColumns**, и подпрограмма случайным образом наносит колонны на карту.

**ВЕРДИКТ:** **NWN2 Mapper Plugin** — находка для всех, кто не хочет тратить время на конструирование помещений и подземных царств вручную. Теперь достаточно сделать лишь набросок, задать несколько параметров, и редактор сам сконструирует нужный интерьер.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** 8/10

## ВОДА ВОКРУГ

**ИНСТРУМЕНТ:** WaterMill v1.0

**NWN2 Mapper Plugin** значительно упрощает процесс создания замкнутых игровых локаций для **NWN 2**.

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Моря, озера, реки, болота... Встречали ли вы что-нибудь подобное в **NWN 2**? К сожалению, нет. Сразу же возникает резонный вопрос: почему разработчики не добавили на оригинальные игровые карты ничего подобного? Судя по всему, у них просто не хватило на это времени. Хотя официальный редактор вполне мог бы справиться с подобной задачей, изначально возможности по редактированию водных поверхностей крайне ограничены.

Впрочем, поклонники игры решились и эту проблему. Модмейкер, скрывающийся под ником **tani**, разработал для **Neverwinter Nights 2** Toolset плагин **Water Mill**, который добавляет в редактор множество дополнительных возможностей редактирования игровой гидросферы.

При помощи **WaterMill** вы сможете обозначить на карте местности реки, огибающие горные цепи и холмы, водоемы, небольшие озера и водные каналы. Примечательно, что на одну внешнюю локацию вы можете добавить неограниченное число водоемов, каждому из которых разрешается назначить собственное имя, задать цвет, направление течения и целый ряд других атрибутов.

**ВЕРДИКТ:** Теперь на базе **NWN2** можно создавать настоящий «Водный мир». Если не поленились и сделаете модельку **Кеина Костнера**, то будет совсем похоже.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** 10/10

## ОПТИМИЗАТОР ГОДА

**ИНСТРУМЕНТ:** VizUp Reducer 2.4

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Оптимизация 3D-моделей — дело тонкое и очень ответственное: того и гляди, отсечешь какую-нибудь важную часть. Очень часто так и случается: сначала один полигон порезали, затем еще пят-то отхватили, глядь — а от модели-то ничего и не осталось, добавляй в игру ничего. Словом, оптимизировать модели вручную — занятие неблагодарное. Хорошо, что в Сети можно отыскать ряд программ для полной автоматизации этого утомительного процесса. Увы, но утилиты



При помощи уникального плагина **Water Mill** для редактора **NWN 2** вы можете обозначить на карте местности реки и моря, озера и каналы — в общем, любые водоемы.

## «ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в «Игровом редактировании», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

данного класса можно пересчитать по пальцам. Одна из таких программ — **VizUp Reducer**.

Этот инструмент позволяет задать требуемый уровень детализации модели, а также провести ряд простейших манипуляций с трехмерным каркасом — отмасштабировать, отразить форму относительно одной из координатных осей, инвертировать ее.

Чтобы освоить программу, вам не понадобится штудировать толстые мануалы и путешествовать по тематическим форумам. Достаточно запустить оптимизатор, подгрузить в него любую высокополигональную модель и выбрать нужный уровень проработки элемента. После этого **VizUp Reducer** буквально за несколько секунд изменит уровень детализации объекта.

Очень важно, что в любой момент вы можете вернуть модель к первоначальному виду. Оптимизатор работает стабильно, критических сбоев и ошибок не выдает, с возложенной на него задачей справляется просто отлично. Жаль только, что это коммерческая разработка. За стандартную версию программы придется заплатить \$149, а за профессиональную (с множеством дополнительных настроек) — \$295.

Впрочем, на протяжении 30 дней можно пользоваться trial-версией совершенно бесплатно. Так что наш вам совет: наложите побольше моделей, потом установите утилиту и разом оптимизируйте все объекты.

**ПРАКТИКА:** После запуска приложения вы увидите окно 3D-вида, которое занимает



**VizUp Reducer** — практически эталонный оптимизатор моделей. Трансформировать многополигональную конструкцию в низкополигональный каркас в **VizUp Reducer** сможет даже ребенок.

большую часть программы, панель объектов, использованных в сцене (расположена сверху) и очень удобную панель инструментов (по периметру главного окна).

Переключение камеры по сцене производится при помощи мышки с зажатыми левой и правой клавишами. Чтобы повернуть камеру, необходимо нажать левую кнопку манипулятора. Масштабирование производится колесиком мышки.

Для изменения уровня детализации объектов выберите пункт меню **File/Open** и подгрузите в программу любую модель одного из поддерживаемых форматов (.vizup, .wrf, .obj, .stl). После этого щелкните по кнопке **Reduce** на панели инструментов. Оптимизатор выполнит расчет разных уровней детализации. После этого на панели инструментов, напротив кнопки **Reduce**, появится ряд новых инструментов для изменения степени детализации 3D-конструкции. Чтобы перемоделировать выбранную высокополигональную модель в низкдетализованную, щелкните по одной из зеленых кнопок (на каждой из которых указана определенная степень «сжатия» — 10, 20, 30 и так далее). После оптимизации вы сможете сохранить модельку на жестком диске (команда **File/Save**).

**ВЕРДИКТ:** VizUp Reducer задает новые стандарты оптимизации моделей. Если вы не привыкли к ручному превращению hi-poly форм в простенькие 3D-конструкции, то VizUp Reducer 2.4 — отличный выбор. Ну а даже если и имеете некий опыт в этой области — стоит ли тратить часы на понижение детализации 3D-каркасов, когда у программы на это уйдет меньше минуты?

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** 9/10

## КОРОЛЕВСКИЙ ПОДАРОК

**ИНСТРУМЕНТ:** Command & Conquer 3: Tiberium Wars MOD SDK

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Разработчики **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** преподнесли модостроителям королевский подарок. В Сети появился официальный SDK для полной переделки оригинальной игры.

Это не просто набор исходных кодов, а ряд уникальных инструментов для редактирования C&C 3, позволяющих коренным образом изменить игру: переписать законы физики, исправить искусственный интеллект NPC, создать совершенно новую виртуальную вселенную с уникальными персонажами, техникой, декорациями и вооружением.

**ПРАКТИКА:** SDK включает в себя мощные экспортные/импортные модели и анимации для **3DS Max** в формат игрового движка, удобный просмотрщик графических 2D/3D-файлов (**W3XViewer**), исполняемый файл для компиляции модов (**BuildMOD.bat**), а также подробный мануал на английском языке и пример модификации, сделанной на базе «модного» комплекса. Рассмотрим каждый из них более подробно.

**3DS Max plugin.** Нашей плагином для экспорта моделей, а также закрепленных за ними анимаций, из **3DS Max** (поддерживается 7-я версия с предустановленным сервис-па-

## ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем очень далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

### QUARK 6.5.0 BETA 3



Обновился редактор **QuARK**, предназначенный для создания уровней к играм на движках **Quake** (с первой по четвертую части) — официальный редактор **Radiant** и **Source**. Исправлений и добавок на этот раз относительно немного, тем не менее все они очень важные.

Во-первых, в редактор был встроены уникальный модуль update-notifier для автоматического поиска и установки обновлений. Во-вторых, появилась возможность группировать в специальном меню различные игры по каким-либо признакам. В-третьих, **QuARK** теперь может обрабатывать **EF2**-карты (формат **Star Trek: Elite Force 2**) и поддерживать уровни напрямую из **Half-Life 2**.

Помимо этого, **QuARK** подружился с **Windows Vista**, правда, дружба эта не слишком крепкая: иногда программа зависает без видимых причин. В ближайшем месяце состоится релиз очередной версии, которая будет работать под **Vista** без сбоев.

### NIFSCOPE 1.0



**Nifscope** — программа, с помощью которой можно просматривать, анализировать, редактировать и создавать с нуля модели (.nif) используются в играх, построенных на движке **NetImmerse/Gamebryo**, самые яркие примеры — четвертая «Цивилизация» и **TES 4: Oblivion**.

■ В новую версию был встроены рендер-движок для отображения трехмерных форм в окне перспективы.

■ Появились новые режимы навигации в окне 3D-вида (например, режим «Прогулки», при котором вы волны самостоятельно перемещаете по карте, — активируется посредством нажатия клавиши **F8** на клавиатуре).

■ Расширена линейка поддерживаемых форматов 3D-моделей — теперь **Nifscope** умеет оперировать и с **3DS**-файлами (формат «Макса»).

■ Добавлена возможность закрепления **KF**-файлов анимаций за определенными 3D-моделями.

■ Исправлены опечатки, возникшие при экспорте/импорте **OBJ**-файлов.

## ЛОКАЛЬНЫЙ ПОТОП

**ИНСТРУМЕНТ:** BSP Water Tool

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Затопленные жилые кварталы и промзоны, тысячи унесенных водными потоками жилищ, тотальные разрушения всего и вся... Все это можно реализовать в **Half 2** при помощи миниатюрной утилиты **BSP Water Tool**.

Этот компактный инструмент позволяет изменить уровень воды на любой карте игры: разрешено как затоплять, так и осушать локации. Все, что от вас требуется: запустить **BSP Water Tool**, щелкнуть по кнопке с символом многоточия напротив поля **Open .sbp file**, выбрать локацию, установить желаемый уровень воды в поле **Set Water Level**, а затем сохранить изменения, нажав кнопку **Add Water to This .sbp file**.

**ВЕРДИКТ:** **BSP Water Tool** хоть и позиционируется как простой и удобный инструмент для изменения уровня воды на **Half 2**-картах, но с возложенной на него задачей на все сто, увы, не справляется. Приложение позволяет изменять уровень воды по периметру всей игровой территории, но не отдельные впадины ее областей.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** 7/10

ком за номером 1, а также 8-й и 9-й итерации «Макса») в формат игры (**W3X**). При создании 3D-контента для C&C 3 разрешается использовать специальные w3d-материалы, а также добавлять на сцену источники света. Все сохраненные при помощи **W3X**-экспортера модели можно подгрузить в редактор уровня **World Builder**.

**W3XViewer.** Компактная утилита для просмотра **W3X**-файлов, экспортированных из **3DS Max**. Примечательно, что данное приложение служит не только для просмотра трехмерных каркасов, но и для добавления на сцену различных источников света.

**BuildMOD.bat.** Небольшая утилита для сборки сделанной на базе SDK модификации в единственный **BIG**-файл, понятный игре. Работать с инструментом просто: переключите в режим работы с командной строкой (пункт меню **Пуск/Выполнить/cmd**), прописываете полный путь к папке с файлом **BuildMOD.bat** из директории с установленным SDK, набираете команду **BuildMOD.bat [Название вашей модификации]** и получаете **BIG**-файл мода.

**ВЕРДИКТ:** Отличный SDK для моддера C&C 3.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** 9/10

## ДОРОГУ НОВИЧКАМ!

ИНСТРУМЕНТ: ModderX Easy Editor

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: ModderX Easy Editor** — уникальная программа для моддинга карт Halo 2, созданная профессионалами для начинающих модостроителей. С ее помощью практически любой пользователь может изменить характеристики вооружения и транспортных средств, а также глобальные переменные типа скорости перемещения персонажей.

**ПРАКТИКА:** Дизайн ModderX Easy Editor предельно аскетичен. Нет ни инструментальных панелей, ни каскадных меню, нет даже строк состояния. Есть только одна-единственная форма, на которой располагаются кнопки для выбора редактируемой карты (**Open Map**), вызова справки (**About**), сохранения изменений и последующего закрытия программы (**Fix Encryption and Finish**), а также несколько вкладок — **Edit Bipeds**, **Edit Weapons**, **Edit Globals**, **Edit Vehicles**.

Вкладка **Edit Bipeds** содержит всего один параметр — **Jump Height**, который определяет высоту прыжка NPC. В **Edit Weapons** размещены параметры, отвечающие за вооружение главного героя (максимальный зум оптического прицела — **Max Zoom**, авто прицеливания — **AutoAim Angle**, и ряд других). Во вкладке **Edit Globals** находятся характеристики скорости перемещения персонажей (**Walking Speed Fwd.** и **Walking Speed Rev.** — перемещение вперед и назад), поворот NPC и ряд других атрибутов. Наконец, во вкладке **Edit Vehicles** прописаны два параметра, которые определяют максимальную скорость передвижения техники по карте.

Чтобы изменить любой из атрибутов, необходимо проделать следующие действия. Подгружаете в утилиту произвольную карту из Halo 2 (кнопка **Open Map**), исправляете необходимые параметры в центральной части редактора и сохраняете изменения при помощи кнопки **Fix Encryption and Finish**. Вот и все премудрости.

**ВЕРДИКТ:** Можно исправлять характеристики оружия и техники вручную — переписывая скрипты, на это уйдет не один час. А можно воспользоваться ModderX Easy Editor и сделать то же самое за несколько минут.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

## ГЕНЕРАТОР РЕЛЬЕФОВ

ИНСТРУМЕНТ: BumpMapGen

**ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:** Большинство модостроителей создают карты рельефа (они же цветные маски, они же бампы) вручную и даже не догадываются, что на свете существует отличная программа, позволяющая автоматизировать этот процесс. Называется это чудо **BumpMapGen**.

**ПРАКТИКА:** Чтобы создать бамп, первым делом выберите произвольное изображение формата **JPEG**, для которого хотите получить карту рельефа, и поместите его в главный каталог программы. После этого перетащите экспериментальный образец на значок **BumpMapGen**. Если вы все сделали правильно, то увидите на экране форму программы, на поверхность которой подгружается выбранная вами картинка.

## ИНТЕРЕСНОСТИ

## НЕОБЫЧНЫЙ РЕДАКТОР 3D-КОНТЕНТА



Недавно состоялся релиз новой версии довольно популярного в массах пакета 3D-графики **modo** (**modo 301**). В программу были встроены уникальные инструменты для скоростной лепки персонажей, быстрой покраски форм (прямо как в **ZBrush 3** — выбираете текстуру и просто проходите кисточкой по тому участку конструкции, который хотите затекстурить), а также модули для анимации объектов, сделанных в **modo** (напомним, что раньше **modo 301** позиционировался как простой пакет 3D-моделирования).

Измененный рендер-движок позволяет получать максимально реалистичные 2D-арты при визуализации сцен. Появились новые инструменты и модификаторы, призванные максимально облегчить процесс моделирования сложных объектов (органики, архитектурные сооружения, персонажи). Дизайн редактора стал более эргономичным.

Уже сейчас многие дизайнеры, архитекторы и, конечно же, разработчики компьютерных игр взяли на вооружение **modo**. Всем же, для кого вопрос приобретения программы остается открытым, рекомендуем проследовать по адресу [www.luxology.com/trymodo](http://www.luxology.com/trymodo), указать в поле **Newsletter Subscription** свой e-mail и загрузить trial-версию пакета по ссылке

Программа загрузилась, арт на форме приложения появился, что же делать дальше — щелкать-то, по сути, некуда, никаких кнопок нет? Все просто. Щелкните правой кнопкой мышки по главному полю программы и выберите в контекстном меню пункт **Toggle Parameters/Light Map Disable**. Этим действием вы отключите цветовую карту (**Color Map**) и, как следствие, удалите цветовые переходы в конечном бампе.



Тотальная перекройка **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** стала возможной лишь с релизом официального SDK.

приворочной ссылке, которая будет отправлена вам на ящик.

## ПОИСКОВИК МОДЕЛЕЙ SAM3D



В интернете, по адресу [www.sam3d.com](http://www.sam3d.com), проживает крайне интересный поисковик. Ищет он вовсе не статьи, не картинки и даже не музыку, а... различные 3D-модели. Заметьте — не сайты, на которых собраны трехмерные объекты, а именно сами модели.

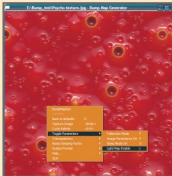
Заходите на сайт, биваете в поисковую форму ключевое слово или комбинацию слов, жмете кнопку **Search** и получаете на выходе большой список моделей. Все найденные объекты заносятся в специальную таблицу из восьми колонок — **Image** (изображение модели), **Filename** (название файла), **Description** (описание объекта), **Price** (цена; если модель бесплатная, то и цена будет \$0,00), **Author** (автор), **Vendor** (посредник по продажам) и **Rating** (рейтинг модели в системе).

**Sam3d** — довольно удобный и интересный сервис, позволяющий быстро найти нужную модельку, не наткываясь попутно на всякий мусор в виде XXX-сайтов, рекламных каталогов и прочих нетематических ресурсов.

Щелкните по изображению левой клавишей мышки и, не отпуская ее, кликните по полю генератора правой кнопкой мышки. Выберите в выпадающем меню пункт **Capture Image**. Такая последовательность действий приведет к автоматическому созданию карты рельефа.

**ВЕРДИКТ:** Простенький, но очень функциональный генератор карт рельефа. Больше не нужно мучаться в «Фотошопе»: в **BumpMapGen** бампы делаются очень быстро.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



**BumpMapGen** — настоящая звезда карт рельефа или так называемых бампов.





**РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.**



**RACING:**  
**ФАКТОР СКОРОСТИ**



**QUATTORRUOTE**



© 2006 Image space Inc. All Rights reserved. The rfactor and isi logos are trademarks of image space incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.  
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 607-15-61; 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.

## КУЗНИЦА АРТЕФАКТОВ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН



В последнее время по Зоне только и ходят слухи о трех удивительных и невиданных ранее артефактах. Говорят, будто один стalker обнаружил возле аномалии «Карусель» необычное миско, даже мельчайшим кусочком которого можно досyta наесться. Другой рассказывал, что находил два защитных артефакта, которые, будучи сложенные вместе, надежно защищают его обладателя от всех видов физического воздействия.

Откроем вам маленький секрет: эти артефакты действительно можно найти в Зоне при помощи нашей новой модификации. В позaпрошлом «Вскрытии» мы делали для нашего стalkerа предметы первой необходимости (настоятельно рекомендуем перечитать ту статью — так вам будет проще сориентироваться в текущей). Теперь настал черед артефактов.

## РЕСУРСЫ



Все артефакты описаны в файле **artefacts.txt**, который находится в директории **config\misc** (архив **gamedata.db0**). Поскольку все содержимое этого архива мы уже извлекли на свет (в «Каталог игры\temp» с помощью **STALKER Data Unpacker** (лежит на нашем DVD в разделе «Игровой»), ищите **artefacts.txt** в той же папке, что и **items.txt** — «Каталог игры\temp\config\misc» (о том, что это за файл, мы подробно рассказывали в прошлом вскрытии «Сталкера»).

Править «артефактный» файл, как и **items.txt**, можно в «Блокноте». После ком-

ментария «Артефакты для аномалии «Комариная плешь» начинаются основные разделы файла, соответствующие отдельным артефактам. Каждому чудо-предмету посвящены два смежных блока: при этом второй называется точно так же, как первый, только в конце названия добавляется сочетание **\_absorption** (например: **af\_medusa** и **af\_medusa\_absorption**).

Поскольку некоторые из артефактов являются родственными по своему происхождению (находятся возле одних и тех же видов аномалий), они условно могут быть объединены в одну категорию (в каждой по три артефакта). Об этом наглядно говорят комментарии, после которых следуют разделы, относящиеся к артефактам указанной группы.

Изучим настройки первых двух блоков: **inv\_name** — название артефакта.

**description** — описание. Значения этого и предыдущего показателей задаются по аналогии с одноименными параметрами из файла **items.txt**, только в данном случае ссылка идет на блок из файла **string\_table\_enc\_zone.xml**. Таким образом, чтобы определить реальное название артефакта, загляните в тот раздел данного **xml**-файла, имя которого совпадает со значением атрибута **inv\_name** — название артефакта;

**inv\_weight** — вес артефакта;

**cost** — стоимость;

**lights\_enabled** — световой эффект вокруг артефакта (**true** — присутствует, **false** — отсутствует);

**trail\_light\_color** — цвет света, излучаемого предметом. Задается по системе RGB (красный, зеленый, синий);

**trail\_light\_range** — расстояние, на которое распространяется свет от артефакта.

Следующие пять настроек определяют скорость различных процессов в организме героя после активации артефакта. При значении 0 никакого воздействия нет, при отрицательных значениях — эффект будет прямо противоположным.

**health\_restore\_speed** — восстановление здоровья;

**radiation\_restore\_speed** — вывод радиации из организма. Отрицательное значение в данном случае извleчает от радиации (чем ниже значение, тем быстрее будет выдворапливать стalker);

**satiety\_restore\_speed** — насыщение;

**power\_restore\_speed** — восстановление сил (энергии);

**bleeding\_restore\_speed** — остановка кровотечения.

Второй из двух блоков, с постфиксом



Артефакт «молекулярная броня» виден издали: от него исходит ярко-красное свечение.

**\_absorption**, состоит из девяти однотипных характеристик. Каждая из них определяет степень защиты, которую дает артефакт от того или иного вида физического воздействия. Учтите, что чем выше число, тем слабее иммунитет. Стандартное значение равно 100% — 1.0. Числа ниже единицы обеспечивают дополнительную защиту, а выше единицы — наоборот, уязвимость.

**burn\_immunity** — ожог;

**strike\_immunity** — удар;

**shock\_immunity** — электршок;

**wound\_immunity** — разрыв;

**radiation\_immunity** — радиация;

**telepathic\_immunity** — телепатия;

**chemical\_burn\_immunity** — химический ожог;

**explosion\_immunity** — взрыв;

**fire\_wound\_immunity** — пулейность.



### НЕОБЫЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Теперь, когда вы знакомы с основными параметрами, самое время приступить к созданию артефактов. Здесь гораздо больше возможностей для творчества, чем в случае с обычными предметами. Множество разнообразных параметров помогут вам создать самые необычные артефакты.

Чтобы добавить в игру новый артефакт, придется убрать один из старых. Впрочем, в этом нет ничего страшного. Ведь, по сути, каждый следующий артефакт в рамках аномалии является лишь усовершенствованным вариантом предыдущего (это достигается за счет банального усиления основных свойств предмета). Стало быть, одну единицу в каждой категории можно смело заменять новинкой.

Первый артефакт мы изготовим на основе «ломтя мяса». Все, что вам нужно для этого, — изменить в разделе **af\_mincer\_meat** значения показателей следующим образом: **inv\_weight** — 2.0, **cost** — 6000, **health\_restore\_speed** — 0, **satiety\_restore\_speed** — 0.0006, **radiation\_restore\_speed** — 0.0002, **fire\_wound\_immunity** — 1.0. В итоге мы получили мясо, утоляющее голод практически мгновенно. Правда, оно делает вас чуть восприимчивее к ударам (в том числе холодным оружием), а кроме того, в небольших дозах излучает

радиацию. Так что, если у вас нет артефакта, способного компенсировать этот урон, лучше заливать такую пищу водой, она снизит поражающий эффект.

Этот артефакт пока самый дорогой в игре, да и весит он в четыре раза больше любой другой полезной безделушки. Зато с этим чудо-продуктом вам больше не нужно обычная еда. Артефакт имеет смысл использовать, когда вашего героя мучает голод и при этом рядом нет врагов. Насытившись, лучше уберите его обратно в рюкзаки, чтобы на вас не действовала его радиация.

Второй артефакт — «защитное поле» — ослабит ущерб здоровью героя сразу от нескольких видов атак. Его мы создадим на материале «луночного света», который соответствует блок **af\_electra\_moonlight**. В нем необходимо провести следующие преобразования: **inv\_weight** — 1.5, **cost** — 7000, **trail\_light\_color** — 0,1,0,2,0,8, **trail\_light\_range** — 5.0, **health\_restore\_speed** — 0.00015, **burn\_immunity** — 0.75, **radiation\_immunity** — 0.75, **explosion\_immunity** — 0.75, **chemical\_burn\_immunity** — 0.75. «Защитное поле» смягчает урон от четырех типов повреждений (в том числе и от радиоактивного излучения), но потихонечку высасывает из главного героя жизнь, а кроме того, делает его чуть уязвимее к электршоку. Эти два недостатка, однако, можно с легкой побороть некоторыми другими артефактами.

Следующий наш артефакт — «молекулярная броня» — будет великолепно дополнять «защитное поле». Новинку мы поставим на место «ночной звезды», характеристики которой описаны в разделе **af\_night\_star**. Внесите в него следующие изменения: **inv\_weight** — 1.2, **cost** — 7000, **trail\_light\_color** — 0,8,0,2,0,3, **trail\_light\_range** — 6.0, **radiation\_restore\_speed** — 0.0001, **burn\_immunity** — 1.1, **strike\_immunity** — 0.7, **shock\_immunity** — 0.7, **wound\_immunity** — 0.7, **radiation\_immunity** — 1.1, **telepathic\_immunity** — 0.9, **explosion\_immunity** — 1.15, **fire\_wound\_immunity** — 0.75. Артефакт дает отличную защиту от одних видов атаки, но в то же время делает stalkera чувствительнее к другим, плюс он немного излучает.

После того как работа над файлом **artefacts.txt** будет завершена, скопируйте его в **<Katanor игры>\gamedata\config\misc**.



### ВНЕШНИЙ ВИД

Мы наделили новые артефакты рядом полезных свойств, не забыв при этом и о побочных эффектах. Теперь наша задача — переименовать получившиеся вещицы, чтобы их никто не спутал с оригинальными артефактами.

Названия и описания вы найдете в файле **string\_table\_enc\_zone.xml** из папки **<Katanor игры>\temp\config\text\rus**. Файл имеет ту же структуру, что и **string\_table\_enc\_equipment.xml**. Сначала исправим имена артефактов.

Отщипте раздел **af\_mincer\_meat** и вставьте на место словосочетания «Ломтик мяса» поставьте, скажем, «Радиоактивное мясо» или просто «Мясо». В блоке **af\_electra\_moonlight** надписи «Луночный свет» исправьте на «Защитное поле». Наконец, в разделе **af\_night\_star** впишите «Молекулярная броня» (удалите прежнее — «Ночная звезда»).

Осталось подобрать новым артефактам подходящие описания. «Ломтик мяса» соответствует блок **enc\_zone\_artifact\_af\_mincer\_meat**. Первое предложение внутри его можно оставить, а вместо последующих поставить, к примеру, такой текст: «Снимает чувство голода, но излучает радиацию». Описание двух других артефактов, в принципе, можно оставить без изменений, но для тех, кто хочет к ним что-то добавить: «луночный свет» описан в разделе **enc\_zone\_artifact\_af\_electra\_moonlight**, «ночная звезда» — в **enc\_zone\_artifact\_af\_night\_star**. По окончании всех операций с текстом файл **string\_table\_enc\_zone.xml** нужно скопировать в **<Katanor игры>\gamedata\config\text\rus**.

Помимо переписывания текстов, крайне желательно изменить внешний вид артефактов в инвентаре. Соответствующие картинки вы найдете в том же файле **ui\_icon\_equipment.dds** (папка **<Katanor игры>\gamedata\textures\ui**).

Переделите каждую картинку при помощи **DXT Tools** в формат tga и откройте в «Фотошопе». Изображения артефактов разбросаны по всей содержащейся в файле картинке, но большая их часть сосредоточена в правом верхнем углу. Полностью переиспользовать все эти значки, конечно, необязательно, достаточно добавить какие-либо детали.



Мы добавили в игру три новых артефакта. Каждый по-своему уникален, обладает своими достоинствами и недостатками. Но самое главное — руководствуясь принципами, описанными в статье, вы можете создавать свои собственные артефакты, которые будут ослаблять главного героя (если игра для вас слишком простая) или, наоборот, помогать проходить наиболее опасные локации (если вы хардкорный геймер и «Stalker» для вас слишком прост). ■



Изготовленное нами «радиоактивное мясо» — единственный в игре артефакт, который может «накачать» главного героя.



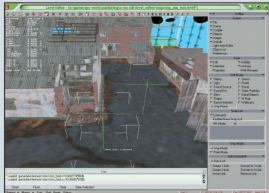
С артефактом «защитное поле» даже огонь не очень страшен.



# ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОИТЕЛЯ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес [gamedev@igromania.ru](mailto:gamedev@igromania.ru) и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

При детальном изучении официального редактора уровней для «Сталкера» наткнулся на один непонятный, но крайне интересный режим редактирования — Way Points. Пробовал добавить на карту элементы типа Way Points, но уровень стал вылетать при компиляции. Можете рассказать, что это за зверь такой и для создания/редактирования объектов какого типа он применяется?



В режиме редактирования Way Points можно, вы не поверите, создавать кейплойнты.

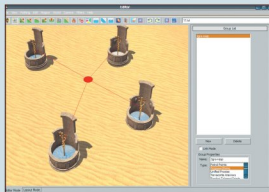
Это режим редактирования путевых отметок (вейпойнтов), предназначенных для задания маршрутов движения персонажей. Если на карте не будет этих контрольных отметок, то все обитатели Зоны станут перемещаться по уровням совершенно беспорядочно, обзавая на своем пути препятствия и туло упираться в статические элементы типа стен, заборов и прочих заграждений.

Разумеется, вейпойнты нужны только для сингловых карт, в мультиплеере управляемых AI противников нет, а значит, и вейпойнты не нужны. Поскольку текущая версия официального редактора уровней, входящая в комплект SDK, не предназначена для разработки одиночных карт и кампаний, то и режим редактирования Way Points пока не работает. Как только в Сети появится SDK для очередной версии игры, мы обязательно вернемся к теме моддинга S.T.A.L.K.E.R. и подробно поговорим о создании контрольных точек.

Разрешите обратиться, товарищ Старпом. У меня к вам простой и незатейливый вопрос: как добавить на новый уровень для Titan Quest точки респауна при помощи встроенного редактора карт?

Чтобы поместить на карту точки перерождения для игрока, переключитесь в режим работы с объектами (первая кнопка на инструментальной панели), на панели директорий выберите файл `records\item\shrines\respawntemplegreece01` и щелкните левой кнопкой мышки на карте в окне 3D-вида. Вы можете обозначить на уровне любое число подобных отметок. Но это еще не все: чтобы точки респауна полностью функционировали в игре, необходимо поместить их в специальную группу типа `RespawnShrine`. Для этого включите инструмент `The Group Tool` на панели инструментов (второй от начала), кликните по кнопке `New` в свитче `Group List`, расположенном на панели в правой части редактора, и впишите в строке `Name` поля `Group Properties` любое название группы, например `igro-resp`. Не забудьте в списке `Type` выбрать пункт `RespawnShrine`.

После этого кликните левой кнопкой мышки по каждому респауну — и вы увидите, что контрольные отметки будут соединены

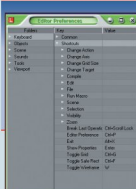


Чтобы точки респауна работали правильно, необходимо объединить их в специальную группу.

красными линиями. Это значит, что в игре все будет работать как нужно. Сохраните карту и протестируйте ее в Titan Quest.

Здравствуйте, меня мучит следующий вопрос — можно ли вернуть настройки редактора карт для Neverwinter Nights 2 к тем, что были по умолчанию? Если да, то как это можно сделать? Дело в том, что после очередной правки файлов конфигураций (через тулсет) редактор карт напрочь отказывается запускаться.

Немедленно дайте вопросу достойный отпор, не давайте ему вас мучить! Благо сделать это совсем несложно. Всего-то и нужно — проследовать в директорию, где хранятся все файлы настроек инструментария `C:\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Local Settings\Application Data\NWN2 Toolset` и вручную отредактировать необходимые файлы. Если это вдруг не поможет, то просто удалите каталог `NWN2 Toolset` из папки `C:\Documents and Settings\<Имя пользователя>\Local Settings\Application Data`. При очередном запуске редактора на диске будут созданы новые конфигурационные файлы с базовыми установками.



Переназначаем горячие клавиши в окне `Editor Preferences` официального редактора карт.

Подскажите, пожалуйста, где можно ознакомиться с полным списком горячих клавиш для быстрых перемещений в редакторе уровней S.T.A.L.K.E.R. и можно ли модифицировать комбинации хоткеев под себя — переназначить кнопки на выполнение определенных действий?

Ознакомьтесь со списком хоткеев, а также измените комбинации клавиш, нацеленных на выполнение определенного действия, вы можете прямо в официальном редакторе уровней. Порядок действий следующей. Запустите приложение

**LevelEditor.bat** из SDK'ного каталога **Level\_editor**. На панели в правой части редактора в поле **Scene** выберите пункт меню **Preferences**. В колонке **Folders**, расположенной в левой части окна настроек, выберите строку **Keyboard**.

В правой части окна **Editor Preferences** раскройте каталог **Shortcuts**. Вы получите полный доступ ко всем горячим клавишам и при нажатии кнопки сможете перепрограммировать кнопки на выполнение иных действий. Для этого напротив интересующей вас команды, например **Exit**, нужно дважды щелкнуть по иконке левой кнопки мышки и вбить в поле новое значение.

У меня в «Максе» (3DS Max 9) все текстуры в окне перспективы отображаются в каком-то жутко искаженном виде? Что с этим можно сделать?

Запустите графический пакет и подгрузите в него сцену с некорректно отображающимися материалами. После этого щелкните правой кнопкой мышки по комментарием с названием вида в левом верхнем углу окна перспективы (**Perspective**) и в выпадающем меню активируйте пункт **Texture Correction** (активация опции коррекции текстур). Вот, в принципе, и все.

Я разрабатываю гоночную миссию для GTA: San Andreas в SAMB — уже написал основной код задания, работаю над роликами. Вот только одного понять не могу: можно ли как-нибудь закрыть двери транспортных средств NPC? А то игрок может до начала гонки «изъять» из авто всех участников.

При создании гоночных миссий закрывать все двери автомобилей противников просто необходимо. На этот случай существует специальная команда, позволяющая блокировать все двери выбранного транспортного средства:

#### 0508: ScarID

ScarID в данном случае — название созданного в SAMB средства передвижения.



Если в гоночной миссии оставить открытыми двери автомобилей, то насилие просто не поедут.

## Вопрос месяца

Можно ли в GTA: San Andreas ездить на трамваях? Я уже не раз встречал этот вопрос на тематических форумах, но ответа так никто и не дал.

Да, такая возможность имеется. Наверное, все знают или хотя бы догадываются, что существует множество команд для SAMB, которые позволяют управлять поездами. Если рассмотреть трамвай как железнодорожный транспорт, взяв во внимание тот факт, что трамвай передвигается тоже по рельсам, как и электропоезд, то можно создать поезд в SAMB и установить в нем ряд команд — создание поезда, различные проверки... Поскольку безошибочно создать такой мод у вас вряд ли получится, мы представляем вашему вниманию исходный код нашей разработки:

```
:Tram_Start
0001: wait 0 ms
00D6: if 0
0038: $ON_MISSION == 0 ;; integer values
004D: jump if false JJTram_Start
0247: request_model 449
03B8: load_requested_models
```

```
:Tram2
0001: wait 0 ms
00D6: if 0
0248: model 449 available
004D: jump if false JJTram2
06D8: $tram = create_train_at -1717.076 1330.303 7.497309 track
9 unknown 0
06DC: set_train $tram acc 0.0
06DD: set_train $tram speed 6.0
020A: set_car $tram door_status to 0
0186: $mark_tr = create marker above car $tram
0165: set marker $mark_tr color to 1
```

```
:Tram3
0001: wait 0 ms
00D6: if 0
8981: NOT train $tram wrecked
004D: jump if false JJCleanUp_Train
00D6: if 0
8448: NOT actor $PLAYER_ACTOR in car $tram
```



```
004D: jump if false JJTram4
00D6: if 1
00E1: key_pressed 0 15
0203: actor $PLAYER_ACTOR near_car_ on_foot $tram radius 5.0
5.0 unknown 0
004D: jump if false JJTram3
05C8: unknown_action_sequence $PLAYER_ACTOR $tram -1
0002: jump JJTram3
```

```
:Tram4
0001: wait 250 ms
0164: disable marker $mark_tr
```

```
:Tram5
0001: wait 0 ms
00D6: if 0
8448: NOT actor $PLAYER_ACTOR in car $tram
004D: jump if false JJTram5
01C3: remove references to car $tram
0002: jump JJTram3
```

```
:CleanUp_Train
0001: wait 250 ms
07BE: release train $tram
0249: release_model 449
0002: jump JJTram_Start
```

По ряду причин этот скрипт работает лишь в очищенном файле main.

# ВСЕ ЛИ СРЕДСТВА ХОРОШИ?

ПРИ РАСКРУТКЕ ИГР ИЗДАТЕЛИ НЕ БРЕЗГУЮТ ДАЖЕ САМЫМИ СПОРНЫМИ МЕТОДАМИ



Утомленный пиаром  
Из опасения за свою жизнь и здоровье автор пожелал  
остаться неизвестным



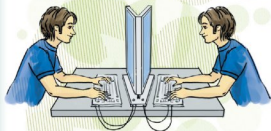
Как известно, в каждой уважающей себя фирме существует служба связей с общественностью (или PR-служба — от английского public relations). Задача этой службы — формирование общественного мнения об услугах и продуктах компании, а также о самой компании. Поэтому неудивительно, что каждый пиар-менеджер, работающий в игровой индустрии и желающий добиться прибавки к зарплате, спит и видит, как о подотчетных ему играх пишут и говорят много, часто, везде и при этом нежно. Для превращения своих мечтаний в жизнь пиарщик яростно рассылает пресс-релизы разной степени дикости, устраивает пресс-показы и пресс-конференции — словом, работает на убой. А потом вдруг осознает, что очередной программистско-дизайнерский тп-лпп никакими честными средствами в продукт AAA-класса не превратить. И горько плачет. Смотрите на него: с ресниц срываются слезы размером с орех. Это слезы по ускользающей премии.

Но нет ничего невозможного! И есть слово «надо!», творящее чудеса. Поэтому пиарщик решается на грязную игру. Вот о методах этого грязебола мы сейчас и поговорим. Сразу отмечу, что все нижеописанное справедливо не только для России, но и для зарубежья.

Каждый из методов сравнительно честного отъема денег у населения основан на хорошем знании человеческих пороков и их жесткой эксплуатации. А поскольку непорочных граждан старше 6 лет не существует в принципе, то и действуют все уловки более чем эффективно.

## Совет «друга»

Точка приложения: интернет-сообщество  
Эксплуатируемый порок: доверчивость



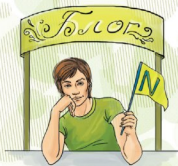
Очень многие игроки не читают ни газет, ни журналов, ни даже сайты. То ли им лень, то ли не умеют. Зато озабоченные деятели горазды писать всякие глупости на форумах — вот там-то их и поджидает замаскированная агитационная бригада. Представьте ситуацию: заходящий на форум игрок, а там команды обсуждают последние хиты, радуются, делятся мнениями.

И вдруг вылезает новость откуда ледащий новичок (0 сообщений) и спрашивает наивно так: а не доводилось ли глубокоуважаемому джигею... в смысле, сообществу играть в игру «Дурдом-3»? Его, разумеется, игнорируют — кто ж станет в такой ужас играть. Но внезапно всплывает еще один новичок и отвечает переводу: да, мол, доводилось, даже Кисю Ваданаву там видел. И вот эти двое, не обращая ни на кого внимания, продолжают друг другу втирать про то, как же здорово все в «Дурдом-3» организовано, прямо глаз не оторвать. От чего именно там глаз не оторвать — не сообщают.

Спустя какое-то время прочие пользователи эту парочку наконец замечают и тоже подключаются к разговору. Таким нехитрым способом, разговаривая с самим собой посредством нескольких аккаунтов, пиарщик привлекает внимание аудитории. А свидетели вышеописанной беседы засланным казачкам зачастую верят, поскольку на первый взгляд засланцы выглядят как самые обычные форумчане. Между тем получить десять учетных записей на форуме и создать видимость дружеской беседы совсем не сложно, было бы желание. Чем пиарщик и пользуется.

## «Фанатский» блог

Точка приложения: интернет-сообщество  
Эксплуатируемый порок: идолопоклонничество



Довольно долго сетевые дневники (блоги) воспринимались как рупор народной мысли и даже противопоставлялись прессе, которая, дескать, продается с потрохами. Блоггер — он ведь кто? Он — неподкупный идеалист, несущий правду в массы! Чист, как слеза комсомолки. Честен, как сто Павлович Морозовых. Ну то есть это раньше так было. Теперь за положительный отклик в блоге платят так же исправно, как за «джинсу» в печатной прессе, поэтому многие блоггеры регулярно пикают своих читателей скрытой рекламой. Отличить при этом рекламное сообщение от чистосердечного отзыва чаще всего невозможно — пишутся они в стандартной для

блогера манере и ничем не отличаются, кроме присовокупленного к ним чека.

Казалось бы, при чем здесь пиарщики? Известное дело: при продвижении рекламной кампании в Сети блоги используются в хаост и в гриву. В продвижении товара они помогают ничуть не хуже фотографий обнаженной Бритни Спирс. Некоторые ответственные конторы даже запустили «фанатские» блоги (см. <http://community.livejournal.com/myintendo>); чей именно это блог, догадаться несложно), посвященные играм и игровым приставкам. То есть сидят себе пиарщики в офисе и, прикидываясь восхищенными поклонниками, сочиняют сообщения о своей нежной любви к продукции компании N.

Не забывайте, рекламы в блогах ничуть не меньше, чем в газете бесплатных объявлений. Игровой рекламы — тоже предостаточно.

## Подлог

**Точка приложения:** интернет-сообщество и пресса  
**Эксплуатируемый порок:** наивность



Порой бывает так, что разработчику очень уж хочется показать свой проект во всей красе, но не удается сделать это по техническим причинам. Проект еще не готов или готов, но плохой, или еще что-то — не суть важно. В такой вот плачевной ситуации жулики прибегают к помощи замечательных программ Photoshop и 3DS Max. Рисуют скриншоты, вешают их на сайт и раздают прессе: вот, мол, не изволите ли насладиться — игра. Пресса млеет от восторга, проникновенно пишет: «Это — хит!» И сообщество плещет от радости веселыми брызгами: какая красота, ждем-ждем-ждем, очень хотим купить! А потом это чудо игростроя появляется на прилавках, и все покупатели наблюдают чудесную перемену: от красот остались лишь воспоминания, быстродействие — три кадра в секунду, а пиарщик ушел в несознанию и отбрезживает: «Не было ничего! Вы сами все придумали! Мы не обещали!»

## Скандал

**Точка приложения:** интернет-сообщество и пресса  
**Эксплуатируемый порок:** любовь к сплетням



Скандалы нравятся всем от мала до велика, поэтому неудивительно, что пиарщики порой пытаются сфабриковать какое-нибудь громкое событие. Наиболее часто используется сценарий кражи. «Караул! — рыдает издатель. — У нас похитили бета-версию нашей замечательной игры!» Потом обычно выясняется, что в Сеть выложен неразумительный набор неработающих файлов, однако дело уже сделано, но «караул!» написали все кому не лень — журналисты, блогеры, форумчане. Сразу же возникают сплетни, пересуды, восхищенные откровения от тех, кто якобы смог залузить и видел, однако никто ничего толком не говорит. Если видите такое — можете быть уверены: скандалец липовый.

Бывают и другие случаи: переживают разработчики, например, о том, как украли у них готовую игру за месяц до выпуска: «Да-да, как есть украли, можете скачать вот здесь». Народ, естественно, бежит качать, а там — тыфу! — демоверсия. Но раз уж скачали — отчего бы и не посмотреть? Залускают, играют. Некоторые потом даже приобретают лицензионную копию. Результат? Вполне.

Следует заметить, что случаются и честные случаи воровства — то есть когда версия игры действительно украли и сдали на всеобщее растерзание алуумишленник, но беды от этого никогда не бывает. Пострадал ли некий знаменитый П.Р.О.Е.К.Т. от того, что его альфа-версия два года гуляла по Сети? Ни капли. Что дает нам повод для разнообразных сомнений и подозрений.

## Грязный SEO

**Точка приложения:** интернет-сообщество  
**Эксплуатируемый порок:** лень



Для несведущих поясним: Search Engine Optimization (SEO) — это комплекс мер по привлечению как можно большего числа посетителей на сайты компании. Сама тема SEO слишком глубока и обширна для того, чтобы уместиться в данный материал. Если кратко, то банда специалистов-оптимизаторов развивчивает подопытный сайт на кучу деталюшек, а затем собирает их таким образом, чтобы означенный ресурс вылезал на верхние строчки в выдаче поисковиков. Ставка в данном случае делается на лень пользователей: большинство из них кликают лишь по верхним строчкам выдачи, невольно затем просматривая совершенно ненужную им информацию.

При грязном SEO в ход идут соответствующие названию методы: заголовки страниц в стиле «скачать игры бесплатно»; замаскированные от пользователя ссылки на идеологически нужные (в том числе и порнографические) ресурсы; регистрация в совершенно посторонних каталогах под невероятнейшими соусами. В результате сайт действительно красуется на первых страницах поисковиков, что обеспечивает плотный поток потенциальных клиентов к хитрому издателю.

Случается, что ссылка на рекламируемый ресурс вылезает там, где совсем уж не ждешь. Мой любимый пример: при запросе «купить сериал «Рим» в выдачу поисковика попадает ссылка на онлайн-игру «Пашка» (<http://market.aport.ru/Offer.aspx?oid=aa11cc0f-b1da-4d14-a284-eedb722bce31>). Имеет ли какое-то отношение означенная «Пашка» к ТВ-сетелке по развратный Древний мир? Не важно, трафик-то бежит.

## Вирус-квартиру

**Точка приложения:** интернет-сообщество  
**Эксплуатируемый порок:** самонадеянность



Вы, наверное, уже насыщены о вирусном маркетинге? Суть его в том, что информация распространяется по Сети со страшной скоростью, в основном силами самих пользователей. Анекдот, комикс, смешной ролик, рассылаемый друзьям и знакомым, — вот что такое вирусный маркетинг. Российские издатели еще толком не освоили этот метод, но удачные попытки уже есть. Вспомните, например, смешной ролик про «Вторую мировую»: после заливки на [YouTube.com](http://YouTube.com) он был просмотрен около 50 тыс. раз в течение двух недель. К этому методу никаких претензий быть не может — в нем нет никакого обмана.

Есть у вирусного маркетинга и другая, омерзительная сторона, являющаяся натуральным вредительством. Вот в чем она заключается: негуманный пользователь, блуждая по просторам интернета, намагничивает на жесткий диск относительно безобидную заразу — программу-троян. Эта программа никак себя не проявляет, но время от времени, независимо от набранного в браузерной строке адреса, коварно выдает пользователю совершенно ненужную страничку — визитную карточку очередной онлайн-игры. Некоторые трояны могут менять настройки браузера, подставляя взамен открываемой по умолчанию страницы другую, продвигаемую таким вот безобразным образом. На данный момент известна как минимум одна российская компания, пользующаяся «троянской» рекламой.

Самой собой, опытный пользователь на такую удочку не попадет: поскольку дрейфует по Сети, увешанный, словно елка, файрволами и антивирусными программами.

## Пиарщица

**Точка приложения:** пресса  
**Эксплуатируемый порок:** вождизение



Или вот взять женщин. Любая гражданка традиционной ориентации завсегда скажет вам, что женщины — это хорошо. А поскольку

большинство журналистов в игровой прессе как раз мужского полу, то девушка-пиарщица может крутить ими как угодно. Особенно если перед ней — юные самцы, не достигшие еще возраста, когда можно пить, курить и обозревать игры с рейтингом Mature (такие в изоляции встречаются на слабосильных и полупуфатских игровых сайтах).

«Ах, посмотрите, какие у нас тут елочки на пригорочках!» — соловьем разливается пиарщица. «Да-да, — завержено бубнит молодой боец — Какие у вас елочки...» — и вволю поест на пригорочки своей несведущицы. Домой возвращается одухотворенный и пишет всякие сладкие слова про елочки, до которых ему последние три часа и не было дела.

Еще пиарщица может рыдать при виде негативного отзыва. «У-у-у! — поскуливает она в письмах к редакции. — За что же вы так? Отчего такой низкий рейтинг? Неужели я такая плохая пиарщица? Неужели вам не нравятся мои фоточки?» Ну и далее по тексту. При этом следует понимать, что все эти завывания — фальшивка. Описывая одной рукой свои печали, пиарщица при этом вполне может трескать шоколадные конфеты и яростно «чатицца». Но опять-таки, к сожалению, любой настоящий мужчина неизбежно терпится при виде женских слез (читай: истерик в аське) и отчего-то чувствует себя страшно виноватым, даже если совсем не виноват (читай: как есть не виноват). И стремится исправить положение, что в нашем случае выражается в пересмотре рейтинга.

## Красивая обертка

**Точка приложения:** покупатель  
**Эксплуатируемый порок:** наивность



Упаковка игры — это то, что зачастую превращает покупателя сомневающегося в покупателя раскошелившегося, потому упаковочный текст лестрит дивными эпитетами, словно пьеса Сорокина. Ушлому копирайтеру всегда есть что сказать даже о кошмарнейшем трюшке — будьте уверены, все свои соображения он обязательно изложит в аннотации. Сногосшибательная! Зубодробительная! Нетривиальная! Смело делите все-все метафоры на 4 и читайте между строк. «Долгожданная» — значит, делала пять лет. «Современная графика» — обязательно посмотрите дату выпуска. Если позарпущный год — можете уже представить себе, насколько современна эта графика. Все еще хочется купить?

Часто, бывает, читаешь: «Вы — капитан гигантского робота, который одним плевком сокрушает врагов и стирает с лица галактики целые звездные системы!» Запускаешь — а там какая-то козявка из четырех пикселей летит и действительно поплевывает. Счастье после такого экзприенса одолевает неопусуемо.

Другой распространенный метод — использование похожего или идентичного названия. Как считаете, много ли общего у игр «Разборки в стиле кун-фу» и «Падение ястреба» с одноименными и почти одноименными фильмами? Только кун-фу и соответственно падение. Грехопадение копирайтера.

Еще на упаковку можно поместить полуголую девушку соблазнительных форм. Или даже двух. Это тоже «стреляет»: многие недополвозрелые покупатели при виде волнующих изгибов совсем теряют голову и, даже прочитав в аннотации, что в руках у них — скучнейшая вариация банального покера без разведения, исправно несут свои денежки в кассу. А вдруг повезет! Как правило, не везет.



## Презентация с банкетом

Точка приложения: пресса

Эксплуатируемый порок: чревоугодие



Признайтесь, вы ведь любите вкусно покушать? И выпить небось тоже не дураки? Все любят, особенно на халву. Большинство журналистов — не исключение. Поэтому если компания-издатель вдруг приглашает их в пресс-тур (путь к разработчикам обычно пролегал сквозь пару кабаков) или на презентацию — это ж не потому, что доброта душевная и лишние деньги спать мешают. Это, друзья, покупка хорошего отношения. Представляете, приходит пресса на банкет, пьет вкусно, закусьевает обильно, а потом танцы, а потом снова алкоголь и горячие закуски... Думаете, хоть кто-нибудь смотрит на игры во время презентации? Таких — единицы, все остальные напирают на леманшес от снеди столы. А наутро в голове у них — сплошь сладкие воспоминания, безмерная любовь к хлебопексому издателю и, как правило, ни одной нехорошей мысли про презентованные проекты. Разве напишете тут что-нибудь адекватное? Вот то-то и оно-то.

Следует, однако, заметить, что данный метод действует не на всех.

## Шантаж

Точка приложения: пресса

Эксплуатируемый порок: жадность



Не секрет, что большинство журналов существует не только за счет продаж номеров, но и за счет рекламы. Стоимость же одной страницы рекламы в игровых журналах может достигать десятков тысяч долларов. Внушительные цифры. Есть о чем задуматься, верно?

Теперь представьте ситуацию: допустим, один не в меру честный рецензент пишет ПРАВДУ про некий рисованный русский квест, созданный по мотивам анекдотов. А игронзатель уже вложил в него какие-то несусветные деньги и желает продать миллионными тиражами. Представляет себе разочарование издательского руководства, когда ему присылают ПРАВДУ на вычитку? Оно, изменяемая от горя, набирает номер редакции и кричит в трубку: «Ах-х-х-х... так?! Тогда

мы... кх-х-х... у вас рекламу снимем! Все пять полос и семь половинок! Да-а-а! Кх-х-х-х...» И конечно же, менеджер по продаже рекламных площадей моментально понимает, что не выдать ему своих процентов, как отсюда на Ибиде, и принимается исправлять ситуацию: звонит редактору, что-то мямлит, просит быть добрее и поддержать отечественного производителя, а автора-правдоуба отлучить от писательства. Потому что на кону — два с половиной миллиона рублей ежемессно.

Как дальше развиваются события, зависит уже от руководства журнала. Если руководство честное имя важнее миллионов, статью публикуют. Если жадность побеждает, статью перед публикацией перекиривают в сторону повышенной пушистости или вообще снимают.

Подобные фокусы довольно редки, но случаются — особенно с малотиражными изданиями. Большие же и толстые журналы на такой шантаж, как правило, не реагируют.

## Подкуп

Точка приложения: пресса

Эксплуатируемый порок: жадность



Когда ни один из методов не срабатывает, а делать что-то надо, пиарщик может решиться на отважный шаг — на подкуп. Он начинает страшно любить редакторов и рецензентов, зовет их в гости на рюмку чая, хитро подмигивает и наконец предлагает: «А давайте... мы вам денег дадим? А вы нам за это...» — и излагает. Как дальше разворачиваются события — зависит от габаритов редакторской совести.

Купить обычно пытаются либо хороший рейтинг, либо место на обложке. Известное дело, попасть на обложку — это заветная мечта каждого разработчика. Чем мельче разработчик, тем заветней мечта. Обложку потом можно показывать друзьям, кинуться ею перед коллегами по цеху, пересылать заграничным издателям и оплачивать несусветные барыши за право издания попаншей на обложку игры. А читатели — они же привыкли, что на обложку попадает только качественный продукт, который не стыдно купить в магазине. И, соответственно, покупают. Сплошная, словом, от обложки выгода.

Так вот. Иногда такой фокус проходит. Например, устав от очередного «диденка, продай обложку», редактор сдается и устало отвечает: «Хорошо! Но вы нарисуйте нам эксплозивное полотно и пришлите через два дня». Дальше происходит невероятное: выворачивая рукава и разрывая поджилки, разработчик рисует шедевр и отсылает его редактору за секунду до истечения срока сдачи. А может статья, качественный арт даже был припасен заранее — заказали у Студии Артемия Лебедева погонда назад, да так и не придумали, куда его потом применить.

Несожидано для себя получив желаемое, редактор смущается и тервется — он пообещал, он должен сделать, но чувствует, что где-то его обгарили. И потому сообщает: «Отлично, ребята, берем ваш арт в работу, но придется его дорисовать (ваш Лебедев нам не указ!), поэтому приготовьте денежек мне и нашему арт-директору. За труды правдевые». Таким образом, все участники шоу чувствуют себя счастливыми людьми, а покупатели — доверчивыми баранами.

Впрочем, повторюсь, Россия в этом плане не уникальна и все то же самое творится и зарубежом. ■



# ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

## АГЕНТ-47



Сергей Звездов

21 ноября 2007 года (в России — 29 ноября) в прокат выйдет **Hitman** — фильм по мотивам одноименной игровой серии. Возможно, его ожидает судьба большинства киноадаптаций компьютерных игр — финансовый провал, недовольство игроков и умельцы со стороны кинокритиков. Но может быть и так, что все будет наоборот — **Тимоти Олифант** в роли 47-го придется ко двору (вспомните, как хорошо он сыграл главного злодея в «Крепком орешке 4.0»), а фильм в целом окажется хорошим и войдет в число счастливых исключений. В любом случае это неплохой повод освежить воспоминания о 47-м и тех передвигах, в которых он успел побывать за последние (страшно подумать!) семь лет.

### Начало всех зол

В 2000 году датская студия **IO Interactive** (ныне принадлежащая своему известному издателю **Eidos Interactive**) выпустила компьютерную игру **Hitman** — симулятор наемного убийцы. За «плохих парней» мы играли и раньше, но Агент-47 не был маньяком или уличным хулиганом, который давит старушек ради бонусов. Он был воплощенной фантазией Ницше, физически совершенным и циничным профи.

Идея **Hitman** возникла из желания увидеть на экране отрицательного героя — разработ-

чикам, по их собственному признанию, до смерти приелись «пай-мальчики» и супермены (сложно не согласиться). В качестве ориентира были взяты такие фильмы, как «Никита», «Леон» и «Профессионал».

Работали **IO** по-нордически, то есть основательно и придирчиво. Многие уровни писались с реальных прототипов. Например, отель в Будапеште списан с настоящего. Над текстурами тоже работали на совесть, делая фотографии в высоком разрешении или рисуя их вручную. Движок писался с задумом на мультиплатформенность и будущие апгрейды — как показала практика, все это пригодилось в сиквелах.

Музыку к **Hitman** писал датский самородок **Йеспер Кид**, выходец из демосцены и давний приятель разработчиков. Во время работы ему дали карт-бланш, и в результате вышел отличный саундтрек, который одинаково хорош и сам по себе, и во время игры.

Много труда было вложено в образ 47-го. Внешность и голос Хитмену подарили актер **Дэвид Бейтсон**. В одном из интервью он рассказал, почему согласился работать с **IO Interactive**: «Во-первых, мне понравилась графика — никогда не видел такого раньше. А во-вторых, они обращались с **Агентом-47** как с кем-то реальным. Для них это действительно было важно — игра и персонаж». Когда стало известно, что в фильме главную роль исполнит **Тимоти Олифант**, разгне-

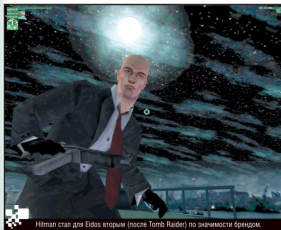


Воспринимайте это как хотите, но факт остается фактом: **Дэвид Бейтсон**, прототип и голос **Хитмена**, сейчас 47 лет (родился 9 февраля 1960 года).

ванные игроки устроили в интернете сбор подписей против него, но акция провалилась.

**Hitman** был отнюдь не первым стелс-экшеном в истории (к тому времени были уже **Metal Gear Solid**, **Thief** и **Tenchu**), но при этом он создал свой миниатюрный поджанр. Большинство миссий выполнялось в общественных местах: на улицах города, в отелях и ресторанах. Чтобы добраться до цели, 47-й прибегал к уловкам и переодеваниям, открывая огонь лишь в самых крайних случаях. Чем меньше случайных трупов он оставлял на пути, тем больше становилось вознаграждение. Таким способом игра поощряла «чистые» методы.

Полученные деньги шли на экипировку: от простенького пистолета до снайперской вин-



**Hitman** стал для **Eidos** вторым (после **Tomb Raider**) по значимости брендом.



Люди в спортивных костюмах с лампасами (кадр, если что, из **Hitman 2**) сразу вызывают повышенное сурьбидание у обитателей одной шестой части суши. Потому что сразу видно — это свай.

товки. Особое место в игре занимает струна для удушения — это единственное оружие (если не считать шприцы с ядом), которое можно пронести через детектор металла, в некоторых миссиях это критически важно. Со временем струна стала одним из главных атрибутов героя.

Hitman давал игроку свободу выбора. Да, можно было проходить задания напролом, уничтожая все на своем пути и получая за это огромные штрафы. Но этот вариант был интересен только на первый взгляд: в отличие от FPS (шутеров от первого лица) того времени, в Hitman перестрелка на открытом пространстве была фатальной. Герой был уязвим, он не умел двигаться со скоростью джеда и не прыгал как Марио, но самое главное — в случае опасности любой персонаж, будь то охранник или гражданский, сразу же извещал остальных, и через пять минут весь уровень разрывался льющимся человеком в смокинге.

К счастью, всегда оставался другой вариант. Даже сильно напорочив, можно было позаниматься чужой костюм (вырубить или устранить его обладателя), и счетчик опасности обнулится — охранники больше не узнавали 47-го. Любой костюм был своего рода кармой, которую 47-й менял по мере необходимости. Переодевание было одним из главных оружий в игре. Хотите просочиться на кухню? Костюм официанта откроет эту дверь. Немного яда в главное блюдо — и миссия пройдена без единого выстрела. Не сказать, что варианты убийства исчислялись десятками, но два-три способа сделать это изначо были всегда.

Словно испугавшись своего новаторства, авторы сделали несколько чисто «боевых» миссий. По иронии судьбы они понравились игрокам меньше всего. Тем не менее с точки зрения шутерных стандартов Hitman шел в ногу со временем и даже одним из первых использовал ragdoll-физику. Суть этой технологии заключалась в том, что вместо заранее готовых анимаций в дело вступал реальный скелет, сплывавший под пулями и оседавший на землю по всем законам твердого тела (отсюда и название ragdoll). Трупы драматично висели на перилах, падали с лестниц, кубарем катились по ступенькам — в общем, вели себя почти как живые люди. То есть как мертвые.



Иногда 47-й так и просится на обложку гламурного журнала. Равно как и его жертвы.

## ЧЕЛОВЕК ИЗ ПРОБИРКИ

47-й работает на International Contract Agency (ICA), оно же просто Агентство. Это секретная организация, поставляющая лучших в мире наемных убийц. Ее услуги по карману далеко не каждому. С Агентством сотрудничают спецслужбы многих стран мира, включая ФБР, МИ-5 и ЦРУ.

Девиз Агентства — «Merces Letifer». С латинского это переводится как «торговля смертью». Логотип, которым пользуется Агентство, представляет собой измененный символ Всевидящего Ока. Этот символ можно встретить в христианской и масонской иконографии, а также на долларах США.

Об организации мало что известно. Как правило, 47-й получает информацию о новом задании через свой ноутбук. Иногда ему помогает Диана Бернвуд, одна из работ-



ниц Агентства, которая снабжает 47-го информацией и следит за его успехами, но мы никогда не видим ее лица — только слышим по радию ее голос.

Агент-47, один из лучших сотрудников ICA, не имеет собственного имени и работает под разными псевдонимами. 47 — это последние цифры штрихкода, который отпечатан у героя на затылке. Кроме того, это номер хромосомы, благодаря которой 47-й стал самым удачным экспериментом доктора Орт-Мейера на уровне генной инженерии. ДНК самых опасных преступников мира, совмещенные в одном человеке, превратили Хитмена в машину убийства. С помощью своего творения доктор Орт-Мейер хотел устранить бывших сообщников, но в итоге сам погиб от рук 47-го (это происходит в самой первой игре).

## Хороший клиент — мертвый клиент

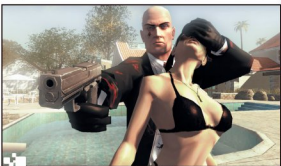
Через два года, осенью 2002-го, последовал сиквел под названием Hitman 2: Silent Assassin, начавшая с которого серия стала мультиплатформенной. После убийства своего создателя, доктора Орт-Мейера, утомленный киллер находит приют в сицилийском монастыре, при котором работает садником. Но спокойствие длится недолго: мафия похищает единственного друга 47-го — отца Витторлио.

Чтобы спасти священника, Хитмен снова выходит на контакт с Агентством (своими бывшими работодателями, которые считали его мертвым) и берется за оружие.

Сиквел принес мало изменений в области графики и геймплея. Несмотря

на морально устаревший движок Glacier, игра смотрелась достойно и получила букет положительных оценок. Впрочем, выход сопровождался скандалом: в одной из миссий 47-й убивал сиквов — представителей распространенного индийского культа. Более того, это происходило в одном из реальных храмов. Сперва разработчики влоуприлились, но в конце концов выпустили политкорректный вариант игры.

Хитмена во второй части бросало по всему миру, от Японии до Санкт-Петербурга. Последний удивлял косностью штампов, осевших в голове у разработчиков по части



«Живой щит в действии» (кадр из Hitman: Blood Money). Если долго смотреть на эту картинку, можно разглядеть на ней Хитмена с пистолетом в руке.





Если Джейсону Стейвму в образе Перевозчика покрасить галстук в красный цвет и основательно отскоблить лысину, получится натуральный Хитмен. Многие считают, что он гораздо лучше подошел на роль 47-го, чем Тимоти Олифант.

Россию-матушки: северная столица представляла собой чудовище из советского прошлого, заваленное снегом, колючей проволокой и солдатами. Сильно не хватало медведей.

В сиквеле появился «счетчик подозрения», показывавший уровень терпимости NPC к герою. Иногда случался баг и охранники нападали на 47-го без видимой причины (хотя многие считают, что так задумано разработчиками). Добавили также систему рейтингов: по итогам миссии игрок получал прозвище в зависимости от своего стиля игры. Самые агрессивные награждались званием Mass Murderer, самые осторожные — Silent Assassin. Стать Silent Assassin считалось главным достижением.

Если Hitman 2 был, по сути, набором дополнительных миссий, то Hitman: Contracts был ремейком, наполовину состоящим из уронеv первой части. Слово «приквел» тоже уместно, потому что все события представляют собой флэшбеки, которые 47-й испытывает после ранения. Игровые издания справедливо упрекали игру в однообразии и вторичности, но нехотя соглашались с фанатами: играть в Hitman: Contracts было по-прежнему интересно.

Нововведения игры можно было считать по пальцам. Старенький движок в очередной раз подтащали, NPC стали реагировать более натурально, а Хитмен научился «выключать» противников ударом ствола (это возможно только в Hitman: Contracts). Мрачные тона и постоянный дождь, царящий в наркотических

снах 47-го, стали одной из отличительных особенностей третьей части. Впрочем, с первого взгляда все Hitman смотрелись и играли практически одинаково. С выходом Contracts это стало очевидно, и недовольство критиков было заслуженным.

Hitman: Blood Money стал наиболее кровавым и технически продвинутым сиквелом. Разработчики решили поиграть в сомнительную рекламу и выпустили постеры, на которых сцены убийств сопровождалась двусмысленными шутками. Например, на одном из постеров изображалась дама в соблазнительном белье и с дыркой от пули во лбу, а сопутствующая надпись гласила: «Beautifully executed». Сама игра не отставала от рекламы в brutality. 47-й обучился приемам ближнего боя и начал использовать NPC в качестве живого щита.

Серия наконец-то перешла на новый движок, геймплей стал значительно глубже, усложнилась анимация персонажей. Появилось новое оружие, часть которого можно было апгрейдить. Возник параметр Notoriety (дурная слава), который повышался, если 47-й работал неаккуратно, оставлял свидетелей и «светился» перед журналистами. Дурную славу можно поправить с помощью взятки. Вершиной мастерства считалось представить убийство как несчастный случай: например, во время репетиции подменить холостые патроны боевыми и уничтожить цель руками актера.

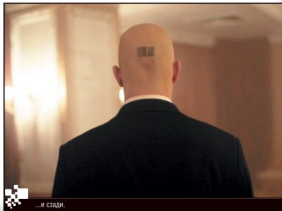
Последний сиквел был хорош всем: графикой, геймплеем, атмосферой, большой свободой выбора... Кровавый и эффектный как никогда.



Hitman станет четвертым фильмом французского режиссера Ковьяе Генса. Предыдущий его работой был хоррор «Фронтиры». Действие картины происходило в гостинице, которой управляли неонацисты-



В фильме Хитмена сыграет Тимоти Олифант. Вид сверху...



...и снизу.

## HITMAN, ДА НЕ ТОТ



Судя по всему, экранизация Hitman пойдет по пути Resident Evil. В том плане, что фильм будет демонстрировать узнаваемые фрагменты и символы, но при этом гнуть свою линию во всех смыслах этого слова. По сюжету Хитмен на этот раз окажется в центре политического заговора, а его следы пойдут Интерпол и российские военные, и ему придется изрядно помататься по Восточной Европе.

Что интересно, это будет уже не первый фильм под названием Hitman. Картина с аналогичным названием уже выходила в 1998 году — это был гангстерский боевик с Жетом Ли в главной роли.

канибалы (!) и в которой по несчастью оказались главные герои. Фильм отличался от своих «сородичей» обилием кровавых сцен... но на этом его достоинства и кончались.

Провал фильма «Фронтиры», впрочем, вовсе не означает, что та же история повторится с «Хитменом». Есть много примеров, когда неуспешный в прошлом режиссер, попав в правильную среду (а это продюсеры, актеры, киностудия в целом), снимал вполне себе хорошие фильмы. Ноябрь покажет. ■

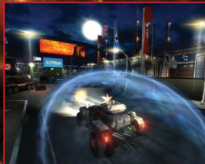
«...главная надежда российского  
шутеростроения...»  
Игромания.Июль-2007

«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](http://WWW.EXODUS-GAME.COM)



# БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

## КОМУ НА АУТСОРСИНГЕ ЖИТЬ ХОРОШО



Кирилл Волошин  
Игорь Варнавский



Что такое аутсорсинг (от английского *outsourcing*)? Применительно к игровой индустрии это означает ситуацию, когда за создание игры мечты берутся во всем мире: американцы готовят код и собирают игру в целом, украинцы и русские делают модели и текстуры, чехи записывают музыку, а неизвестный китайский или индийский самородок рисует потрясающий арт.

Граждане США в этой схеме занимают ключевую позицию — скрывают банк и аплодисменты, попадают в зал славы и анналы истории. Остальные же — те самые аутсорсеры, которые нанимаются для выполнения конкретных работ, — как правило, остаются в тени. Сегодня по такому сценарию создается большинство игр.

### Сделай сам! И дай сделать другому!

Да-да, финальные титры, где в гордом одиночестве красуется мудреное именование компании-разработчика, больше не отражают нынешнее положение вещей. По данным *Game Developer Research* и аналитического агентства *Niko Partners*, из 166 североамериканских студий 76% уже используют разработчиков со стороны. В России аутсорс занимает третье место по количеству занятых в этой сфере компаний — сразу после издателей и непосредственных разработчиков. Чаще всего

в аутсорсинге нуждаются такие области, как графика и арт (34%), программный код (20%), звук (16%). Кроме того, часто на стороне заказывают текст (обычно это сценарии), различные консультации в специфических областях (например, в военных играх). А вот игровой дизайн сплавить аутсорсерам сложно.

«Большее всего развит аутсорсинг контента — графики, звуков, музыки. На мой взгляд, это наиболее разумный вариант аутсорсинга», — говорит **Дмитрий Ивашкин**, ведущий программист отечественной компании «Алейрион» («Бригада E5: Новый альянс», 7.62).

Причины повального перехода к аутсорсингу очевидны. Рынок таких услуг начал расти семимильными шагами с тех пор, как созданные игр превратилась в огромный, исчислимый миллиардными прибылями бизнес. Когда сроки поджимают, конкуренты нагрядают, а издатель дамочковым мечом нависает над перепуганным разработчиком, красноречиво сжимая в руках список закрытых студий, времени на то, чтобы обучать собственных специалистов в непрофильной области, просто физически нет. Да и денег на это никто не даст. Издатель прекрасно понимает, что в таком случае себестоимость данной конкретной работы будет на порядок выше, чем на рынке. Поэтому куда эффективнее сосредоточить усилия на основном фронте, на том, что ты умеешь делать качественно сам, а остальные задачи перепоручить другим профи.

«Для игровой индустрии аутсорсинг — вещь важная и полезная. Ведь для того, чтобы сделать все хорошо, совершенно необязательно делать все самому. Есть области, в которых у команды может не быть достаточного опыта или возможностей. В этом случае (при правильной организации) аутсорсинг может обеспечить не только нужный уровень качества, но и экономии времени», — подтверждает все тот же Дмитрий Ивашкин.

А IT-директор компании **VZ.lab Михаил Попов** напоминает о том, что аутсорс может быть средством для снижения рисков при производстве: «Любой издатель стремится к этому. Если в проекте большое количество контента, то без аутсорса не обойтись. Экономическая целесообразность решает все, в том числе и в кадровой политике. Даже в случае найма штатного сотрудника, кроме зара-

ботной платы, для него нужно организовать рабочее место, платить налоги и прочую «социалку». Поэтому зачастую выгоднее поручить ту же задачу стороннему разработчику».

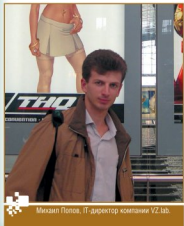
«Специфика игрового бизнеса заключается в том, что невозможно идеально сбалансировать объем работы и количество специалистов, даже если внахлест параллельно запускать несколько игр: колебания жизненного цикла проектов побуждают либо внезапно сокращать, либо срочно увеличивать штат сотрудников, что не всегда возможно или разумно в долгосрочной перспективе. Перенос же сроков может привести к потере конкурентного преимущества», — выражает общее мнение руководитель проектов студии «Леста» **Сергей Титаренко**.

Выгоден аутсорс и тем, кто им непосредственно занимается: прибыль прогнозируема, она не зависит от успеха самого проекта, поэтому не нужно ждать несколько месяцев, нервно оценивая результаты продаж. Более того, иногда аутсорс даже выгоднее, чем самостоятельная разработка.

«Собственные игры пока прибыли нам не принесли, а аутсорс принес. У нас есть симульная надежда на обратную ситуацию. Однако, с другой стороны, появление в аутсорсерских рядах вечерних разработчиков наводит на определенные размышления. Вполне может оказаться, что быстрые деньги от аутсорса грозят реальной мифической ролитой от продажи своих игр», — говорит президент украинской **Staby Lights Studio Евгений Жуков**.

Кроме того, у аутсорсера есть возможность поучаствовать во многих проектах, не став в своей работе на одну лошадку. По словам генерального директора компании **Атомы Евгения Метльева**, помимо гарантированного поступления работы и, соответственно, денег аутсорсер получает очень разнообразный опыт по сравнению с теми, кто работает над чем-то одним в течение года, к примеру. Причем опыта столько, что у многих возникает мысль открыть консалтинговое направление. Иными словами, аутсорсинг может стать отличной школой, базой для развития предприятия.

«Аутсорсинг хорошо дрессирует начинающую студию: сам факт, что в компании появляется детальное и педантично составленное



Михаил Попов, IT-директор компании VZ.lab.

Special специальный репортаж

техническое задание от опытного разработчика на исполнение какой-то работы, ставит перед сотрудниками новые задачи и помогает компаниям выйти на новый уровень конкурентоспособности», — уверен Сергей Титаренко.

Ему вторит генеральный директор и основатель компании **Gameplay Ltd Родриг Чикин**, который сравнивает аутсорсинг с маленьким, но беспрецедентным кредитом: «Мне кажется, это более стабильный заработок, чем достаточно рискованная разработка на свой страх и риск. Хотя в результате и менее прибыльный, как в плане имиджа, так и в плане денег. Но именно этот заработок на начальной стадии позволяет начать что-то свое. Поначалу, когда еще нет наработок и собственных проектов, которые можно с гордостью поместить в портфолио, аутсорсинг — это единственный способ старта. Если повезет, можно выиграть вдвойне, когда речь идет о разработке игры по какому-то бренду. Это обеспечит определенную известность, своего рода трамплин».

Конечно, у всякой работы есть и плюсы, и минусы. Неумение заказчика внятно поставить задачу может привести к серьезным временным и финансовым потерям, а грандиозные продажи игры, для которой аутсорсер сделал звук или модели персонажей, принесут разве что моральное удовлетворение да одобрителный гул среди коллег.

«Аутсорсинг — это сервис и неблагоприятная работа «на господ». Сотрудники здесь трудятся для достижения целей другой компании и являются частью чужого успеха, а неудачи заказчика вы разделяете сполна», — предупреждает Сергей Титаренко.

«Это очень нервный и нестабильный вид бизнеса, он быстро сажает здоровье. При этом аутсорсер всегда находится в тени», — признает Евгений Жуков.

Это, конечно, крайнее мнение, к тому же, вполне возможно, окрашенное в цвета неважного настроения. Но оно дает достаточное представление о работе аутсорсера.

Как под то ни было, сторонние работы сегодня заказывают практически все (в большей или меньшей степени и в зависимости от специфики бизнеса), а среди желающих их получить разворачивается серьезная конкуренция. Что интересно, потянулись к аутсорсу и российские издатели, которые, в отличие от своих западных коллег, в целом предпочли-

тают создавать собственные внутренние студии для производства львиной доли контента, не говоря уже об основной разработке игры.

«Все издатели — и западные, и российские — нуждаются в услугах аутсорсеров. Поэтому сегодня мы их регулярно привлекаем. Это действительно удобно», — говорит вице-президент по разработке и развитию компании «Акелла» **Дмитрий Архипов**.

«Почти половина наших проектов сделана с привлечением аутсорсеров», — вторит ему руководитель отдела разработок компании «Бука» **Иван Бунаков**.

Впрочем, не все готовы признать факт обращения к аутсорсерам. Мотивы этого вполне понятны. «Ну, наверное, не всегда приятно показывать в титрах игры, что количество внешних разработчиков превышает число внутренних. Создается ощущение, что проект практически полностью сделали на стороне. Или вызывают дилеммы многоходовки из цепочек разнообразных работ. Это частое явление: мелкие рыбки идут еще более мелкую рыбешку для выполнения незначительных поручений и задач, и те замечают следы соглашений о конфиденциальности», — говорит Сергей Титаренко.

**Алекс Годун**, начальник отдела маркетинга украинской компании **Nikitova**, одной из крупнейших на мировом рынке аутсорсинга, на этот вопрос отвечает со смехом: «Почему издатели часенко не хотят афишировать факт работы с аутсорсерами? Думаю, тут все и так ясно. У них на то есть не много поводов. Ведь главное что? Продать игру? А значит, все, что может хоть негативно повлиять на продажи, пусть даже косвенным образом, должно быть исключено. Остальное додумайте сами...»

«Если пройдет информация, что весь арт для какого-нибудь хита от ведущего зарубежного издателя делается в странах третьего мира, игра получит плохой пиар», — поясняет Иван Бунаков.

### Приятное соседство?

Мы, конечно, надеемся, что под странами третьего мира Иван имеет в виду не Россию, Украину, Белоруссию или другие страны СНГ, но тенденция налицо: аутсорсеры из этих стран, наряду с Китаем, Индией и некоторыми государствами Восточной Европы, часто при-

влекаются западными компаниями для участия в своих проектах. Объем подобных услуг здесь достигает внушительных сумм с многозначным нулем. К примеру, рынок игрового аутсорсинга в Китае оценивается примерно в \$35 млн, и эта цифра стремительно растет: уже около 30% североамериканских разработчиков предпочитают китайцев. Российские и украинские аутсорсинговые компании, по примерному прикидкам, суммарно осваивают несколько сот миллионов долларов в год.

Однако не все так радужно. Более того, многие считают, что для отечественных аутсорсеров от игровой индустрии именно сейчас наступают не самые лучшие времена: в ближайшее время рынок здесь может достичь своего потолка, по крайней мере, в нынешних условиях. А вот индийцы и китайцы продолжают поступательное развитие, отвоевывая у наших все больше заказов.

«По моему мнению, аутсорсинг в СНГ уже пережил свой золотой век. Конечно, он никуда не исчезнет, ведь существуют же такие компании в США, Канаде, Германии, Франции. Но сверхприбылей, легких и быстрых стартов здесь, скорее всего, уже не будет», — прогнозирует Евгений Жуков.

Дело в том, что русскоязычные аутсорсеры сегодня стремительно теряют свое основное конкурентное преимущество — оптимальное сочетание цены и качества. Не секрет, что именно невысокие (относительно европейских коллег) финансовые аппетиты долгое время были ключевым фактором в пользу наших студий. Еще несколько лет назад зарплаты россиян в IT-сфере в разы отличались от западного уровня. Да и общий уровень жизни был ниже. Сейчас ситуация меняется: Москва, где игровых компаний больше всего, превратилась в едва ли не самый дорогой город мира. А значит, растут и запросы местных аутсорсеров.

«С постоянно увеличивающимися затратами и требованиями к заработной плате компаниями, где основные производственные силы сосредоточены в столицах, таких как Киев, Москва, Минск, становятся неконкурентоспособными», — констатирует Алекс Годун.

Но проблема не только в ценах, самое обидное, что качество, по мнению многих, не поспевает за ростом финансовых аппетитов. Причем признают это и сами участники рынка.



Для русскоязычных аутсорсеров сервис Need for Speed почти родной.



За музыку в «Death Track: Возрождение» отвечает не Skyliffen, а калининградская TriForm Productions.



Генеральный директор «Графландия» Павел Злыашевич.

«Я неоднократно слышал от многих клиентов такие слова: «С Украиной работать еще можно, но сложно, в Россию (обычно подразумевают Москву) мы и вовсе слезали со счетов, там все сейчас очень дорого при том же низком качестве». Профессиональный уровень наших специалистов по-прежнему низок, компании работают непредсказуемо и качественно, менеджмент слаб. В итоге много слов и эмоций при неважном результате», — дает неутешительный вывод Евгений Жуков.

Согласен с коллегой и генеральный директор компании «Графландия» Павел Злыашевич: «К сожалению, большинство западных разработчиков относятся к российским авторсорсерам именно как к дешевой рабочей силе и опасаются отдавать им наиболее серьезные задачи, так как качество и, что самое главное, соблюдение сроков у нас зачастую оставляют желать лучшего».

Не в восторге и российские издатели. «В целом ситуация на рынке такова, что конкурентное преимущество российских студий снижается. Растут зарплаты авторсорсеров, но не качество работы и производительность труда», — говорит Дмитрий Архипов.

По словам продюсера компании «Руссобит-М» Виса Виталиса, у украинских коллег чаще происходит казус с озвучкой — характерный малороссийский акцент для

наших широт, как минимум, непривычен. У российских же команд общее большое место — работа с русским языком: экономия на корректуре и редакторе приводит порой к ужасающим результатам.

Между тем, если раньше для многих (и на Западе, и в России) решающим аргументом была именно дешевизна, то сейчас, по мере роста прибыли, на первое место выходят другие факторы.

«Не всегда стоимость является главной причиной аутсорсинга, очень часто ключевым при выборе партнера по разработке становится возможность производить работу в больших объемах и быстрее без потерь качества», — объясняет Алекс Годун.

## И снова китайцы!

При таких обстоятельствах выгоднее становится работать с китайскими и индийскими компаниями — как бы дико это ни звучало. Ведь у многих из нас, да и у самих участников рынка, сложилось предвзятое мнение относительно качества их работы. Безусловно, дыма без огня не бывает.

«Судя по отзывам менеджеров некоторых зарубежных компаний-разработчиков, с китайцами и индийцами действительно бывает очень тяжело работать», — уверяет Павел Злыашевич.

Евгений Метляев уверен, что для дорогого проекта китайцев вряд ли будут использовать как основную рабочую силу (мол, дешево хорошо не бывает). И в подтверждение приводит, что называется, случай из практики: «Буквально неделю назад пришлось смотреть и переделывать в одной «китайской» игре рендер шрифтов, потому как по-человечески он работал только с одним весьма специфическим шрифтом и только в одной кодировке».

Однако все забывают о поразительной способности представителей этих стран учиться и приспосабливаться к обстоятельствам и требованиям.

«Они учатся, и учатся очень быстро, а стоимость работ у них крайне низкая», — напоминает Михаил Попов.

«Организованность азиатов, умение быстро объединяться для общего блага при-

носят свои плоды, в то время как наши компании больше напоминают враждующие кланы, пытающиеся в одиночку пережить кризис с барского стола. Разница менталитетов пока еще существует, однако азиаты — мастера копировать и подстраиваться под заказчика», — соглашается Евгений Жуков.

Кроме того, не стоит забывать, что исторически та же Индия, да и Гонконг тоже, не так давно были британскими колониями. Так что понимание западных традиций у них гораздо выше, чем у нас. Русскоязычные авторсорсеры действительно более честными, привередливыми и менее контролируемые.

«Наши люди до сих пор не научились оказывать услуги, наивно полагая, что, получив проект, они занимаются его полноценной разработкой. Увы, но с азиатами дело идет проще, они более услужливые и покладистые», — говорит Евгений Жуков.

Не слишком удачный опыт работы и у Виса Виталиса: «Авторсорсеров тяжело нормально контролировать. Неизвестные сотрудники. Необязательность. Затягивание сроков. Часто случаются непредсказуемые результаты, вплоть до возврата и переделки проекта».

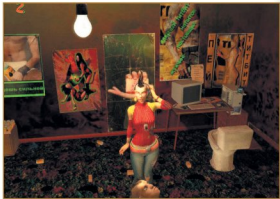
Да и хваленое «оптимальное сочетание цены и качества» на поверку оказывается дутым: в реальности решающее значение при выборе отечественных компаний зачастую имеет не цена и не качество, а совершенно другие, естественные факторы.

«Оптимальное сочетание цены и качества? На данный момент для наших реалий это утверждение все еще справедливо, хотя, объективно оценивая ситуацию, это не совсем верно. «Западники» работают зачастую и дешевле, и качественнее, и быстрее, но тут уже прельщаемся становящиеся некоторые барьеры, например, финансовые (трудности с перечислением денег), коммуникационные факторы и излишняя удаленность (часовые пояса)», — поясняет Сергей Титаренко.

Тот факт, что китайцы и индийцы стоят значительно дешевле, а потому популярнее, на поверку оказывается еще одним мифом. Да, где-то они готовы работать за \$5 в час на человека, но более или менее нормальная студия из Поднебной выставляет начальную цену в \$25-30 в час. Индусы примерно на 30-40% дороже. И все равно их услуги все



Украинская мечта: братья Жуковы сначала участвовали в создании Darkened Sky в составе Boston Animation, через некоторое время выдвинулись в Abyss Lights Studio, а сейчас делают ролики и графику для Ford, Miramax, Activision, Sony Digital Entertainment и DC Comics.



Сембеко разработчиков и авторсорсеров в одном лице отчетливо виден на примере питарской студии VZ lab: для всех своих проектов, в том числе и для обеих частей «Ядерного титаника», студия заказывала на стороне музыку и звук, а сама при этом, оказывается, аутсорсила для Step Creative Group.



## НАШИ В АМЕРИКЕ

То, что контент для многих мировых хитов AAA-класса создавали именно русскоязычные разработчики-аутсорсеры, не миф, а суровая реальность. Вот лишь некоторые примеры. Компания Nikitova приложила руку к **Need for Speed: Underground**, **NBA Live**, **Medal of Honor**, **Battlefield** и **The Sims 2** от EA, **EverQuest** от Sony Online Entertainment, **Gauntlet: Seven Sorrows** от Midway, **Overlord** от Codemasters и **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** от Disney. Украинская **Abyss Lights Studio** участвовала в разработке все той же серии **Need for Speed** (EA), **Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum** (Atari), **SpellForce 2** (JoWood). Кроме того, украинцы делали ролики для игры **Batman & Robin** (Acclaim, PS one, 1998).

«Есть также масса фрагментарной работы для проектов, названия которых даже мы сами не знаем. Позже выясняется, что вот эта модель машины делалась для GTX, а вот те домики пошли в Battlefield», — рассказывает Евгений Жуков из Abyss Lights Studio.

«Графландия» работала над 3D-экшеном **TimeShift** (Vivendi). Правда, разработчики этой игры, как известно, и сами отлично знают русский. В конце 90-х питерская АМИ практически целиком сделала **Warcraft Adventures**, готовила графику и анимацию для серии **NASCAR** от Sierra.

Конечно, можно сослаться на то, что и Nikitova, и Abyss Lights Studio, по сути, давно уже являются международными компаниями, сотрудники которых на исторической родине (Украине-то бишь) бьются куда реже, чем на Капитолийских холмах. Но, во-первых, это не значит, что остальным такой путь заказан, а во-вторых, что эти студии пользовались каким-то мифическими предпочтениями и потому находятся в более привилегированном положении по сравнению с остальными. Все решает отношение к работе. Вот как об этом говорит Евгений Жуков: «Начиная с первых проектов компания проявила себя как реально выполняющая обещания и доводящая дело до победного финала, никогда не бросая работу на полпути, порой даже в убыток себе. Этим мы завоевали авторитет среди высшего эшелона наиболее брендовых клиентов как небольшая украинская студия, которая творит чудеса и способна поднять на ноги даже самые, казалось бы, безнадежные проекты».

Подтверждает слова коллеги и глава TriHorn Productions Виктор Краснокутский: «В имидж входит не столько внешний лоск, который, конечно, тоже нужен, сколько само отношение к работе, отношения с заказчиками. Нередки случаи, когда мы, например, доделываем уже



TimeShift разрабатывала российско-американская компания Saber Interactive, имеющая офис в Петербурге, а в качестве аутсорсера выступила «Графландия».



В случае Overlord есть вклад и украинской компании Nikitova.

принятую работу, просто потому что отношения нужным это сделать, а не потому, что заказчик попросил. Отношение к проекту как к своему всегда очень хорошо видно, а это один из путей получения крупного или громкого заказа, когда уже начинает работать багаж проектов и опыта».

более и более востребованы. Конечно, тут влияет еще и такой фактор, как длительная поддержка на государственном уровне: в той же Индии, например, правительство вело активную программу развития аутсорсинга с начала 90-х годов.

Не стоит забывать и о том, что в Индии и Китае создана налаженная система привлечения клиента, в которой есть стабильность, понятная структура менеджмента, ориентированная на привычную заказчикам модель, знание языка и т.д. Многие индийские и китайские аутсорсеры имеют своих агентов или даже представительства не только в стране клиента, но и в самих компаниях, которые могут стать потенциальными заказчиками. В результате, по словам Евгения Жукова, происходит явная передача заказов, такой внутренний pipe-line между клиентом и исполнителем.

Все это вместе создает очень тревожный фон для отечественных аутсорсеров. Даже российские издатели предупреждают: в ближайшее время центры аутсорсинга переместятся в страны Юго-Восточной Азии.

«Угроза со стороны Индии и Китая для наших компаний действительно серьезная. Люди из этих стран отличаются особым менталитетом, но при грамотной постановке задач и наличии компетентных продюсеров

исдержки этого менталитета можно свести на нет. Не случайно многие западные разработчики и издатели имеют сегодня студии в Китае. Большая часть наших аутсорсеров действительно из России и Украины. Но и мы уже начали работать с иностранными студиями», — раскрывает карты Дмитрий Архипов.

Готовы работать с Китаем и российские разработчики, говорит Сергей Титаренко: «Для нас самих все более притягателен китайский аутсорс, я уже немного интересовался вопросом и перелился в отношении компаний. Там гигантский потенциал, и за последние пять лет произошел значительный скачок в профессионализме художников-аутсорсеров, при этом цена остается разумной. Есть проблемы иного рода, но мы уже лениво учим китайский язык».

А ведь есть еще Африка, которая тоже стремительно прогрессирует: в Тунисе у Ubisoft уже работает продакшн-студия на полторы тысячи (!) человек.

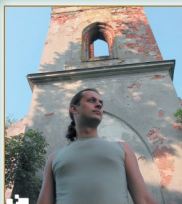
## Работа как повод для оптимизма

Естественно, в любой ситуации есть как минимум несколько вариантов развития — плохой, очень плохой и, скажем так, приемле-

мый. Так вот, не все склонны паниковать. Да и грести всех русскоязычных аутсорсеров под одну гребенку неправильно: одни работают лучше, другие хуже, а третьи (см. врезку) и вовсе давно уже сотрудничают с ведущими



Мобильные «Андрои» стали отличной школой для начинающих разработчиков компании GaijinPlay Ltd, которая ныне является одним из ведущих разработчиков и аутсорсеров на отечественном рынке мобильных игр.



Виктор Красноукуцкий, руководитель студии TriHorn Productions.

мировыми издателями и разработчиками, которые, однажды попробовав, теперь выбирают их не за «оптимальное сочетание цены и качества», а в первую очередь за качество. Такие компании ценят себя достаточно высоко и при этом готовы развиваться дальше.

«Когда речь идет о проверенных партнерах, у которых действительно любят заказывать, то это уже результаты качественных показателей работы. Хочется верить, что качество работы растет от проекта к проекту. По крайней мере, мы стремимся к этому, несмотря ни на какие трудности», — говорит Родион Чикин.

Более того, в некоторых областях услуги наших компаний практически незаменимы — по крайней мере, они сами так говорят. «Соотношение цены и качества в России и на Украине, несомненно, лучше западных, если смотреть какую-то границу качества. Простой пример: если для дорогой западной игры над звуком работают от 5 до 15 звукорежиссеров, то в России под те же требования по качеству и скорости достаточно двух-трех, при этом путаницы в проекте будет меньше», — продолжает щедро делиться опытом Евгений Метлев.

Поэтому далеко не все видят будущее в столь мрачных тонах. По словам Родиона Чикина, угроза со стороны азиатцев не так уж страшна: «Для начинающей компании такая

угроза есть. Для компании, доказавшей качество и высокий уровень ответственности, угроза минимальна. С китайцами действительно сложно работать, опыт у нас в этом плане есть».

А руководитель студии TriHorn Productions Виктор Красноукуцкий и вовсе полон оптимизма: «У нас явный рост индустрии в целом, увеличивается количество опытных профессионалов и интеграция с мировым геймдевом».

Все это как-то не очень соотносится с прямо противоположными мнениями, которые наиболее хлестко выразил Вис Виталис: «Рынок развит слабо, вмняемых студий практически нет. Все, кто что-то собой представлял — как полные команды, так и отдельные специалисты, — либо уходит в смежные и более высокооплачиваемые области, либо устраниваются в крупные предприятия на постоянную работу — целыми командами и подлинно».

На самом деле особых противоречий тут нет, особенно если помнить о старой проверенной истине «где-то теряем, где-то — находим». Идет естественный и не единожды описанный экономической наукой процесс укрупнения и слияния, в результате которого специалисты сосредотачиваются в одном кулаке, где получают более профессиональное обучение и опыт, и это сказывается на мелких игроках.

«Из общих тенденций стоит отметить растущую пропасть между опытными людьми, которые хотят за свою работу все больше деньги и начинающими в своих областях, готовыми работать за небольшие деньги, но не всегда готовыми обеспечить качественный результат», — констатирует Сергей Титаренко.

Евгений Метлев же надеется на то, что «когда период увлечения трешем и дешевой закончится, а все к тому и идет, число компаний-аутсорсеров на рынке уменьшится: останутся либо наиболее приспособленные к текущим условиям, либо те, что постоянно работают с Западом».

Естественно, выжившим в этой конкурентной борьбе будет легче справиться с «восточной угрозой» — ну или хотя бы поделить с «варягами» рынок.

«Место под солнцем найдется всем, конку-

ренция — это только плюс. Мы стараемся не обращать на такие вещи внимания», — говорит Виктор Красноукуцкий.

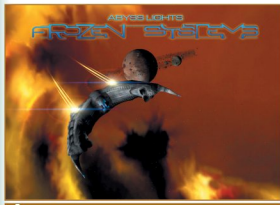
Заметим, что TriHorn Productions — крупный игрок на рынке аутсорса, стабильно обеспеченный работой надолго вперед. Кто-то наверняка скажет: им легко рассуждать, а что делать остальным? Можно, конечно, надеяться на то, что процесс укрупнения и поглощения пройдет стороной, а внутренний рынок, по меткому определению Иван Бунакова, «прокормит».

«С ростом игрового сегмента неизбежно будет расти и объем аутсорсинга. Поэтому перспективы для российских компаний-аутсорсеров выглядят положительными», — уверен Павел Злышневич.

Но чем такой подход отличается от поведения животных, которые тоже выжили в стабильности на внутреннем рынке родной саванны, где всегда найдется, чем пожить? Куда перспективнее и правлинее уже сейчас менять подход к работе, улучшая качество сразу по нескольким направлениям. По словам Михаила Попова, единственный выход для наших компаний — это поднимать качество и быть очень удобными в работе.

Качество в данной ситуации означает хороший контент, сроки и налаженный технологический процесс производства. Кроме того, Виктор Красноукуцкий советует обратить особое внимание на проблему легализации бизнеса: «Да, нужно обязательно подтягивать юридические моменты, чтобы работать на серьезном уровне. Такие вещи, как организация юридической формы, регистрация товарного знака, под которым работает группа аутсорсеров, использование лицензионных символов — для многих это все еще уму непостижимые вещи. Необходимо создавать такие условия, чтобы заказчик был уверен в аутсорсере, уверен в том, что права на переданные исполнителем материалы будут его собственностью не только номинально по договору, но и фактически».

Очевидно также, что нужно снизить издержки и оптимизировать затраты. Как вариант, использовать уже известные преимущества этого бизнеса: создавать на основе полученного опыта и наработанных контактов предприятия более широкого спектра деятельности, совмещать самостоятельную раз-



Набрав руку на аутсорсе, Abyss Lights Studio взялись за собственный проект — космический симулятор Abyss Lights: Frozen System.



Модели всех персонажей для квеста «Звездное наследие» были созданы аутсорсерами — питерской компанией VZ lab.

работку игру и аутсорсинг. Иными словами, нужно переходить к более активным действиям на рынке.

«Приближается время здоровой конкуренции, и нашим ребятам пора слезать с пелен, учиться трудолюбию и работоспособности китайцев, учиться честно конкурировать без лафосного протекционизма: не зашориваться в рутинной работе, брать более сложные заказы, расти профессионально и думать о собственных проектах», — говорит Сергей Титаренко.

По словам Алекса Годуна, выигранным видом деятельности будет именно симбиоз полноценной разработки (включая собственные продукты) и аутсорсинга. Такой вариант позволил бы самим аутсорсерам перейти на новый уровень развития, вырасти профессионально, а самое главное — взглянуть на эту работу со стороны заказчиков: это отличный способ лучше понять специфику обеих сфер игровой индустрии, чтобы грамотнее и чаще выстраивать собственную деятельность.

## Шаги навстречу

Естественно, сказать проще, чем сделать. Как мы уже говорили, аутсорсеры работают в непростых условиях. Даже с «гарантированной прибылью», которую можно пустить на укрупнение бизнеса, здесь не все просто. Ведь аутсорсер зарабатывает на этапе продаж проекта, когда расходы всегда стараются минимизировать, иногда — просто до неприличия, при этом не жалуют денег на сомнительные маркетинговые затраты. Кроме того, по словам Евгения Жукова, при работе с аутсорсерами, как правило, используется фиксированная модель бюджетирования — сперва идет предварительная оценка стоимости работ, затем утверждается смета, в которую нужно вписаться. Если в процессе выплывают непредвиденные или непредусмотренные сложности, дополнительные расходы падают на плечи аутсорсера.

«Что касается прибыли самих компаний, создания резервов и, так сказать ресурса для маневра, то в аутсорсинге с этим сложнее», — признает Виктор Краснокутский. Но тут же делает существенную поправку: «Если грамотно развиваться, то всегда можно найти



Olga Nikitova (президент и CEO) и Андрей Позолотин (вице-президент по производству). Крайний справа — Алекс Годун (начальник отдела маркетинга), наш собеседник.

пути повышения прибыли, диверсификации, превращения услуг в товар. Все зависит от действий руководителя».

Примеры успешной работы таких компаний, как Nikitova, которая сейчас как раз идет по пути расширения и открытия новых направлений бизнеса, должны доказать: нет ничего невозможного, если грамотно выстраивать менеджмент и управление. Секреты успеха в данном случае лежат, что называется, на поверхности.

«Перед тем как начать бизнес, мы глубоко проанализировали потребности рынка и его возможности. Был выбран путь наименьшего сопротивления, который под правильным руководством создателей компании максимально быстро и прибыльно привел Nikitova к лидирующим позициям в сфере отечественного (и, пожалуй, мирового) аутсорсинга», — делится нехитрым секретом Алекс Годун.

Но, как известно, односторонний процесс редко приводит к успеху. Качественное развитие вряд ли возможно без того, чтобы сами разработчики и издатели пересмотрели свои методы работы и подходы к этому бизнесу. Существует мнение, что наш рынок пока получает именно тот аутсорс, который заслуживает. «Да, у нас не лучший в мире игровой аутсорс. Именно поэтому им пользуется отечественная индустрия», — говорит Иван Бунаков.

Помимо финансовой дискриминации, о которой мы писали выше, в политике отечественных заказчиков есть и другие вещи,

которые совершенно не устраивают аутсорсеров: все это в конечном счете сказывается на качестве их работы, за что потом они же и получают по голове.

«Мы видим неготовность или отсутствие реального опыта работы с аутсорсерами у большинства клиентов. Иногда заказчик даже не имеет в штате человека, ответственного за контакт с такими предприятиями, не предоставляет четкого технического задания, полагая, что мы должны сами обо всем договариваться и интуитивно предсказывать его желания и предпочтения», — рассказывает Евгений Жуков.

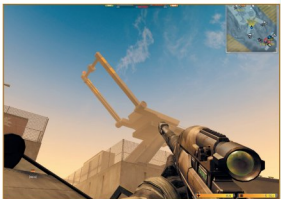
«Мы стараемся не иметь дел с компаниями, не понимающими и не пытающимися понять, как нужно работать с внешней звуковой студией. Если заказчик толковый, то и доверия нам больше, значит, и ответственность аутсорсер чувствует большую», — поясняет Виктор Краснокутский.

Одним словом, если будет расти профессиональный уровень самих разработчиков и издателей, если они будут внимательнее относиться к работе с аутсорсерами и развиваться, накапливая опыт, от этого выиграют все. А в конечном счете — мы с вами, рядовые игроки.

«До аутсорсинга тоже нужно дорасти. Можно отдавать сторонним работникам только те бизнес-процедуры, которые вы готовы доступно объяснить и, главное, сформулировать в письменном виде», — признает Сергей Титаренко. ■



То, что в создании Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegas принимала участие украинская Abyss Lights Studio, асть высшая справедливость, ведь герои Дагодада — вылитый заповорок. Но не автомобиль.



Последние игры из серии Battlefield сделаны с привлечением СНГ-ных аутсорсеров. Интересно, для World in Conflict наших аутсорсеров случайно не использовали?

# НОМО EXIBITUS

## ЗА КУЛИСАМИ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК



Автор пожелал остаться неизвестным



Выставка — слово непростое. В нем запрятана целая гамма эмоций: от радостного детского смеха до рыдания взрослого мужчины. Не верите? Напрасно.

Что же такое выставка? Обратимся к классическому определению, которое гласит: «Выставка — это форма контакта предприятия с целевой аудиторией и потенциальными партнерами, часть маркетинговых коммуникаций фирмы. Участники выставки собираются на одной территории и представляют посетителям и друг другу свои достижения или новинки».

Очень гладкие слова, не дающие никакого представления о предмете разговора. Сермяжную правду о выставке вы сможете узнать лишь от ее участников. Они-то вам и расскажут, что дни работы на стенде — это лишь малая часть крайне трудоемкого и продолжительного процесса по подготовке компании к стендовому экспозиционному. При этом неизбежно случаются инциденты. На мой память не было еще ни одной выставки, на которой все прошло бы без сучка и задоринки. Однажды я даже собрался сочинить эссе о том, что же может произойти на выставке или в ходе подготовки к ней, но потом, поразмыслив, решил не тратить время попусту и написал: «На выставке может произойти все что угодно». К сожалению, ни один журнал не платил хороший гонорар за один слав, поэтому столько так и не опубликовали.

### Это страшное слово «завоз»

Итак, приступаем к пристальному рассматриванию потрохов. С чего все начинается? Начинается все с того момента, когда Самый Главный Человек говорит: участвуем в выставке. И PR-служба принимается за работу. Если судьба любит этих людей, то решение об участии в выставке приходит за несколько месяцев до ее начала. За эти месяцы можно сделать много полезного: составить план мероприятия, утвердить его у всех заинтересованных лиц, выбить бюджет у руководства, арендовать площадку в павильоне, нарисовать стенд, нанять застройщиков, чтобы те пресловутый стенд заранее подготовили и в назначенный час бодро водрузили в центре выставочного пространства. Кроме того, к выставке готовятся специальные версии игр, набирается парк мощных компьютеров с дорожной периферией, из отдаленных уголков страны выписываются разработчики для общения с прессой, вербуются армия стройноногих смазливых девочек для украшения стендов своими молодыми телами. И это еще не все! Готовятся раздаточные материалы: рисуются и лишутся листовки (которые никто не читает), собираются пресс-киты (которые никто не смотрит). — Если игра стоящая и пресса о ней будет писать, то пресс-кит, наоборот, может сэкономить время

и нервы — не придется выбивать материалы из пиарщиков. — Прим. ред.), заказывается сувенирка (которой все равно на всех не хватит). Словом, процесс подготовки идет как по нотам, если судьба балует пиарщиков.

Но это все — научная фантастика. На практике выясняется, что судьба пиарщиков истово ненавидит и готова поглумиться над ними тысячей способов. О том, что необходимо участвовать в мероприятии, пиарщик запросто может узнать за две недели до его начала. И что дальше? Да ничего особенного, просто рабочий день увеличивается в три раза и нервы идут в расход непрерывно.

### Мое сердце останови....

Что еще? Еще может выясниться, что разработчику не нравится его стенд и что вместо воздушного шара он хочет настоящий самолет — хотя месяц назад, подлец, говорил обратное. И придется заказывать шар и платить за него какие-то бабешные деньги, потому что в Москве только одна контора производит воздушные шары. А теперь в выставочном бюджете дыра, которую неясно чем затыкать.

Или вот тоже фокус: делаем стенд, заказываем банду моделей, печатаем десять плашек листовок — а разработчик за неделю до мероприятия сообщает: не можем собрать версию. Не выходит каменный цветок. И вся



«1С» на выставке берет чистую и размерную: их стенды всегда возвышаются над окружающей обстановкой огромной желтой глыбой.



работа — коту (этому благосклонному животному! перед которым преклонялись древние египтяне) под хвост.

Но самое страшное — это помощь коллег. Представляете, алчное руководство решило сэкономить и отправило на разгрузочно-погрузочные работы дизайнеров-модельеров-программистов... А они — творческие люди — крайне неосознанно себя ведут. Из десяти программистов на погрузку могут прийти семеро. Из десяти тестеров — двое. Вместо улакованной бригады профессионалов получают горстку утомленных сотрудников, которые зарплату могут побить дорожное оборудование или надорвать плуки.

Еще одна сказка-быль: во время застройки стенда и заезда оборудования вдруг выясняется, что оборудование и стенд несомненно друг с другом. Да! Маленькая ошибка в расчетах — и четверка плазмменных панелей отказывается ровно висеть на несущих опорах. Мелькающий недочет — и проектор демонстрирует ролики вверх ногами. Одно неверное движение — и мониторы не влезают в предназначенные для них пазы. А завед, чтоб вы понимали, происходит за день до начала мероприятия, потому что аренда помещения дорогая и все стремится сэкономить. Но ничего, все поправимо: при помощи подручного инструмента и русского мата стенд перекараивается и пересобирается заново. Наблюдающий за этим сотрудник уходит спать засветло. Через час он проснется и помчится на первый выставочный день — проводить работу над ошибками.

Словом, работать совершенно невозможно. К началу выставки гвардеец уже изрядно вымотан, крайне зол и готов всех убить. Ил, наоборот, пребывает в прострации и надеется поскорее отправиться на небеса, где гурии, гашиш и совсем нет — слышите, нет! — идитов, которые портят жизнь себе и окружающим.

## Работа над ошибками

Не надо думать, что в первый же день выставки стенд полностью укомплектован и готов принять посетителей в свое зовущее лоно. Это не так. Если вы зайдёте на стенд какой-либо компании с самого утра, да еще в первый день выставки, то рискуете увидеть там крошечный ужас и бардак: мусор, оставшийся после застройки, не убран (уборщица

уже спала или еще не проснулась), компьютеры не запущены (потому что не подключены), игры на них не установлены (потому что их забыли в офисе), листовки не разложены (потому что их заказали слишком поздно и не успели забрать из типографии), плакаты не расклеены (забыли скотч!), контингент пытается оклеветать после вчерашнего заезда и вяло пьет кофе. Подойдете к ним с распросами — вполне могут отправить в пеший эротический тур. Потому что предыдущие две недели были непродуктивными, а последние сутки стали локальным апокалипсисом.

В первый день можно застать много прекрасных моментов. Например, разработчики не собрали выставочную версию игры или собрали, но ни на одном из компьютеров она не запускается. Как быть? Легко: устанавливаем устаревшую на два месяца демоверсию или вообще другую игру. И вся недолга.

Случается и такое: взяли в аренду двадцать суперсовременных компьютеров, а на них на всех установлен Linux. Катастрофа! Уже разубужден штатный админ, он едет в сторону выставки, кланяясь на свете, дабы установить «винды» с фирменного диска, который спрочесья забыл дома, но еще не знает об этом. Приедет — вспомнит. То-то обурядуется.

Да! На выставке всем бывает весело! Поэтому ходить туда нужно осторожно.

## Куда податься?

Игровых выставок в России всего ничего — раз, два и КРИ. Обчелся то есть. Выбирать совершенно не из чего, и разгильяты, стало быть, негде. Зато не представляет никакого труда описать их все единым скопом.

## «ИгроМир»

Самое первое российское мероприятие, посвященное компьютерным и видеоиграм, а также, в меньшей степени, игровому железу. Первый «ИгроМир» (<http://igromir-expo.ru>) состоялся в ноябре 2006-го и оставил в моей памяти неизгладимый след, словно трактор в глине. Действо происходило в 57-м павильоне Всероссийского Выставочного Центра (ранее известного как ВДНХ). 57-й павильон олицетворяет собой советское наследие выставочного ремесла: довольно грязен, в меру обширан и крайне удален от цивилизации. Чтобы попасть на «ИгроМир», требова-

лось выскочить из метро на станции «ВДНХ» и в течение получаса двигаться в сторону пакеты и лучезарно улыбающегося Юры Г.

По прибытии на место среднестатистический пользователь... видел что? Правильно, очередь, растянувшуюся на добрую сотню метров. Это тоже часть советского наследия ВВЦ: заплачивать по 300 рублей за вход уже научились, а организовать нормальное распределение человекопотоков и достаточное количество операторов по продаже входных билетов — еще нет.

Некоторые граждане, вполне вероятно, уже успели читать негатив и размышляют о том, когда же прозвучит хоть что-то хорошее. Извольте, хорошее: тех, кто все-таки смог отстоять очередь и прорваться внутрь, ждала роскошная игровая нирвана. Они окунались в выставочный гам и принимали с радостью живых, глаза на полуобнаженных девчонок-промоутеров (которые потом писали в своих блогах про огромные стада неупуганых подростков). Более того, посетители могли лично пообщаться с разработчиками любимых игр, поиграть в не вышедшие еще проекты, увидеть воочию живых игроуниверсалов и добыть массу халхеной сувенирной продукции вкупе с журналами.

На «ИгроМире» действительно было на что посмотреть. Выставлялись все крупные воротилы российского геймдева: «1С», «Нивал», «Бука», «Акелла», «Руссобит», «Новый диск» и пацка более мелких контор. Присутствовали даже буржуи — Nintendo (в лице «Нового диска»), Vivendi Games (в лице «Софт Клуба»), Electronic Arts и Microsoft (в лице самих себя). Помимо игр, пыльный посетитель мог узреть и даже купить разнообразное игровое железо. Что, в общем, прекрасно.

Однако (а это уже опять плохое) удовольствие от выставки изрядно портило состояние павильона: красивые и нарядные стенды довольно неестественно смотрелись посреди серого и усталого павильона-пенсииера. Более того, организаторы, соревнуясь за внимание посетителей и пренебрегая всеми санитарными нормами, чрезмерно усердствовали по части звука: выставочные аудиосистемы оркали так, что вместо правильного звукового фона получалась богомерзкая какофония. Разумеется, разговорать и даже находиться в такой обстановке болше



Почти у каждого стенда на выставке свое долгие и «увлекательная» история. Не исключено, что на месте вот этого вот воздушного шара должен был быть самолет. Или дирижабль. Или просто многоэтажный стенд.



В прошлом году один из стендов (это не она на картине) написала в своем блоге, как ее одолевает на «ИгроМире» подростки. В результате ее блог подвергся такой атаке со стороны тех самых подростков, что она сама удалила (или под замок убрала, толком неясно) скандальный пост.

## КАК ПРАВИЛЬНО ХОДИТЬ НА ВЫСТАВКИ

Для того чтобы получить от игровой выставки максимум удовольствия, нужно всего лишь помнить, что страна у нас дикая, индустрия необузданная, а законы никому не писаны. Поэтому читайте и мотайте на ус.

1. Заботьтесь о покупке билета заранее. Если не хотите торчать в огромной толпе таких же, как вы, игрофанатов, конечно.

2. Никогда не ходите на выставку в первый день (к однодневным выставкам замечание не относится). Первый день — это отлаженный запуск балагана, когда устраняются все косяки и недочеты. Кроме того, в первый день участники еще не почувствовали аудитории, не вошли в ритм. Они не торопятся разбрасывать сувениры и проводить «веселые конкурсы с чудесными призами». То есть в первый день на выставке события развиваются довольно вяло. Оптимальное время посещения — предпоследний или последний день. Эти дни — другое дело: публицикам надо извлекать от листовок, фуболок, сувениров и прочего бархла, чтобы не таскать его обратно в офис. Поэтому в последний день ваша добыча будет максимально возможной. Главное — не опоздать к раздаче слонов...

3. ...Поэтому прихватите рюкзак или сумку, иначе придется таскать награбленное добро в неудобных фирменных пакетах.

4. Не приходите на выставку с утра. Дайте людям, работающим на стенде, проснуться. Кроме того, девчонки-модели по утрам обычно занимаются в спортзале или же спят, поэтому являются на выставку ближе к обеду. Вот и вы приходите к обеду. Вечером на выставку тоже делать особенно нечего — массовики-затейники уже утомились, мечтают о тишине, покое, родном столе, их жены и дети ждут. Словом, обед — оптимальный вариант.

5. Приходите сытым. Во-первых, если вы не выполните п. 1, то будете долго и нудно стоять в очереди. А стоять в очереди, сыто улыбаясь, намного веселее, нежели стоять в очереди, урча пустым желудком. Кроме того, если вы еще не забыли, нормальных пунктов питания вблизи российских игровых выставок пока еще нет — перекусить толком будет нигде. Если не хотите заполучить гастрит, подкрепитесь перед походом.

6. Возьмите с собой достаточное количество денег. В жизни всякое случается — вдруг встретите геймшур своей мечты? Сможете купить ей мороженое или оплатить туалет в платный туалет. Кроме того, на выставках зачастую продаются самые свежие игры и присутствуют разработчики — сможете получить автограф дизайнеров «Бригады Е5» на диске с «ДЖАЗ: Работа по найму». За такой вариант слепя полгода вам будут предлагать немислимые деньги.

7. Если у вас чувствительные уши, купите беруши. Российские выставочники зачастую ведут себя как варвары — выкручивают громкость аудиосистем до упора, заряжая бас на полную катушку, начинают ведущих с омерзительными глоссами. В общем, вам будет намного комфортнее с заткнутыми



Первые посетители «ИгроМира-2006» встречают гигантской очередью.

ушами. Купить беруши можно в аптеке либо в некоторых аудио-магазинах, где продаются специальные концертные беруши. На худой конец подойдут даже наушники-затычки.

И не надо стесняться: все, кто часто посещает концерты тяжелой и жесткой музыки, регулярно пользуются берушами.

8. Родственников лучше оставить дома. Они наверняка ничего не понимают в играх и будут страшно отвлекать вас нелепыми вопросами.

9. Подружку брать тоже не надо, поскольку у подружек голова обычно забита шмотками, клипами группы «Корни» и прочими богатствами внутреннего мира. Ей будет попросту скучно слоняться в толпе красноглазых игрофанатов. Хотя если вам страшно поехать и ваша спутница — чемпионка районной локалки по Counter-Strike, тогда, конечно, надо ее притащить с собой. Вдруг при какой выиграет.

9А. Если вы — та самая подружка, предыдущий пункт можно пропустить. Вообще не обращайтесь на него внимания.

10. Приходите трезвыми. Пьяного посетителя охрана запросто вышвырнет вон.

11. Будьте тактичны с работниками стендов. Помните: они такие же люди, как и вы, — и у них, в отличие от вас, не выходной, а тяжелый рабочий день. На вежливую просьбу вам никогда не ответят отказом, в крайнем случае — подкажут или сотрудника, который хорошо разбирается в вопросе. В случае возникновения сложностей зовите старшего по стенду и развешите с ним дискуссию.

12. Не стройте из себя мамо — не лапайте девушек-промоутеров. Они улыбаются вам только потому, что у них такая работа. И все. Представьте, что вас начнет хватать за всякое незнакомый мужик — вы обрадуетесь?

12А. Девушки, не стесняйтесь заигрывать с работниками стендов! Они целый день расказывают вашим парням про новые игры и совсем не прочь сменить пластинку.

13. Самый важный пункт. Не надо ждать от выставки чего-то особого, каких-то безумных открытий или чудес. Просто приходите в павильон сытым, в здравом уме, с запасом денег, в компании друзей, будучи в хорошем настроении и с затычками в ушах. И тогда получите от очередного праздника жизни максимум удовольствия. Удачи!



Мозги!

получаю было практически невозможно — уши отваливались.

Ну и напоследок: все точки общественного питания, расположенные в павильоне №57, по своему уровню вполне дотягивали до призывающих чебуречных: кушать в них можно, но с риском для кишечного-щелочного баланса.

## GameX

Полное название мероприятия — **Global Amusement Moscow Exhibition (www.GameX-expo.com)**. Побывав на нем, можно действительно испытать global amusement — вплоть до сердечного приступа. Выставка эта не столь удачлива, как «ИгроМир»: самый первый GameX, приключившийся в марте 2007-го, проинтерпретировали почти все крупные российские игровиздатели. Как видится, основная причина такого решения — чрезмерная удаленность выставочного центра «Крокус-сити-экспо» от очагов культуры. 66-й километр за МКАДом способен наугадить кого угодно, добираться туда своим ходом — не самое увлекательное занятие. Современные человеки все таки довольно сильно развращены благами цивилизации, поэтому первый GameX был не то чтобы многолюден.

К сожалению, руководство выставки не предприняло никаких шагов по исправлению данной ситуации, и второй GameX, состоявшийся в сентябре 2007-го, остался вовсе уж неприкаянным — посетитель было еще меньше, чем в первый раз, а крупные игровиздатели, проявив стойкость характера, вновь воздержались от участия. Ну а коли сами господа экспоненты не считают нужным являться на выставку, то и вам там делать особенно нечего. Верно же?

При этом нельзя сказать, что организаторы совсем уж «не в струе». Добравшись до уютной «Крокус-экспо» граждане могли стать участниками довольно неординарной программы, совершенно отличающейся от того, что мы видели на «ИгроМире», и ориентированной скорее на «случайных» игроков, нежели на матерых геймеров. Однако ставка на пресловутых казуальщиков себя не оправдала — ходить на специальные выставки «для чайников» никто особенно не стремится, и если руководство GAMEX не предпримет решительных шагов по изменению ситуации, то совсем скоро в России появится первый игровывывальчик труп.

## Конференция разработчиков игр

КРИ (<http://kricont.ru>) — самое древнее российское игровопроектное и, видимо, самое пристойное. Конференция, придуманная якобы для обмена опытом (на самом деле ценным производственным опытом с конкурентами будет делиться только Лохух), случается каждой весной в гостинице «Космос», то есть в пяти минутах ходьбы от метро. Залы «Космоса» намного чище и приятнее всяких «крокусов» и «57-х», меню породистых ресторанов «Калинка» и «Галактика» дадут мультимедийную форму любому столичному фастфуду, а список участников — самые объемистые и жирные из всего, что только можно вообразить себе в условиях российских реалий. На КРИ можно посетить не только издательские стенды, но и стенды разработчиков со всей страны — даже с самых далеких окраин России. Представляете, тучные стада нелупатных разработчиков! Это же прекрасно! Заморские гости тоже не редкость: данное мероприятие имеет статус международного, его посетили мастодонты вроде **Левелорда** и **Джона Ромера**. То есть КРИ — это, натурально, счастье и полный мир-труд-май. Даже кулигана и громкой музыки нет — «космическая» охрана бдительно наблюдает за порядком.

Однако на КРИ одна особенность: обычного игрока там не ждут. Конференция, созданная на деньги спонсоров-издателей, предназначена для прикома перспективных разработчиков, а роскошные стенды выстроены, чтобы напугать пыли в глаза конкурентам и прессе. Конечно, никто не запрещает купить билет за 100 условных долларов (или прикинуться прессой) и таки погрузиться в царство российского геймдева, но радости от этого получится немного: для большинства участников Конференции заспанный казачок-игрок — ноль без палочки, мешающий обсуждать глобальные проблемы индустрии, не более того.

## Прочие балаганы

Отдельные российские издатели — те, что покорило да похитрере — участвуют не только в игровых выставках. Например, фирма «1С» регулярно присутствует на **Международном авиакосмическом салоне (МАКС, www.airshow.ru, www.aviasalon.com)**, где гордо демонстрирует широкой общественности плеяду симуляторов собственной выделки. Русского игровиздателя, помогающего широкой народной любви, можно встретить же угодно —

например, на телекомовском «Связь-Экспокомм» ([www.svyazexpo-online.ru](http://www.svyazexpo-online.ru)) или на всмерть офизиционно и ориентированном на бизнес-аудиторию «Содфруне» ([www.softon.ru](http://www.softon.ru)). Стенды там строятся вполне солидные, ничуть не хуже, чем на том же «ИгроМире»: под свемдесят компьютеров с ультрасовременными жесткими и прочей ухватистой периферией. Павильоны, в которых проводится столь серьезные мероприятия, подбираются крайне тщательно, за порядком и чистотой там кто следит, а организаторы обычно — профессионалы с многолетним стажем и минимальной склонностью к саботажу.

То есть здесь начинается самое смешное: я вам прямо и открыто говорю, что наибольшее удовольствие от стенда российского издателя вы получите вовсе не на игровой ярмарке, а на какой-нибудь хитровомерочной индустриальной выставке, где все отполировано до блеска, а большинство посетителей — взрослые дядьки и тетеньки, которые не станут вырывать у вас из рук руль с педальками и горлопанить. У них зарплаты заоблачные, костюмы дорогие и «Лексусы» в гаражах, но по статусу им себя колхозно вести.

Чтобы попасть на такие мероприятия, нужно лишь следить за новостями компаний: о намерении участвовать в какой-либо выставке они объявляют заранее. Как правило, плата за вход на такие выставки невысока, а некоторые издатели даже раздают игрокам бесплатные билеты.



Вывод печален, как бексовский Из: вменяемых игровых выставок в России нет и по сей день. Никакого трепета по отношению к посетителям нет и в помине. Оптимальный результат общения с современной отечественной игровывывалькой — через телевизор. Будем надеяться, что ситуация изменится.

Что делать, если на игровывывалку очень хочется? Терпеть. Если терпеть не получается, заработать денег и съездить летом в Лейпциг, город Германии под боком и не надо летать двенадцать часов над океаном. Еще в Германии прекрасное пиво. Если нет денег на Германию, лучше взяться за ум и заработать. Ну а тем, кто работать не хочет, о ливозобольных германиях не мечтает, и вообще, мы рекомендуем посетить непрофильные выставки, КРИ, «ИгроМир», GameX. Да-да, именно в таком порядке. ■



В нынешнем году КРИ наконец превратилась в то, чем должна была быть изначально, — в спокойную и деловую выставку. Обычные игроки то ли стались охраной, то ли потеряли к ней интерес после «ИгроМира».

ИГРОВОЕ  
 КИНО

Игорь Варнавский

# ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3

## Resident Evil: Extinction



Классический кадр — Элис в подземном убежище «Амбреллы». За исключением одной вещи: это не совсем Элис.



Всеми любимые обезьяны-доберманчики вернулись и на радостях лезут ласкаться.



Клер Редфилд, исполняющая в Extinction роль военного вождя, не стесняется сходства своего образа с образом Сары Коннор из «Терминатора-2».



Если вы вдруг углядели в этом кадре что-то знакомое, откройте страницу 204 и вам все сразу станет ясно.



Пострадали: в этом году как никогда популярен. «28 недель спустя», «Планета страха», «Обитель зла 3» и грядущий (в декабре) фильм «Я — легенда!» в один голос твердят: конец близок!

- **Жанр:** сборник клише о фильмах про зомби
- **Режиссер:** Рассел Малхаи
- **Сценарист:** Пол Андерсон
- **В главных ролях:** Милла Йовович, Одет Фер, Али Лартер, Айтэн Глен
- **Композитор:** Тайлер Бейтс, Чарльз Клоузен
- **Бюджет:** \$45 млн
- **Кассовые сборы:** \$23 млн (по состоянию на начало октября)
- **Сайты:** [www.sonypictures.com/movies/residentevilextinction](http://www.sonypictures.com/movies/residentevilextinction), [www.obitelzla3.ru](http://www.obitelzla3.ru)

Вопреки официальной игровой мифологии **Resident Evil**, дезинфекция Ракун-сити при помощи ядерного оружия во второй части фильма («Обитель зла: Апокалипсис») не остановила распространение Т-вируса. Зловредный вирус расплодился по всему миру, превратил большую часть суши в пустыни, изменил климат и в кратчайшие сроки разделался с человечеством. Немного-численные выжившие под предводительством Клер Редфилд (**Али Лартер**) и Карлоса Оливеры (**Одет Фер**) колесят по дорогам, подбираются в придорожных отелях и на автозаставах и день ото дня несут новые потери. Другие выжившие — остатки корпорации Umbrella — укрылись в огромных подземных комплексах, разбросанных по всему миру, и живут относительно благополучно. У них есть ресурсы, ученые, техника, спутниковая связь — но вернуться на поверхность они не могут, потому что там бродит миллионы зомби. Поэтому руководство Umbrella бросает все силы на разработку решения этой проблемы. Где-то неподалеку скитается одна из выживших Элис (**Милла Йовович**), скрывающаяся ото всех сразу — от зомби, других выживших, людей «Амбреллы» и ее вездесущих спутников.

«Обитель зла 3» — пример той классической для кинематографа ситуации, когда каждое новое продолжение оказывается хуже предыдущего. Первый фильм был отличным боевиком. Второй был хуже, но оставался вполне смотрибельным. Третья же часть получилась не то чтобы безнадежной (фильм с Миллой Йовович да еще про конец света, да еще с зомби, да еще со злодейской корпорацией по определению не может быть безнадежным), но какой-то рылох. Мы знаем, что так не бывает, но на протяжении всего киноанса не покидает ощущение, что сценарий писали прямо во время съемок. Очень живо представляется то, как это выглядело: «Так, с чего же начать, с чего же начать, с чего же начать... О! Пустия лока вступиле из перерыва части, а сами начнем снимать следующую сцену! Только вот о чем, о чем, о чем... Ладно, снимаем хоть что-нибудь, потом заменим, а пока думаем над следующей... Только вот что придумать, что придумать, что, что...»

Как результат — притянутая за уши мотивация, немудро выполненные сюжетные стыки (Элис находит тетрадь, где написано, что на Алисе нет зомби, и у нее рождается новый план: поехать на Аллиску!) и стойкое ощущение того, что съемочная группа сама так до конца и не определилась с чем с этим фильмом делать.



**Резюме:** Проходной боевичок, интересный разве что тем, что это Resident Evil, и наличием Миллы Йовович. Но и не увеболл, конечно.

**Оценка:** ★★★★★



НОВИНКА!

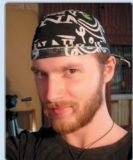
Mini  
Pringles



НИЧЕГО СЕБЕ МИНИ!

# НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствую всех поклонников *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Ultima Online*, «Рagnarok» и всех остальных MMORPG. Мир онлайнных игр полон самых различных казусов и нестандартов, зачастую о них знают только специалисты, иногда они становятся достоянием общественности. На сей раз оплошали разработчики *Tabula Rasa*: изначально релиз игры был назначен на 19 октября, дики ушли в печать... и вдруг компания NCSoft заявила, что старт игры состоится только 2 ноября. Оказывалось, интернет-сервера еще недостаточно отлажены, чтобы принять армию игроков, которые уже давно приняли низкий старт и готовы взять штурмом онлайнный мир.

А вот в *Granado Espada* (английское название игры *Sword of the New World*, обзор читайте в прошлом выпуске «Игромании») проблем, похоже, нет никаких. Западным геймерам игра очень понравилась, число подписчиков постоянно растет, однако разработчики не сидят сложа руки. Не так давно в игре стартовало весьма забавное мероприятие — конкурс купальников. В игровой мир было добавлено сразу несколько сотен моделей купальников, и в самых различных локациях прошли представления новой одежды. Учитывая, что в *Sword of the New World* играют в основном мужчины, успех был потрясающий.

Грустно, но факт: разработчики постоянно переносят даты релиза. Ладно, когда речь идет о каком-нибудь захудалом проекте, но когда жертва отсрочки — давно ожидаемая MMORPG, то каждый лишний день ожидания вызывает бурю негодования у тысяч, а иногда и миллионов геймеров. *Perpetual Entertainment* решила вызвать волну праведного гнева среди поклонников *Gods & Heroes: Rome Rising* — игра, увы, не выйдет в этом году, релиз перенесен на начало 2008 года.

**Алексей Макаренко,**  
редактор раздела

## CCP Games привлекает западных экономистов



Без таких кораблей экономика EVE была бы мертва.

**EVE Online**, главная космическая MMORPG, привлекла внимание профессионального экономиста, доктора **Эйолфура «Еуйо» Гудмундсона**. Уже несколько месяцев уважаемый ученый ставит над игрой свои страшные эксперименты. Дело в том, что EVE отличается очень глубокой экономической системой, похожей на экономику реального мира (сравниться с ней может разве что «старая» версия **Star Wars: Galaxies** — но ее давно уже стерли с серверов).

В виртуальном космосе существует вполне свободный рынок, с честным ценообразованием, порой не очень честной конкуренцией, инфляцией и всеми прочими атрибутами реальной экономики. Здесь может случиться дефицит товаров или, наоборот, их перепроизводство, бизнес подвержен влиянию рынка, а игрокам-одиночкам рано или поздно приходится объединяться в крупные корпорации (за исключением некоторых гениев, конечно). При этом, в отличие от большинства других MMORPG, рынок в EVE формируется самими игроками, практически без участия компании-разработчика, но под ее неустанным контролем. Вся информация хранится на серверах, с которых легко можно собрать любую статистику, поняв, почему произошло то или иное событие. В общем, настоящий рай для исследователя.

По мнению Эйолфура, EVE способна принести пользу не только профессионалам вроде него, но и обычным игрокам. Для успешной жизни в игре необходимо отлично разбираться в ее экономике — а она, в свою очередь, очень похожа на ту экономику, с которой мы сталкиваемся в реальной жизни. Поэтому игроки запросто могут применить некоторые свои навыки и на дверях виртуального мира. В бизнесе, например.

Экономические EVE-отчеты нам обещают присылать каждые три месяца. Будем следить за ними — вдруг откроется что-нибудь, что можно применить в реальной жизни?

## Бесплатная популярность



Задаром и ArchLord MMORPG!

Пожоже сегодня, в условиях фантастической конкуренции на MMORPG-рынке, ключом к успеху может стать отмена абонентской платы. Об успехе **Guild Wars** (ее пользователи платят только за саму игру — ежемесячной подписки нет), разошедшей многомиллионным тиражом, знают все. Недавно же оптимистичные новости пришли из стана MMORPG **ArchLord**, которую издательство **Codemasters** сделало абсолютно бесплатной — выкладывать купоны не надо даже за клиент. Это решение было принято в августе, а всего через два месяца последовал оптимистичный пресс-релиз о том, что количество игроков возросло на целых 600%. Неплохо.

Впрочем, есть и некоторые негативные стороны. Во-первых, почему-то не раскрыта информация о количестве игроков в ArchLord — только о росте. Сразу же вспоминается история, как Южная Корея, государство с очень закрытым автомобильным рынком, заявила, что повышет квоты на ввоз иностранных машин аж на 100%. Автопроизводители тогда отреагировали грустным заявлением вроде: «Ну и что? Сто процентов от нуля — это все тот же самый ноль». Очень хотелось бы узнать и у **Codemasters**: 600% — это от какой цифры? Во-вторых, бесплатность, конечно, очень здорово — но за счет чего издатель и разработчики будут зарабатывать? Пройдет полгода, год — и расходы придется отбивать. Что нас ждет тогда — закрытие проекта? Возвращение абонентской платы? Тотальное засилье рекламы «Сникерсов» и «Тампаксов» на улицах фантазийных городков?..

**Экшен и шмотки! Ур-ра!**

Project V.I.L.E. пока может похвастаться лишь такими аллюзиями «нейджема».

Молодая австралийская компания **Vile Studios** анонсировала свою первую MMORPG — **Project V.I.L.E.** Действие этой «игры имени самих себя» развернется в далеком будущем. Геймплей будет ориентирован на постоянный экшен — игроку придется много перемещаться, метко стрелять и своевременно использовать нужные умения. При этом сюжет собираются свести до минимума — главную роль здесь играет сам экшен, прокачка персонажа и собирание разнообразных вещей. Графический движок разработан в недрах Vile Studios и пока выдает очень посредственную картинку. Дата релиза — конец 2008-го года.

**Ищешь «Звездный путь»? Можешь передохнуть...**

Не самая приятная новость для фанатов сериала **Star Trek**. Недавно анонсированная **Star Trek Online** все еще находится на стадии пре-продакшена — активные же работы над игрой начнутся лишь в 2008 году. Дата выхода? Официально не называется, но можем сделать прогноз. Если разработчики решат выпустить среднюю по качеству игру, то выйдет она к концу 2009-го. Хороший же продукт может задержаться и до 2010 года.

Зато уже стало известно немало идей, взятых на вооружение разработчиками. Действие игры развернется как в космосе, так и на планетах — при этом для каждого «измерения» запланирована собственная боевая система. Доступно сам рас, а персонажа разрешено развивать в четырех направлениях — тактика, безопасность, инженерия и наука (в каждой категории есть и свои дополнительные специализации). Что интересно, в игре будет FFD PvP-сервера, где игроки смогут нападать друг на друга практически без ограничений.

**За русский «Рагнарок» платят по-русски!**

Компания **Gravity CIS**, издатель русской версии «**Рагнарок**», внедряет в игру новую систему оплаты — суперпопулярную в нашей стране условно-бесплатную модель. Теперь каждый желающий может играть в «Рагнарок» с минимумом ограничений, не внося абонентскую плату. Те же, кто решил раскошелиться на 250 рублей в месяц, получат премиальный аккаунт с увеличенной скоростью заработка опыта, повышенным шансом выпадения вещей и прочими привилегиями. Кроме того, в игру вводятся «Купоны Кафры», за которые в специальном магазине можно покупать разнооб-

**Коротко о главном**

- **Make Love, Not Warcraft**, широко известный эпизод сериала **South Park**, посвященный игре **World of Warcraft**, получил престижную телепремию «Эмми» в номинации «Лучший анимационный фильм продолжительностью менее часа».
- Игровое издательство **Nikita Online** и бумажное издательство «Генеос» анонсировали серию романов по отечественной MMORPG «Сфера». Первая книга уже поступила в продажу.
- **Sony Online** радикально доработала свой сервис **Station Exchange** — теперь с его помощью намного проще стало управлять подписками и аккаунтами, а также восстанавливать утраченные паролы.

разные вещи для своего персонажа. Стоят эти самые купоны, как все уже догадались, вполне реальных денег.

**MMOG победили кино и музыку**

Услюким вас сразу — победа, о которой громко сказано в заголовке, произошла лишь на одном сегменте рынка. Аналитики из компании **Strategy Analytics** сравнили продажи онлайн-игр с цифровым распространением кино и музыки — и выяснили, что MMOG здесь твердо занимают первое место. Онлайн-рынок на данный момент составляет почти \$4 млрд, а через пять лет увеличится до \$11,8 млрд. Причины — рост популярности многопользовательских игр (флагманом, конечно, является **World of Warcraft**), а также все большая доступность качественного и дешевого интернета. Кстати, по мнению аналитиков, отличные показатели MMOG помимо всего прочего приведут и к росту онлайн-дистрибуции обычных компьютерных игр.

**Лебединая песня Ryzom**

История онлайн-игры **Ryzom** с каждой новой главой становится все грустнее и грустнее.



Ну все, Ryzom, прощаемся.

Мне уже не раз рассказывали о проблемах этой игры — и вот, похоже, наступил финал. В начале октября компания **Gameforge France SARL** сообщила, что **Ryzom** находится всего в нескольких шагах от закрытия.

Проект приносит сплошные убытки, денег на его содержание не осталось, поэтому мир, вероятнее всего, будет закрыт в самом ближайшем будущем. Всем пользователям тем временем отменили абонентскую плату. Но сделано это, судя по всему, не для привлечения новых игроков — зарегистрировать полноценный аккаунт в **Ryzom** сей-час невозможно (доступна только пробная версия).

**Добрый и злой**

Итак, кто у нас там следующий завоеватель толстого рынка онлайн-игр? **Legend Forge: Your Destiny!** Очередная классическая фантазийная MMORPG с множеством квестов, долгим взращиванием своего персонажа, сбором вещей и коллективными приключениями. Плюс трехмерный движок (говорят, красивый, но доказательств в виде скриншотов пока не приведено), игровой мир на 32 км² и много чего еще.

Не обошлось и без собственной «дежурной особености». В игре изначально нет противоборствующих друг другу фракций, как во многих других проектах. Все рождается равными, но совсем скоро начинают работать система склонности, в зависимости от поступков причисляющая персонажа к светлой или темной стороне. Соответствующим образом меняется и мир: многие NPC начинают относиться к вам иначе, открываются новые квесты и возможности. Про взаимодействие сторон известно пока мало — но логично, что хорошие и добрые вряд ли будут любить друг друга. А это значит, что в игре можно ждать режим PvP.

## WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

### ПОРЯДОК ПРОТИВ РАЗРУШЕНИЯ

#### ОТЧЕТ С ЗАКРЫТОГО БЕТА-ТЕСТА ИГРЫ

- Жанр MMORPG
- Издатель Electronic Arts
- Разработчик EA Mythic
- Сайт игры [www.warhammeronline.com](http://www.warhammeronline.com)

**ДАТА ВЫХОДА**

**2008 год**



Эрик Коррел — PR-менеджер компании EA Mythic.

Более 400 тыс. заявок на бета-тест, первое место в списке самых ожидаемых игр на множестве сайтов, победа в номинации «Лучшая фантазия-MMORPG» на Games Convention 2007... В чем причина столь пристального внимания к **Warhammer Online: Age of Reckoning**? Откуда такой ажиотаж?

Во-первых, в основу игры положена очень популярная вселенная. А во-вторых, как это ни странно, лозунг «*War is everywhere*» («*Война повсюду*»). Сколько раз, играя в **WoW** или **EverQuest 2**, вы спрашивали себя: «Ну когда же, наконец, тут появится осмысленное PvP, с четкой целью и задачами?». В **Warhammer Online** целью будет достаточно. Равно как и крови.

Мы несколько недель играли в бета-версию **Warhammer Online** и теперь готовы поделиться с вами полученными впечатлениями. Помимо этого мы связались с командой разработчиков из **EA Mythic**. На наши вопросы ответил **Эрик Коррел** (Eric Correll), PR-менеджер компании.

#### Наследие DAoC

Предстория **Warhammer** не пересказывать в двух словах. Вселенной, по которой делается игра, скоро исполнится 25 лет, по ней написано огромное количество документации и книг. Мир, где война — не катаклизм,

не бедствие, а норма жизни.

В основе **Warhammer Online** заложена система **Realm vs Realm**. В отличие от случайных PvP-стычек, **RvR** — это глобальное противостояние фракций. Враждующие стороны представлены армиями **Порядка (Order)** и **Разрушения (Destruction)**. К первой относятся: Империя (люди), дварфы и высшие эльфы, против них сражаются зеленокожие (орки и гоблины), Хаос и темные эльфы. У каждой расы есть 2 союзника и 3 противника, но кровный враг всегда один. Дварфы и орки терпеть не могут друг друга, Хаос долгие годы строит козни Империи, а высшие эльфы ненавидят темных. Игроки могут сразиться с главным противником на своих землях или перебраться на территорию союзников и помочь им.

**[Игромания]: Игра основана только на вселенной оригинального Warhammer, появившейся в 1983 году, или вы позволили себе что-то домислить и добавить из появившихся позже книг?**

**[Эрик]:** Мы решили ничего не добавлять в оригинальную вселенную. В мире, придуманном Games Workshop, и без того очень много интересных событий, их более чем достаточно, чтобы создать интересную игру. Мы лишь чуть-чуть изменили

#### Империя

Не все люди вселенной **Warhammer** находятся под крылом Империи, но, безусловно, большинство из них. Более двух тысяч лет назад она была основана императором Сигмаром. С тех пор Империи пришлось многое пережить, начиная с разрухи и заканчивая великим объединением земель под предводительством Магнуса Писоса.

А вот какие классы доступны в **Warhammer Online**: **Witch Hunter** — легко бронированный воин в шлеме с широкими полями, одинаково хорошо оруduющий и мечом, и пистолетом. Его ненавидят все. Последователи Хаоса — потому что он уничтожает их с невероятной ловкостью и быстротой. Жители Империи — потому что **Witch Hunter** скорее сожжет целую деревню вместе с крестьянами, чем даст уйти только одному обращенному фанатику.

**Knights of the Blazing Sun** — члены ордена тамплиеров, посвятившие себя служению богине Муридин. Они путешествуют по миру, чаще всего в одиночку, и ищут любой возможности проверить свое мастерство в бою. Класс очень напоминает средневековых рыцарей, достаточно силен в ближнем бою и может значительно улучшить характеристики



своих союзников. Один из лучших бафферов в игре.

**Bright Wizard** — волшебный маг, единственная задача которого — сжигать врагов огнем. Хрупкий, но крайне опасный. Имеет большое количество атак по площади и самые разрушительные моральные способности.

**Warrior Priest** — священник, облаченный в броню. Вера для него — основа жизни. Может благословлять членов группы и излечивать их раны, но для этого нуждается в праведной ярости, которую черпает в бою с врагами. Универсальный класс и, судя по бете, самый чистерский.

некоторые элементы, чтобы адаптировать вселенную для онлайн.

**[Игромания]: Какие ваши любимые книги? Что бы вы порекомендовали почитать геймерам, ожидающим выхода игры?**

**[Эрик]:** Если вы хотите почитать что-нибудь о **Warhammer**, я бы порекомендовал книгу **Уильяма Кинга Gotrek & Felix**. Ну а сам я очень люблю историческую литературу. Возможно, именно поэтому я так увлечен миром **Warhammer**, в нем причуд-



человек. Идет третий год разработки, надеемся, что в самом ближайшем будущем мы ее выпустим.

**[Игромания]:** С какими трудностями вы столкнулись во время создания игры?

**[Эрик]:** Да как вам сказать... Каждый этап разработки имеет свои трудности. С маркетинговой точки зрения для нас большой проблемой было пробиться через хаотическое скопление MMO-игр всевозможной степени сложности и завоевать себе место под солнцем. Правда, мы вышли из этой борьбы с честью — 400 тыс. человек, желающих принять участие в бете. Это просто огромная цифра!

PvP дает не только фан, но и оплот. Игроки могут прокачаться до максимального уровня не вылезая из сражений. Правда, непрерывно зарабатывать экспириенс в PvE-баталиях не получится, так как с каждым разом за одну и ту же жертву начисляются все меньше очков.

Помимо опыта, за убийство врагов дают очки славы (Renown Points), повышающие PvP-ранг героя. То есть, по сути, уровней у каждого персонажа два: обычный, зарабатываемый на квестах и монстрах, и PvP, который можно поднять только в бою. Renown Rank не влияет на силу героя, зато открывают доступ к приличному снаряжению и заодно отличают прожженных бойцов от бездельников и трусов.

## Динамика боев

Чтобы сделать схватки более интересными и динамичными, Mythic дали каждому классу моральные способности и тактики. И те, и другие могут быть классовыми, расовыми и архетипными (танк, доктор и так далее). Тактики усиливают урон заклинаний, снижают их стоимость и дают множество других полезных эффектов. У каждого героя есть 7 слотов под тактические навыки. Но, так как к 40 уровню игроку будет доступно намного больше, придется выбирать, какие сделать активными, а какие оставить про запас. Переключаться между тактическими планками можно в любой момент вне боя. Таким образом, ничто не мешает создать линейку PvE-тактик, и отдельно для PvE, переставляя их в нужный момент.

**[Игромания]:** До какого максимального уровня можно будет прокачать персонажа? В бета-версии выставлено огра-

ничение — 40 уровней. Возможно, в полной версии игры вы поднимите эту планку?

**[Эрик]:** На сегодняшний день максимальным является 40-й уровень. В финальной версии мы не собираемся это менять.

**[Игромания]:** Сколько времени займет прокачка персонажа до максимального уровня?

**[Эрик]:** Это очень сильно зависит от стиля игры конкретного человека. Разумеется, новичкам, которые проводят в игре часа три в неделю, понадобится больше времени, чем тем, кто привык играть по шесть часов в день. Но и у тех, и у других останутся исключительно приятные впечатления об их путешествии по миру игры.

Не стоит так уж акцентировать внимание на максимальном уровне. Ведь после его достижения игра только начинается. Максимально прокачанный персонаж получает доступ к самым интересным квестам, может сражаться с самыми сильными и хитрыми монстрами. К тому же высокоуровневые игроки смогут получать звание в PvP-сражениях и черпать мудрость из таинственного Тома Познания (*The Tome of Knowledge*).

Мораль автоматически накапливается в процессе сражений и убывает, когда игрок выходит из боя. В отличие от тактик, моральные способности активируются вручную (слотов под них всего 4), все они разделены на ранги. Способности первого ранга можно вставить только в первый слот, второго ранга — во второй, и так далее. Как правило, чем выше ранг, тем сильнее способность и тем реже ей можно пользоваться (от 30 секунд до 5 минут).

Как это выглядит на практике? Когда герой вступает в бой, показатель морали медленно ползет вверх, и по достижении 25% можно использовать моральную способность первого ранга. На 50% открывается второй ранг, на 75% — третий, а на 100% — четвертый. Поэтому, чтобы атаковать самой мощной атакой, нужно оставаться в бою как можно дольше и до повторного применения ждать 5 минут. О том, насколько сильны будут эти способности в финальной версии, предсказать сложно, но в бете за счет грамотного подбора и использования «моралек» можно отправить противника на тот свет буквально за пару секунд. Что стоит только «Комета» четвертого ранга, которую выпускает

## Зеленокожие



Объединенная армия орков и гоблинов, рожденная для войны и проводящая в боях большую часть жизни. Орки — крупные агрессивные создания более двух метров ростом, которые объединяются в племена под управлением самого сильного орка. Гоблины значительно меньше размером, но умнее и хитрее. Вместе они представляют серьезную угрозу для дварфов и остальных армий Порядка.

**Black Orc** — огромный, облаченный в тяжелую броню орк, использующий в бою все доступные ему виды оружия, включая мечи, топоры, кулаки, кльи и шипы. Имеет связки ударов, состоящие из открывающих и добивающих приемов. Будучи танком, наиболее эффективен на передовой, прикрывая плохо бронированных союзников.

**Сторпа** — воин-берсерк, владеющий в ярости и нанасящий ужасные повреждения в ближнем бою. Чем больше он находится на поле

сражения, тем сильнее становится. Практически все способности направлены на атаку, поэтому довольно уязвим и зависит от поддержки хипера.

**Squig Herder** — гоблин-лучник, призывающий себе на помощь питомца сквига (выглядит как зубастая голова, прыгающая на двух ногах). Всего ему доступно 4 вида разных сквигов, но одновременно использовать может только одного. Squig Herder носит легкую броню, поэтому должен всегда держаться незаметно и с расстояния поливать врагов стрелами.

**Goblin Shaman** — единственный магический класс зеленокожих, который служит для поддержки товарищей. Шаман может усиливать группу, излечивать раны, замедлять противников и выдвигать непохожий урон. В бою он накапливает энергию Waaagh!, которая снижает стоимость простых заклинаний и открывает доступ к более сильным.

Bright Wizard и которая накрывает нападком изрядную площадь.

Игроков, предпочитающих играть танками (персонажами, атакующими врага на ближней дистанции при помощи холодного оружия), ждет сюрприз. Таунт (умение, которое заставляет монстра атаковать конкретного персонажа) в Warhammer Online работает в PvP! Повесив его на врага, вы тем самым вдвое ослабите все его атаки на ваших союзников. Вражине придется выбирать — наносить ли 50% урона по слабо защищенным участникам партии или атаковать танка в полную силу, пытаясь пробить его броню.

## Квесты

Квесты в игре построены таким образом, чтобы юный

дварф мог сразу понять, насколько злые и подлые создания эти орки, а житель Империи убедился, что все беды от Хаоса. Кроновые враги территориально расположены близко друг к другу и уже с первого уровня сталкиваются лбами.

Не успеет свежесписанный дварф появиться в мире Warhammer, как стонящий рядом командир даст задание зарыть в пушку ядро и выстрелить по кучке орков, притихших за колоннами. В то же время орку прикажут сесть в катапульту, пролететь над рекой и, приземлившись на башне (это если повезет, если же нет — можно запросто разбиться о стену), водрузить на ней родной флаг. Все это под грохот разрывающихся снарядов и крики падающих замертво товарищей.

**[Игромания]:** Расскажите немного о сюжете. Как близко нужно придерживаться сюжетной линии? Будет ли возможность стереть с лица земли расу или даже целую армию? Есть ли шанс выиграть у Порядка или у Хаоса?

**[Эрик]:** Да, игрок должен придерживаться сюжетной линии, ведь даже самые простые квесты (не говоря уже о масштабных PvP-битвах) влияют на соотношение сил Разрушения и Порядка. Уничтожить целый сервер зеленокожих, конечно, не удастся — это означало бы конец игры. Зато можно грабить города противника и значительно сменить баланс сил в свою сторону.

Сражаясь с другими геймерами, ваш персонаж будет получать Victory Points. Как только вы накопите определенное количество этих очков, то сможете захватить столицу вражеской армии и растащить все ее сокровища.

Каждый NPC, в зависимости от расы, имеет собственный акцент и стиль речи. Если имперцы говорят вполне внятно, то задание от вождя орков будет выглядеть примерно так: «Моя ненавидит гадкие коротышки! Они убивать безобидные орки, применять громовые палки, красть наше вкусное пиво, ты хорошая орк, мохаче зубы, сильный кулак. Иди их в лагерь, вонки в слина коротышкам своя острый нож, принеси мне их волосы бороды. Я делать из них новый топчан. WAAAAAGH!!!». Понять, что от тебя хочет зеленый собрат, бывает непросто.

Хотя большинство квестов относится к категории «убей их всех», встречаются и весьма оригинальные задания. Например, гоблин рядом с родным лагерем попросит набрать грязи из раскиданных повсюду куч и обмякать статую дварфа. Другой NPC посоветует отвести пленного дварфа в загон с крокодилами и проследить, чтобы те его сожрали. А насадить чью-то голову на кол — вообще излюбленное развлечение орков, так что просить вас об этом будут неоднократно.

**[Игромания]:** А вы не боитесь, что может возникнуть ситуация, когда все игроки начинают играть за Порядок или, наоборот, за Разрушение? Как в таком случае балансировать PvP-битвы?

**[Эрик]:** Да уж, умеете вы задавать каверзные вопросы. Именно баланс PvP-битв является для нас одной из самых глав-

ных проблем. Устойчивый баланс между силами добра и зла важен по нескольким причинам. Во-первых, никто не хочет играть в пустом мире, а во-вторых, все внутриигровые события — крупномасштабные битвы, захваты этических городов — призваны к конфликту сил Порядка и Разрушения. И если с одной стороны будет мало игроков, а с другой — много, то игра потеряет львиную долю своей привлекательности и оригинальности.

Так что мы уже придумали несколько способов для корректировки баланса между силами Порядка и Разрушения. Например, вместо 4-5 классов внутри каждой расы мы создали 24 (только вдумайтесь) уникальных класса. А так как каждая раса обладает своим набором особенностей и умений и каждый класс специфичен для каждой расы, то у геймеров будет огромный выбор — а значит, уменьшится вероятность, что все будут играть за один и тот же класс, за одну и ту же расу.

Кроме того, совместное прохождение инстансов будет приносить больше Victory Points, чем, скажем, одиночные квесты и сражения в PvP-зонах. А это значит, что игрокам придется координировать свои действия, собирать партии — а в партиях всегда нужны различные классы персонажей.

## Еще больше миссий

Любителям PvP больше всего понравятся задания, связанные с убийством других игроков. Это может быть как прямые указания прикончить столько-то врагов, так и выполнение определенных условий. Скажем, одной стороне нужно провести крестьян через опасные земли, а другой — им помешать. Подобные квесты делаются в инстансовых сценариях или на открытых PvP-территориях, и дается за них немного бонуса опыта, чем за обычные.

Отдельно стоит рассказать о публичных миссиях (Public Quests), рассчитанных на множество геймеров. Для того чтобы принять в них участие, не

## Хаос



Последователи четырех богов Хаоса — Хорна, Тзинча, Нурла и Спаанеша — преследуют лишь одну цель: уничтожить и приобщать к своей вере все живое. Их земли пустыньны, в сами люди, отдавшие свою душу Хаосу, — бледнее смерти и подвергаются жутким мутациям.

**Chosen** — боец ближнего боя, танк и маг в одном лице. Доспех покрыт многочисленными символами Хаоса и одним своим видом внушает страх в простых смертных. Имеет несколько аур проклятий для ослабления врагов и довольно слабые рукопашные атаки, но это компенсируется мощными магическими ударами.

**Magus** — маг Хаоса, передвигающийся на летающем диске. Имеет в своем распоряжении мощные заклинания прямого урона, замедления, групповые уси-

ливания и ослабляющие заклятия.

**Zealot** — фанатичные последователи богов Хаоса, использующие символы для усиления союзников и ослабления врагов. Некоторые из таких печатей могут открыть членов группы новые способности. А знания темной медицины позволяют злоту исцелять свои и чужие раны.

**Marauder** — типичный пример того, как преклонение Хаосу может изменить не только душу, но и тело. Мародеры — любимцы бога Тзинча, получившие в дар способность превращать собственный организм в грозное оружие. Вместо руки у них костяная конечность, твердая как сталь и отлично заменяющая меч. В бою мародеры не уступают в расчистке чоплам и используют различные мутации для получения преимуществ над врагами.

нужно разговаривать ни с каким с NPC, достаточно зайти на определенный участок зоны — и задание начнется автоматически. Каждый публичный квест состоит из ряда этапов:

1. Убийство множества слабых монстров.
2. Убийство более сильных special-монстров или сбор/уничтожение ресурсов.
3. Сражение с одним или несколькими боссами — монстрами героикою (Hero) класса.

В некоторых PQ количество стадий доходит до 6! Первое задание можно выполнять в одиночку. Игра подсчитывает и плюсует убитых противников всеми игроками в округе, и, когда количество убитых противников достигнет нужной отметки, начинается следующий этап. С этого момента участникам приходится действовать сообща, так как сила special-монстров в релизе будет рассчитана на 12 и более игроков, а для победы над глав-



Magus и Zealot максимального уровня в полном сете брони. Выглядит впечатляюще.



Боевой дварф в локации Болота безумия (Marshes of Madness).

ным злодеем потребуется целый рейд из 18 смертников. Все стадии квеста заносится в базу — и, если вы убьете 30 зомби из 50, а затем отправитесь по своим делам, следующему пунтику, который забредет в эти края, останется до второй стадии уничтожить только 20.

Зачем проходить PQ? Есть три причины. Во-первых, за каждого убитого монстра и за выполнение каждой стадии квеста начисляются очки влияния (Influence Points). Что-то типа репутации в WoW — на них можно обновить гардероб. Чем больше очков влияния вы заработаете, тем лучшую вещь предложит NPC. Во-вторых, с последней босса после смерти падает сундук, в котором находится весьма ценные предметы. Причем участвовать в их розыгрыше могут все, кто на момент убийства находился в пределах PQ-зоны. Иными словами, не нужно направляться в группу, можно убивать злодея самостоятельно. Зато возникает проблема, когда три богатыря трудятся в поте лица над выполнением задания, а рядом стоит 10 лентяев, которые крадут Influence Points и выпадающие вещи.

Последняя причина — опыт. Регулярное прохождение публичных квестов позволяет расти в уровнях намного быстрее. Настолько, что в бета-версии многие игроки с первого по сорковой уровень занимаются исключительно совместным выполнением PQ, не отвлекаясь ни на что другое. Надеемся, что в релизе разработчики поправят эту недоработку, иначе интересная концепция превратится в еще один вид однообразного фарма.

**[Игromания]:** Расскажите о крафтинге. Он будет похож на крафтинг в других играх?

**[Эрик]:** Да, крафтинг у нас будет. Вот только мы не стали возводить его в культ. По нашей

задумке создавать вещи понадобится только тогда, когда эта самая вещь вам на самом деле понадобится. Мы хотим, чтобы геймеры воевали, а не занимались мирными профессиями. Мы делаем боевую MMORPG, и надо это учитывать.

### Оригинальные идеи

Интересным нововведением станет Том Познаний. Это так называется внутриигровая энциклопедия, куда заносится информация обо всех существах мира, примечательных героях, событиях, местах, текущих и пройденных квестах, достижениях игрока, а также полезные сведения об игровой механике. Вы можете в любой момент открыть нужный параграф и больше узнать об окружающем мире.

**[Игromания]:** А были ли в процессе разработки какие-нибудь забавные случаи?

**[Эрик]:** Да, забавных историй было масса, причем происходили они как на начальных этапах работы над игрой, так и в самом конце. Но меня больше всего потряс геймер, прилетевший в Нью-Йорк на четырехдневную презентацию Warhammer Online. Он прилетел с единственной целью — поучаствовать в ежедневном конкурсе, призом в котором было приглашение на бета-тест.

И что вы думаете? Все четыре дня он ходил по нашему стенду и терпеливо дождался, когда же там назовут его имя. Но, к сожалению, его так и не выбрали. Даже мне стало обидно: я думал, что он сильно расстроился. Как бы не так! Я как раз заканчивал упаковывать презентационные материалы и уже начал обдумывать программу следующей выставки в Калифорнии, как он подошел ко мне с широченной улыбкой и заявил: «Что ж, до встречи в Калифорнии!». Он собирался

### Темные эльфы



Темные эльфы когда-то имели родство со своими высшими собратьями, но с веками стали все больше от них отдаляться. Особенно накалился вражда, когда правитель темных эльфов Малекит вознамерился занять трон короля Феникса. С приходом орд Хаоса высшие эльфы отправились на помощь Империи, и это стало лучшим моментом для нападения на Ултуна. Именно поэтому начальная локация темных эльфов расположена на этом древнем острове. Пока есть информация о двух класах этой расы, Mythic обе-

щают раскрыть две другие в самое ближайшее время.

**Black Guard** — вероятно, самые жестокие создания мира Warhammer, одержимые идеей убийства. Black Guards носят тяжелую чер-

ную броню, используют огромные секиры и самые разрушительные свои атаки проводят накопив в бою ненависть.

**Witch Elf** — типичные амазонки, ненавидящие мужчин, пытающиеся найти секрет вечной молодости и великолепного оружия ножами и кинжалами. У них довольно готичный вид; отличительная черта — длинные, черные как смоль волосы. Основное оружие Witch Elves — короткие клинки, которые они натирают ядом, чтобы доставить своим жертвам больше мучений.

путешествовать по всей стране только для того, чтобы увидеть нас в следующий раз и еще раз попытаться удачи в розыгрыше приглашений на бета-тест!

Еще одна интересная новинка — изменение персонажа с ростом его уровня. Во всех современных MMORPG внешность выбирается в начале и остается неизменной до конца. Можно только нарядить главного героя в новую броню, применить модную шляпу или вставить в уши кольца. В Warhammer Online со временем меняется сам герой. Black Orc становится еще больше и темнее, у дварфов на глазах отрастает борода, а тело Bright Wizard покрывается мистическими отметинами. Таким образом, можно определить силу противника, даже не глядя на его ранг.

Не менее забавна идея с трофеями, которые можно снимать с трупов врагов и украшать доспехи. Например, орки могут срезать у коротышек бороды, а те, в свою очередь, вешать на пояс гоблинские черепушки.



Бета-версия Warhammer Online произвела на нас нед-

означное впечатление. С одной стороны, в игру заложена крайне интересная концепция и отличные идеи, с другой — реализация пока что крайне неоднозначная. Речь идет не о багах или недоработках, которые, во-первых, легко исправить, во-вторых, их не так уж и много. Главная проблема кроется в системе PvP.

На данный момент сражения очень напоминают PvP в WoW, самые ранние его этапы. Толпы игроков бегают от одной базы к другой, убивая друг друга безо всякого смысла. А на башни, которые вроде как нужно захватывать и защищать, никто даже внимания не обращает. Публичные квесты интересны до определенного момента, а потом превращаются в нудный набор опыта и очков влияния. Способности могли бы быть и поразнообразнее. В общем, в реальности все пока не так замечательно, как на словах у Mythic. Но не будем забывать, что до выхода игры еще довольно много времени, а разработчики не сидят сложа руки. Warhammer Online имеет большой потенциал, а насколько отцы D&C смогут оправдать ожидания поклонников, мы узнаем в следующем году. ■



Орки и гоблины в полном боевом облачении.



# Lock On

## ЧЕРНАЯ АКУЛА

- Беспрецедентная для авиасимуляторов на PC глубина моделирования систем и физики боевого российского вертолета Ка-50, оснащенного современными средствами поиска и поражения малоразмерных бронированных целей, навигационным оборудованием и средствами целеуказания.
- Интерактивная, полностью трехмерная, виртуальная кабина, поддерживающая технологию перемещения камеры головы летчика в шести степенях свободы с устройством TrackIR 3/4 Pro.
- Набор миссий и кампания для летчиков Ка-50.
- Детальный, поэтапный курс интерактивного обучения пилотированию, навигации и боевому применению вертолета Ка-50.



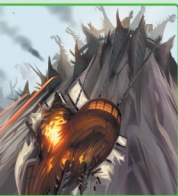
реклама



Еagle Dynamics

© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2006 Eagle Dynamics. Все права защищены.

# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- Blizzard Entertainment
- Издатель в России
- «Содит Клод»
- Разработчик
- Blizzard Entertainment
- Сайт игры
- [www.world-of-warcraft.com/wrath](http://www.world-of-warcraft.com/wrath)

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

В последнее время **World of Warcraft**, как ни странно это звучит, потихоньку сдает позицию — чуть-то достигнув пика в 10 млн подписчиков, игра, как старая икона, теряет краски и преданных фанатов. Патч 2.3 стал сущим разочарованием — из всего обещанного реализовано дай бог пятая часть, да и та самая неинтересная (вроде возможности покупки старых рецептов за репутацию). Голосовой чат, новый инстанс Zul'Aman на 10 человек и все остальные обещания плавно перекочевали в патч 2.3, которого игроки ждали даже не с нетерпением, а с негодованием.

Но анонсы грядущих глобальных дополнений, как и прежде, вызывают лишь восхищенные восторги. Готовится к релизу новый аддон — **Wrath of the Lich King**. Играющая общественность не вылезает с тематических форумов, «слезные с иглы» игроки задумываются — а не восстановить ли аккаунт? **Blizzard** умеют зачаровать — не хуже знаменитого крысолова-дудочника. Уже второй раз владельцы элик-вещей и повелители истории Азерота хотят сыграть на наших кошечках, времени и лучших чувствах. Что именно сыграть — воинственный марш или ублаживающую колыбельную? Попробуем предугадать — благо материала для догадок предостаточно.

## Кто?

«Пылающий легион» добавил две новые расы, «**Король-лич**» обойдется одним новым «героическим» классом — рыцарями смерти. Отметим, что избалованные обилием фиолетовых вещей геймеры понимают слово «героический» в меру своей испорченности, которая давно переросла все мыслимые пределы. Посему Death Knight заранее считается этим супергероем вроде Человека-паука или Супермена. На самом деле «героический класс» в устах разработчиков отнюдь не значит «играть всем!» Он точно так же имеет свои сильные и слабые стороны, может понравиться одним и оттолкнуть других.

«Героичность» рыцаря смерти проявляется лишь в одном: он будет выдаваться игрокам на руки, будучи достаточно уже «взрослым» («Героический персонаж первого уровня» — согласись, звучит глупо). Относительно конкретных цифр **Blizzard** предпочитают хранить таинственное молчание, но, следуя логике, можно предположить, что свежеспеченный рыцарь родится не младше 55-го уровня (иначе какой же он «героический») и не старше 65-го (разработчикам явно невыгодно, чтобы новый персонаж пропустил абсолютно весь контент игры, вышедший до второго аддона). Уже сейчас можно заявить: чем выше будет уровень «выдаваемого на руки» рыцаря смерти, тем меньше вложится **Blizzard** в разработку уникального контента для этого персонажа (квестов, вещей для прокачки).

До сих пор остается открытым вопрос, насколько хорошо

будет экипирован рыцарь при появлении на аккаунте игрока. Разработчики обещают, что персонаж будет неплохо одет (качество вещей — от зеленого до фиолетового) и сразу будет иметь ездовое животное (какое именно, тоже пока неизвестно). Новый класс будет доступен любой расе (и классу) Орды и Альянса. Ехидные игроки на форумах во всю обсуждают, как должен выглядеть рыцарь-гном; **Blizzard** же подозрительно молчат, улыбаются и воздерживаются от комментариев.

Если вы вдруг решили, что на только что заведенном аккаунте вас будет ждать кнопка «Создать рыцаря смерти» — забудьте. Чтобы играть этим классом, необходимо прокачать хотя бы одного персонажа — до какого именно уровня, тоже пока неизвестно, но это и не суть важно (для старых игроков, которые давно обзавелись двумя-тремя «семидесятками», неважно тем более). Почему? Да лишь потому, что процесс роста персонажа в **WoW** быстр до неприличия. Ни для кого не секрет, что существует как минимум десяток гайдов в стиле «качаемся до 70-го за пять дней, пять часов и пять минут».

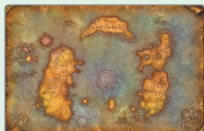
Да, планка прокачки в новом аддоне будет поднята до 80-го уровня, но и этот факт мало кого волнует — аналогичный «десяток» в **The Burning Crusade** (с 60-го до 70-го) также отменяет фанаты поднимали за пару суток непрерывной игры, а **Blizzard** обещает в дальнейшем только увеличивать опыт за квесты и снижать требуемый объем опыта на уровень. На каком именно уровне между 60-м и 80-м разработчики позволят нам

обзавестись рыцарем смерти — вопрос, по большому счету, нескольких дополнительных часов (максимум — дней) игры. Однозначно, это не предельный 80-й — иначе игроки в погоне за новым классом пронесутся от 70-го до 80-го уровня, не обращая никакого внимания на новый контент.

## Что?

Рыцарь смерти — это некий «героический апгрейд» вашего текущего персонажа, абсолютно новый герой. Чтобы получить его, вашему основному персонажу придется выполнить достаточно длинную линейку квестов — но, судя по всему, она не будет слишком сложной. Получив доступ к созданию заветного героя, вы можете заводить их хоть десятком на любом сервере. Выбираете внешность, задаете имя нового персонажа и попадаете в... инстанс Стратхольм, откуда придется выбираться, попутно осваивая азы управления.

Стиль игры за рыцаря смерти достаточно необычен. Нам предложены элементы, характерные и для воина (самый тяжелый доспех), и для разбойника (неплохая скорость, упор на бой двумя оружием), и для варлока (доты), и для мага (атака по территории), и для несуществующего в игре некроманта (подъем трупов): похоже, в списке нет только заклинаний лечения. Говоря о роли рыцаря в партии, разработчики частично упоминают лонгтей «танк» — хотя персонаж лишен возможности носить щит (впрочем, друид тоже не носит щита, но и без него обладает абсолютно запре-



Карты «нового мира». У вас еще достаточно времени, чтобы заранее выучить кактусь незнакомые названия.

дельными показателями здоровья и брони) — и иногда прилетают «дамагера» (скорее всего, в ближнем бою).

У рыцаря смерти нет ни ярости, ни энергии разбойника, ни магии мага. Стандартная «вторая полоска» всех прочих классов для него состоит из трех видов рун: морозные (frost), кровавые (blood) и нечистые (lpho-ly). Всего на оружие можно нанести шесть любых рун, при этом кровавые отвечают за прямую урон (direct damage), нечистые — за урон во времени (damage over time), а морозные — за контроль. В зависимости от того, какую комбинацию выбрал игрок перед боем, ему будут доступны один заклинания и закрыты другие.

Допустим, мы положили на оружие рыцаря по две руны каждого вида: теперь мы можем использовать заклинание, которое требует одновременного применения трех рун разных цветов, но уже не можем скатывать заклятье, требующее применения трех рун одного цвета. После применения руны будут «затухать» и восстанавливаться со временем, при этом скорость восстановления можно увеличить (появится ли возможность в талантах или это будет специальное заклинание, точно пока неизвестно). Одежду и оружие для рыцаря обещают создать уникальные, но пока разработчики склоняются к мысли, что свои руны персонаж сможет накладывать и на обычные клинки.

Характеризуя рыцаря смерти кратко, можно сказать, что это будет пицца, до сей поры в WoW невиданная, а посему «потрогать» его захочет каждый игрок. Территория Plaguelands после выхода аддона станет дико неприятным местом для игроков с низкой скоростью связи: толпы свежеселенных рыцарей смерти будут литься из ворот Страхольма с интенсивностью, сравнимой разве что с потоком людей на кольцевой московско-го метро в час пик.

Правда, разработчики утверждают, что далеко не каждый захочет играть рыцарем смерти («Если начнутся рейды в 23 DK и 2 прста, мы пойдем, что сели в лужу»). На данный момент стоит помнить следующее: в планах Blizzard — еще много геройских классов (Arch Mage, Demon Hunter), так что если Death Knight по описаниям абсолютно вам не симпатичен — не стоит впадать в панику, все еще будет. Правда, не во Wrath of the Lich King, а несколько позже.

## Где?

Новый аддон добавит в игру последний «классический» материк — Northrend, Северные земли. В отличие от Outlands, эта земля будет иметь две «точки выхода». Попасть туда сможет любой, кто купит аддон, но выполнять квесты смогут лишь персонажи 68-го уровня и старше. Таким образом, если у вас не установлен The Burning Crusade, смысла покупать Wrath of the Lich King нет. На территории нового материка можно будет использовать летающих животных, но только по достижении уровня, близкого к предельному 80-му. Причина, как всегда, феноменально проста — разработчики не хотят, чтобы игроки пропустили все, что затребовало рисовалось для них художниками. Возможно введение новых типов маунтов (как вариант, плавающих).

На новом материке будет больше зон, чем в Outlands, но более компактного размера. Пока разработчики подробно рассказали лишь о двух локациях — Воюющем Фиорде (Howling Fjord) и тундре Борван (Borean Tundra). В обеих будут поселения Орды и Альянса, оба могут быть стартовыми локациями для любой фракции. В Воющем Фиорде игроки встретят давно исчезнувшую расу железных дварфов, чья кожа покрыта странными символами, и на шаг приблизится к разгадке возникновения расы гномов. В тундре одной из задач игроков станет уничтожение наг, которые поставили всюду генераторов и грозят устроить локальный конец света всему живому, спровоцировав таяние снегов и невиданное по мощи наводнение.

Главный город нового аддона — Даларан (Dalaran) — тот самый, что все это время был закрыт магическим куполом и находился на территории Арати (Arathi). Город парит в небе над Нортлендом, а в старом месте его дислокации появятся персонажи, которые внятно объяснят, с какой такой радостью Даларан вдруг куда-то улетел. Даларан очень похож на Штрах (столицу Outlands). Он нейтрален для обеих фракций, в нем нет аукциона и тренеров: чтобы игроки не забывали родные стены Оргриммара и Стормвинда. Зато обещаны порталы во все столицы — и в Штрах в том числе. Под Далараном расположены два подземелья, о сложности которых пока ничего не известно.

Что касается всех прочих инстансов нового аддона, то тут Blizzard несколько меняют идеологию. Полубоившись на свод-

## Новейшая история



Считается, что в WoW играют люди, искренне увлеченные историей мира Warcraft, но из десяти игроков дай бог один знает, скажем, кто такой Иллидан, а уж видел его вообще и вовсе один из пятидесяти. Для игры подобные сведения просто не нужны — любой босс можно сделать, списав координаты с [thottbot.com](http://thottbot.com) или [wowhead.com](http://wowhead.com), а убить босса почти всего, не изучая его возможности по художественным описаниям, а ставив тактику с сайта каких-нибудь **Nilium**.

Тем не менее для каждого события в игре разработчики придумывают историю (частенко проверяя и ставя с ног на голову все ранее известные факты, но тут, как говорится, хозяин — барин). История Wrath of the Lich King рассказывает нам, как бывший некогда светлым паладином принц Артакс находит страшный меч Фростморн — оружие

Короля-лича. Сам Король-лич давно развоплотился, в этом мире присутствует лишь глыба льда, в которую впадутны его доспехи и уже упомянутый меч.

Принц становится первым рыцарем смерти в своем мире — для начала он убивает собственного отца (см. Warcraft 3: Reign of Chaos), а потом... финал, я думаю, уже понятен. Артакс — один из героев, с которым мы встретились впервые во **Frozen Throne**, становится главным злодеем нового дополнения, а злодню и последним боссом в новом инстансе на 25 уровней.

Обратим внимание на один очень странный момент. Новый геройский класс, рыцарь смерти, по сути своей — следование путем знаменитого заблудшего паладина. Каким образом разработчики собираются логично влести этот класс в историю как Орды, так и Альянса, — пока непонятно.



✓ Современная графика никогда не была сильной чертой WoW. Грядущий аддон тут и обещает добавить по сути заново на модель, но явно не станет откровением по части визуального ряда.

ки статистики, которые день за днем показывают, что самым посещаемым инстансом Burning Crusade становится Каражан (единственное рейдвое подземелье Burning Crusade на 10 человек), разработчики пришли к удивительно логичной и ценной мысли: надо дать игрокам хоть какое-то разнообразие. Патч 2.3 уже добавляет нам рассчитанный на 10 человек Зул'Аман (Zul'Aman), а грядущий аддон обещает несколько рейдовых подземелий такого же размера. Разумеется, нас ждет и инстансы на 5 человек (включая героические), и новые рейдовые зоны на 25 человек.

## Как?

WoW-игроки в данный момент раскопаны на два лагеря. Один обвиняет Blizzard в самоповторении, отсутствии оригинальных идей и, что уж греха таить, открытой лени. Другие считают, что разработчики идут правильным путем, все новое — это хорошо забытое старое, и вообще незачем два раза изобретать один и тот же велосипед. Поводом для подобных прений послужило желание Blizzard адаптировать старый контент игры так, чтобы его увидели новые игроки. Основным яблоком раздора стал инстанс Накрамас (Naxxramas), ранее рассчитанный на рейд из 40 человек, который сейчас планируют переработать в подземелье для 25 игроков максимального 80-го уровня.

Логика Blizzard вполне понятна: один из красивейших рейдовых инстансов игры увидело около 2% всех игроков, а то время как ресурсов на его разработку явно было потрачено столько же, сколько на весь прочий «подземельный» контент. Накрамас действительно стал шедевром оригинального WoW — как по внешнему оформлению, так и по балансировке игровых элементов. Но поскольку введен он был незадолго до подключения The Burning Crusade, увидеть его смогли очень немногие. Инстанс

был исключительно сложен для освоения — там уже не годилась привычная тактика «навалимся и как-нибудь», дазначаем», так что пройти его удалось только самым сильным гильдиям.

Разумеется, сообщение о намерении разработчиков Нахкс на самый простой инстанс для 25 человек последнего дополнения вызвало негативную реакцию старых игроков и очень позитивную со стороны игроков новых, только что подключившихся и желающих наверстать упущенные два года игры. На наш взгляд, решение Blizzard все же положительно. Увертые гики давным-давно получили возможность осмотреть Naxxramas — почему же не дать эту возможность новым игрокам?

На самом деле затронутый вопрос куда глубже, чем может показаться на первый взгляд. Ныне в WoW есть целая прорава рейдовых инстансов, давно заброшенных за ненадобностью, и решение разработчиков взяться за Накс — ретушь лишь одного расплывающегося штриха в общем портрете. Кому нынче нужна драконца Ониссия и Блзквинд Лейр, кто пойдет в знаменитый Молтен Кор? Никому и никто. Почему же не вдохнуть жизнь в эти давно пустующие инстансы? Почему не сделать их снова интересными, «утяжелить» монстров и добавив нужной высокоуровневый игровой контент?

Другое дело, что перерабатывать старые инстансы на 40 человек надо очень осторожно. Тот же Накрамас по праву считается шедевром балансировки. Смогут ли специалисты Blizzard адекватно адаптировать его под абсолютно другие цифры, таланты, способности персонажей — большой вопрос. Впрочем, с чего это мы вдруг засомневались в профессиональных умениях создателей великой игры?



Blizzard, как обычно, не спешит раскрывать карты, будто

## Коротко о главном

На момент написания статьи известны также следующие детали о грядущем дополнении:

- Новый инстанс на 5 человек в Caverns of Time — Страхольм, где мы будем помогать еще не вставшему на путь зла Артасу;
- Развитие навыков до 400, профессий — до 450;
- Три ветки талантов для каждого персонажа сохранятся, каждая ветка будет расширена до 51 таланта;
- Новых не-героических классов не будет, новых рас — тоже, глобальных изменений в ролях и особенностях существующих классов не предвидится;
- Каждый персонаж получит возможность изменить стиль причёски и танец;
- Максимальный уровень персонажа будет равен 80, прокачка от 70-го до 80-го займет примерно столько же времени, сколько занимал этот процесс от 60-го до 70-го уровней;
- Планируется введение нового баттлграунда, рассчитанного на 15 человек с каждой стороны, примерное время одного боя — от 30 до 45 минут;
- Появятся осадные орудия и разрушаемые здания, но не в старых баттлграундах;
- Появится зона «открытого PvP», которая будет присутствовать даже на PvE-серверах;
- Новая профессия



✓ Второй день конференции Blizzard. «Почему PvP не приносит удовольствия?» (вопрос докладчика), — «Все из-за варлоков!» (ответ из зала).

inspiration позволит писать свитки, усиливающие некоторые заклинания игроков (по аналогии с Enchanting для ведьмы);

■ «Зеленые» вещи с материка Northrend будут мощнее, чем сегодняшний Tier 4 (как это было и после введения TBC относительно оригинального контента);

■ Далеко не все локация Нордренда будут засаженными;

■ Артаса увидят даже те игроки, которые не ходят в рейды (в процессе выполнения квестов в Northrend, в том числе линейки на рыцаря смерти, а также в «новом-Страхольме»);

■ Перед выходом аддона Blizzard устроят глобальный эвент — гораздо масштабнее открытия Темного портала, которое предшествовало подключению TBC.

специально вынуждая игроков с пеной у рта спорить на форумах, оставляя свое видение игровых вопросов. А потом, как черт из табакерки, высказывает новое признание, которое тут же обрастает прорвой дмыслов и досужих рассуждений. Любое слово разработчиков становится пово-

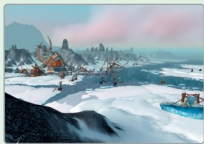
дом для длительных дискуссий, любой жест сопровождается охами и ахами играющей общестности.

При всей нашей любви и преданности шедевр от Blizzard, заметим: запуск игровых конкурентов с WoW, уже близок. А анонс дополнения, как всегда, сверкает изящным «coming soon» вместо конкретной даты. Многие ли дождутся этого самого прекрасного далека, которое, по самым скромным прикидкам, наступит не раньше весны следующего года? Поживем — увидим. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

С нетерпением ждем от Blizzard новости, что изменение будут не столь масштабными и интересными, как ждут от Wrath of the Lich King поклонники игры.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



✓ Значит ли этот скриншот, что у нас наконец появится возможность ловить рыбу селен? Для полного рыбачьего счастья еще многое было бы заслучить динамичную шапку.



✓ Первый взгляд на инстанс Ulgarab Keep.

# ЗОЛОТАЯ ОРДА

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

**К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...**



WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2007 World Forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.  
© 2007 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. Офис продаж office@russobit-m.ru;  
(495) 611-10-11, 957-15-81. 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/.



# FIESTA ONLINE



- **Жанр**
- **MMORPG**
- **Издатель**
- **От разработчика**
- **Разработчик**
- **История**
- **Цена игры**
- **Бесплатная**
- **Скорость связи**
- **От 128 до 256 Кбит/с**
- **Требования**
- **От 3 до 6 МБ/ч**
- **Сайт игры**

[www.autopark.com/fiesta](http://www.autopark.com/fiesta)

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:  
3.6 ГГц, 512 Мб, Radeon 2000  
ЖЕЛАТЕЛЬНО:  
2 ГГц, 1 Гб, GeForce 4 MX

Похоже, кроме прокладок и стиральных порошков, которые, как понятно из рекламы, больше всего интересуют человечество, люди без ума и от нудной, монотонной прокладки своих персонажей в MMORPG за счет убийства десятков тысяч монстров. Иначе как объяснить, что подобные игры появляются как грибы после

дождя? Встречайте еще одного представителя несметной армии «гриндилков» — анимешную ролевку **Fiesta Online**. Впрочем, у FO припрятано несколько тузов в рукаве.

## Кто в домике живет?

Как и у многих других бесплатных MMORPG, настроек внешнего вида персонажа в Fiesta Online крайне мало. Паратройка париков разных цветов, немного косметики — и можно переходить к выбору класса. Зато с классами оригинальничали: воин, священник, лучник и маг.

Вне зависимости от сделанного выбора и раскраски волос в начале все попадают в портовый городишко Роумен (Roumen). Там уже поджидает NPC, готовый вручить первое задание. Не ждите продуманных и атмосферных квестов, это вам не D&D Online. Миссии объясняются в двух словах и неизменно отправляют творить геноцид среди местной фауны. Причем за их выполнение дают настолько смехотворное количество опыта и настолько устаревшие вещи, что вопрос «брать или не брать?» будет приходиться в голову постоянно. В самом деле, зачем мотаться между городом и дикими землями, если за то же время можно нарубить в пять раз больше экспа?

Каждый раз, когда персонаж растет в уровне, вам дают одно очко, которое можно накинуть на любой из параметров: сила, ловкость, выносливость, интеллект и дух. Характеристики влияют на

урон, меткость, защиту, количество жизней и маны, шанс увернуться от атак. Вот только все эти параметры проработаны крайне слабо. Если прирост урона от показателя силы у воинов и лучников идет заметный, интеллект для магов и священников не дает практически ничего.

Все монстры, герои и NPC соответствуют общей анимешной стилистике, спосе сблжали с мультика про Наруто и решили обосноваться в игре. Порой сложно определить, с кем именно вы сражаетесь. Вот, например, плывет пузырь с горящими глазами. Что это? Монстр? Элемент интерьера? Оказывается, все же противник, причем не из слабых. Или растение, похожее на сваренного краба? Или зубастый гриб-мутант? Обычные зверушки кусаются не больно и умирают с большой охотой, но периодически среди них попадаются весьма продвинутые гады, которые одним ударом лапы могут отправить главного героя на тот свет.

До третьего уровня воевать с живностью приходится одной лишь авто-атакой, потом появляются первые спецудары. Они наносят приличный урон, потребляют ману и используются раз в 15 секунд. Примечательно, что ни здоровье, ни мана не восстанавливаются сами по себе. Чтобы возполнить силы вне боя, нужно некоторое время отсидеться в грибообразном домике, вызываемом клавишей Home.

Второе предназначение грибоподобной избушки — торговля с другими игроками. Для этого нужно выбрать, что именно вы хотите

продать или купить, и придумать зазывающую надпись. Остальные жители смогут подбегать, кликнуть на домике и при желании обменять товары на местную валюту. Из-за такой механики игровые зоны напоминают грибные поляны после дождя, так как народ раскрывает торговые точки в городе, в местах обитания монстров и востях где им придет в голову. Все это очень сильно нагружает железо, но можно полностью отключить «торговый поток» — стоит нажать Shift+Z, и все торговые точки перестанут отображаться на экране.

## Деревянная лошадка

Мир в Fiesta небольшой — около двадцати локаций. Но учитывая то, что персонаж еле перебирает своими коротенькими ножками, стоит воспользоваться ездовыми животными. Прикупить лошадку можно в одном из магазинов Роумена. К сожалению, живых коней жители давно уже съели, поэтому все, что может предложить торговцев, — деревянную палку с лошадиной головой. «Быстро! Надежно!» — уверяет хитрец. Но какая разница, выбора-то у нас все равно нет. В придачу к ездовому «бурагине» нужно будет купить ездовые умения и специальные летающие камни. Если с умением все ясно — оно учится один раз и навсегда, — то с камнями сложнее. Во время катания на лошадке появляется столбик с падающим барометром, который нужно поддерживать, кликая на



✓ Мир игры небольшой, но дизайн локаций сильно различается



✓ Деревянная ездовая лошадка, конечно, не «Феррари», но передвигается весьма шустро.



✓ Магазины кузнецов пользуются большой популярностью — здесь можно купить или улучшить оружие. На заднем фоне отчетливо видна «грибная полянка», так игроки предостерегают.



✓ Вот такой необычный монстр: не то гриб, не то мыльный пузырь в доспехах. А то и вовсе смороченный эфир. И так в Fiesta — множество.

бульбужах. Что-то вроде бензина для машин.

Управление в игре достаточно удобное, можно передвигаться с помощью раскладки WASD, а можно кликнуть курсором на карте, и герой отправится туда сам. Во время бега камера свободно вращается, так что вы всегда будете в курсе, сколько противников пустилось в погону. При желании, нажав на пробел, можно прыгнуть, во что-то непонятно, зачем, все равно препятствия (даже едва заметную кочку) перепрыгнуть не удастся, от вражеских атак прыжок тоже не спасает.

Бои в Fiesta предельно аркадные: выбираете умение помощнее, атакуете монстра, пока идет таймер, выбираете следующее по силе умение — и так пока зверушка не откинет копыта, не ослепит ласки или что-то еще, в зависимости от видовой принадлежности. Можно усилить любое умение заклятием или, наоборот, ослабить атаку монстров, но даже без этого враги отправляются на небеса без счисланных секунды. К магу даже добежать не успевают. Самое же неприятное — монстры и ухом не ведут, когда кто-то рядом разбирает на органы их собрата.

Количество ударов невелико. Например, в арсенале у мага, который вроде как является воплощением разносторонних умений, всего девять заклятий. Из них шесть — файерболы разной силы и цвета. У лучника и того меньше. Некоторые умения растут в мощи на определенных уровнях, так что «магическая стрела», которую дают маленькому чародею, будет наносить совсем другие повреждения, когда волшебник подрастет.

В игре не обошлось без крафта, но организован он довольно примитивно. К тому времени, как получится собрать сияющий топорик, он становится уже ненужным. Более увлекательной выгля-

дит система улучшения оружия: за умеренную мзду кузнец внедрит в посох, меч или топор найденный вами «усилитель». Если повезет, ваша лопалька-лопка будет наносить больше повреждений и красиво переливаться на солнце. Если нет, она станет еще хуже, а то и вовсе развалится. Скидки на редкость не делается, безвозвратно сломаться в процессе «улучшения» могут даже самые мощные артефакты.

### Задания королевства

Единственным нововведением и главным достоинством FO являются так называемые задания королевства (Kingdom Quests). Первое из этих важных поручений под названием «Контратака короля слизней» будет доступно уже на пятом уровне. В отличие от обычных квестов, королевские выполняются на время (40-50 минут) в группе из 15 человек — без сыгранности соратников провал практически гарантирован. Принять участие в КQ просто — достаточно нажать иконку в правом верхнем углу и подать заявку в одну из формирующихся команд. Там можно увидеть, сколько человек уже в группе, их имена, сколько осталось времени до старта.

Когда настанет звездный час, все участники переносятся в специальную зону, населенную сотнями самых различных тварей, в которой прячется главный злодей (неизвестно, где именно).

Конечно, нововведение это скорее для бесплатных MMORPG (в онлайн-овых RPG AAA-класса такие квесты в виде инстансов существуют довольно давно). Тем не менее КQ является неплохим лекарством от скуки и нудной прокачки на местности. В компании всяко интереснее убивать зверушек, а за босса к тому же дают неплохую награду.

Квест королевства можно выполнять сколько угодно раз, пока персонаж остается в уровнях рамках. Убивать правителя слизней разрешено до 16-го уровня, с 17-го по 25-й уже можно переходить на «Месть пиратов Маара», где сражения происходят на корабле. А с 20-го по 30-й игроки ждут заснеженные земли Золото-го Холма и их правителя. Выполнить КQ есть смысл не только ради полезных вещей, но и ради экспы — как показывает практика, в инстансах она набирается намного быстрее.

Еще одним нестандартным типом квестов являются миссии по смену профессии, которые можно пройти на 20-х и 60-х уровнях. У каждого класса свое уникальное задание и в зависимости от того, кем вы играете, оно может быть проще пареной репы или сложнее японской гильотины. Впрочем, трудный будет лишь последняя часть. Например, магам придется сразиться со своим клонем и еще двумя врагами одновременно. В случае успеха каждый герой получит ценный предмет, особый титул и дополнительные очки пара-

метров: пять штук на 20-м уровне и двадцать — на 60-м.

Титулы, кстати, даются за самые различные достижения: всего их в игре более ста. Например, «киллером» герой становится, вырезав двести монстров одного типа; «звездой» — попав в список друзей 50 человек; «диктором» — нафлудив в чате пятьсот раз за час. А самый главный титул — фиестоголик (Fiestaholic) — вручается маньяку, который проведет в игре непрерывно 4320 часов. Спешите, место еще вакантно.

Не забыли разработчики и про PvP. Слава богу, вырезать новичков в зонах для новичков нельзя, система построена на войнах гильдий. То есть если вы хотите надрат кому-то файльную часть доспеха, придется сначала войти в состав одной из банд и метнуть топор вражды в сторону другой. После этого вы сможете убивать новоявленных врагов где угодно. В будущем обещают открыть свободную PvP-зону, где все будут против всех.



Fiesta Online, несмотря на все минусы и недоработки, совсем даже неплохая MMORPG и вполне может понравиться как маленьким детикам, так и взрослым геймерам, ищущим простого геймплея. Анимешная стилистика, серия оригинальных квестов, приятный, но весьма бодрый PvP. FO цепляет — не на год, но месяца на два-три уж точно. ■

#### ДОЖДАЛИСЬ?

За общий простотой в обземе недоработок скрывается крайне приятная и играбельная MMORPG. Жить в ней интересно, а вот погонять часок перед сном — самое то.

#### ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

#### ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

#### ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 5.0

#### ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

## РЕЙТИНГ

# 6,5

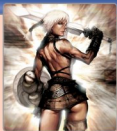
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

# RU-СЕКТОР MMORPG

## С миру по нитке

Количество подписчиков в MMORPG — вещь очень непостоянная. Сегодня игра на пике славы, а через год ее мир может оказаться пустынным и заброшенным. Разработчики тоже не всегда спешат поделиться подобной информацией — особенно это касается России, где локализаторы и издатели западных тайтлов вообще никак не озвучивают объем продаж и численность околोगрового комьюнити.

Поэтому мы провели собственное расследование: анализировали сообщества игроков популярных онлайн-ролевок, беседовали с крупнейшими русскими гильдиями и кланами разных MMORPG (кому как не нам знать, что происходит в родном виртуальном мире?). Сведения, изложенные в статье, наиболее точно отражают состав и характер сообщества русскоговорящих MMORPG-геймеров на сегодняшний день.



ми регулярными рестартами и лагами завоевал славу одного из самых нестабильных серверов. Те, кому повезло больше, осели на **Shadow Moon**, **Death Wing**, **Lightning Blade** и нескольких других рилмах (realms). Но именно Warsong стал местом рождения самых хардкорных PvE-гильдий, включая **Imbalanced**, **Warriors of Chaos**, **Wanted**, **Fabulous** и других. Когда стало понятно, что сервер не способен выдержать такое количество людей, **Blizzard** дала возможность желающим перенести персонажей на менее загруженный **Stonemaul**, куда сразу перешло большинство хардкорных игроков.

Количество русских, активно играющих в WoW, сейчас исчисляется десятками тысяч. Точные цифры, к сожалению, не афишируются, но по косвенным данным получается, что в России в WoW играет не менее 50 тыс. человек. Родную речь можно встретить даже на самых богатыми забытых серверах. Хотя только на EU Warsong и EU Stonemaul она постоянно звучит в общем канале. По-настоящему успешных русс-

ких PvE-гильдий не так много, но они есть и всегда готовы принять особенно талантливых, опытных и самодостаточных игроков. Особенно выделяется на общем фоне **Wanted**, гильдия входит в десятку лучших гильдий мира. Популярнейшим местом общения поклонников WoW стал соответствующий раздел на <http://goha.ru>, хотя фанатских сайтов и менее популярных форумов по игре куда больше, чем нужно на самом деле.

## EVE Online



Это одна из немногих онлайн-игр, где русские стали силой, с которой индустриальным геймерам приходится считаться. Первые русскоязычные корпорации появились на заре **EVE Online**, в далеком 2003 году, и чуть позже обьединились под флагом **RUSteam**. Именно этот альянс впервые зарекомендовал себя в бою и внушил всем в игровом мире мысль, что русские сначала стреляют, потом торгуются. Чуть расширить сферу влияния, RUSteam со временем вошел в состав сильнейшего на тот момент PvP-альянса **Curse**, состоявшего преимущественно из «благородных» пиратов и контролирующего значительную часть территории. Политика Curse бы-



## World of Warcraft

**World of Warcraft**, пожалуй, самая значимая игра, которая открыла жанр MMORPG очень многим геймерам по всему миру и в

России в частности. Конечно, у нее были предшественники: старая добрая **Ultima Online**, старичок **EverQuest**, **Anarchy Online**... Но лишь с приходом WoW увлечение онлайн-игрой в России приняло массовый характер.

Русское сообщество разделилось еще в далеком 2004 году, когда одни решили потерпеть до



✓ Самая успешная русская WoW-гильдия **Wanted** на фоне дракона **Sapphire**.

запуска евросерверов (читай: хорошего линга), другие же не хотели терять несколько месяцев времени и сразу пошли «на Америку». Дружным голосованием на форумах устояли, что местом обитания русских на штатовской территории станет сервер **Warsong**, где и осела основная масса игроков, создав несколько гильдий за Альянс и Орду.

Другими популярными местами были **Archimonde**, находившийся на момент релиза первым в списке выбора, и **Shadow Moon**. Со временем многие, кто начинал на «Архимонде» и «Шдоумуне», ощутили нехватку новых русскоязычных игроков и в итоге переехали либо на **US Warsong**, либо на **EU Warsong**.

С открытием в начале 2005 года европейских серверов там собралось большинство русскоязычных игроков. Самый народный, по традиции, стал Warsong. Только если на американском сервере помимо русских находилось множество американцев, бразильцев и даже китайцев, то европейский Warsong на 95% состоит из русских. И практически с самого момента запуска свои-



ла простой — оберегать своих, уничтожать остальных. Неудивительно, что против альянса ополчились все остальные корпорации в игре, в том числе и те, что некогда входили в его состав.

Через несколько месяцев непрекращающаяся война Curse стал разваливаться: помимо внешних были и внутренние распри. Корпорация **ATUK**, ставшая сильнейшим врагом альянса, поставила русским пилотам ультиматум с требованием покинуть состав Curse и отдать часть принадлежащих ему земель. Некоторые согласились и, подчинившись, позже основали новый альянс **Red Te**, что был против, создали PvP-корпорацию **Rage and Terror** и продолжили войну против **ATUK**.

2005 год был тяжелым для **Red Alliance**. Из-за отсутствия грамотного руководства, союзников и большого количества враждебных соседей он стал быстро терять свои земли. Когда **Red** практически исчез с политической карты EVE Online и все считали, что ему настал конец, нашлись люди, взявшие правление альянсом в свои руки, которые, проведя ряд реформ, приступили к его возрождению.

Русским пилотам, которые были очень сильны сами по себе, но совершенно не организованы, именно этого не хватало. Заручившись поддержкой новых союзников, **Red Alliance** стал быстро набирать обороты, уничтожая один за другим старых противников. К 2007 году русское сообщество стало одним из самых больших и сплоченных в игре, набрав достаточный сил, чтобы бороться вывоз своему главному врагу — альянсу **Band of Brothers** (в него перешли многие из ветеранов **ATUK**).

Сейчас **Red** насчитывает более десятка корпораций и тысячи

пилотов. **Rage and Terror**, **Red Alliance** и множество других наших команд принимают активное участие в первой мировой войне, проходящей сейчас в EVE Online. По приблизительным подсчетам, в ней задействовано не менее 30 тыс. человек с обеих сторон. Примерно столько же в игре русскоязычных игроков, хотя далеко не все они состоят в русских корпорациях — расовелись по всей карте и нередко враждуют друг с другом. Хроника военных действий описывается на центральном русском форуме EVE — <http://forum.eve-ru.com>.

## EverQuest 2



Несмотря на то, что **EverQuest 2** не получил такой популярности, как **WoW**, у игры с самого начала было достаточно обширное русское сообщество. Большинство играло на европейском сервере **Runnyeye**, где сформировались такие известные гильдии, как **Dread Army**, **Night Watch**, **Ward of Chaos**, **Might and Magic**, **Reunion**, **Navigator**, **Dragons**, **Nightmare**. Они не позиционировали себя как хардкорные гильдии и принимали в свои ряды всех желающих. Исключением являлась только **Dread Army**, стремившаяся первой проходить все рейдовые подземелья **EQ2** и предъявлявшая к своим членам высокие требования.

Потом вышло первое дополнение **Desert of Flames**, в котором многие разочаровались настолько, что бросили игру. У русских гильдий появилась нехватка активных людей для проведения рейдов, поэтому следующие месяцы стали периодом объединения составов и совместного прохождения подземелья с иностранцами. **Dread Army** оставалась одной из немногих самостоятельных команд и самой успешной из русских. Сле-

## Matrix Online



Несмотря на огромное количество фанатов «Матрицы» в нашей стране, одноименная игра не завоевала популярности. Все-таки это не та «Матрица», которую мы ждали. **The Matrix Online** — единственная в обзоре игра, которая не имеет ни одного русскоязычного сайта (за исключением [www.mxo.ru](http://www.mxo.ru)), но обновляющегося 2,5 года), а единственное место, где можно пообщаться с игроками, — специальный раздел на [goha.ru](http://goha.ru).

По словам одного из поклонников игры, в их маленькой команде всего 6 человек. Игроют на PvP-сервере **Vector-Hostile** и планируют в ближайшем будущем соорудить собственный игровой корабль.

дующий аддон — **Kingdom of Sky** — еще больше раскопало сообщество, так как **Sony** впервые запустила PvP-сервера и многие игроки решили играть там. В связи с уходом ветеранов **Dread Army** и **Night Watch** объединились и в новом составе продолжили покорять вершины PvE вплоть до появления **Echoes of Faydwer**.

Тем временем компания «Акелла» на протяжении всего 2006 года трудилась над локализацией **EverQuest 2**. Работа была закончена к осени, и в сентябре счастливые обладатели корочки с русским «Эверэкром» могли уже создать персонажа на одном из серверов: PvE или PvP. В локализованный **EQ2** народ с европейских серверов переходил целыми гильдиями. За ними потянулись всесегдатан «Сферы», игроки, уставшие от **WoW**, геймеры, вдохновленные рекламными обещаниями о захватывающих приключениях, и, что очень важно, геймеры, которые очень хотели играть в **MMORPG**, но не знали альтернативного. **EQ2** стал для них отличной возможностью окупиться в мир лучших онлайн-ролевок.

После запуска работницы «Акеллы» сообщили, что не ожидали такого успеха. Количество гильдий в русском **EQ2** в скором времени превысило сотню, и компания даже объявила о пла-

нах открыть новый сервер. Именно на <http://forums.akella-online.ru/forumdisplay.php?f=4> теперь обитает все русскоязычное сообщество игроков. В отличие от европейских серверов, где оставшаяся горстка игроков разбрелась по зарубежным гильдиям, на русских серверах процветают сильные рейдовые команды, такие как «**Науи Драконс**», «**Хранители**», «**Сурреал**» (PvE) и «**Эльвенти**», «**АД**» (PvP).

## Lineage 2



Завоевав признание азиатских, американских и европейских геймеров, **Lineage 2**, или, как ее называют в народе, «**Линейка**», до-

бралась до СНГ и прочно закрепилась на компьютерах тысяч игроков. Решающую роль здесь сыграли не графика и не пропавшие PvP, а бесплатность.

**Lineage 2** — одна из лидеров по количеству неофициальных серверов, только в России их сотни. Связано это с простой механикой игры. Достаточно поставить эмулятор сервера, наладить на нем мониторинг, и результат будет очень похож на то, что предлагают официальные сервера **NCsoft**. Сказывается простота сетевого кода и удобство клиентской части **Unreal Engine**. Только экономика остается в глухой засаде, так как все ценные вещи можно свободно купить лишь у гейм-мастеров за реальные и очень приличные деньги.

Конечно, есть ценители, не признающие пираток. Большинство из них населяют официальные сервера **Teon** и **Franz**, которые считаются исконно русскими, но в целом наши люди есть практически на всех шардах, а русские



Политическая карта EVE Online. В правом углу красным цветом выделены **Red Alliance** и союзники. Синим цветом — враги в лице коварного альянса **BoB**.



Рейд одной из сильнейших русских **EQ2**-гильдий «АД» на локализованном PvP сервере.

альники имеют достаточно большое влияние. Особенно выделяются Twilight, Exile, RedSquad, RussianMafia, Redemption и SacredSteel. Каждый из них имеет в своем составе множество опытных бойцов, принимает активное участие в PvP, а первые два уже долгое время ведут друг с другом на «Теоне» кровную вражду.

Впрочем, русские линейники известны не только в бою и не только в своем кругу. Именно игрок из России первым среди обитателей североамериканских серверов достиг максимального на тот момент 75 уровня. Есть у русских и менее почетная слава — перепродавать за реальные деньги виртуальное оружие и броню в промышленных масштабах, использовать ботов, автоматически прокачивающих персонажа. Занимаются этим игроки из многих стран, но наши ребята особенно преуспели.

Оценить суммарный размер гш-сообщества в LA2 крайне сложно из-за открытости кода и обилия пиратских серверов, многие из которых ставят пароль на доступ. Но по нашим прикидкам, анализу сообществ и блогов, получается, что в «Линейку» играет не менее 60 тыс. русскоговорящих геймеров. Основная масса, увы, на неофициальных шардах.

Информации по Lineage 2 в рунете много, но центральных мест обещания только два: раздел на форуме [goha.ru](http://goha.ru) и <http://l2forum.ru>.

## Guild Wars



Еще одна крайне популярная в России MMORPG, в которую играют около 20 тыс. человек. Если попросить ветерана GW назвать лучшие русские PvP-гильдии, он обязательно упомянет Rus Corp, Russian Invasion и Soldiers of Thunderstorm. Rus Corp и SoT — две старейшие команды, сформировавшиеся еще со времен бета, начинавшие играть на американ-

ских серверах и впоследствии перешедшие «на Европу». Russian Invasion — совсем молодой отряд бойцов, основанный в 2006 году и последние время успешно соперничающий с первыми двумя.

Из множества русских гильдий только эти три удалось зарекомендовать себя в турнирных боях и рейтингах. Особенно выделяется на общем фоне Rus Corp, члены которой называют себя прогемейрами и посвящают все свободное время Guild Wars. Команде удалось некоторое время держаться на первом месте во всемирном рейтинге, а на последнем официальном чемпионате она заняла 10 место среди сотен соперников.

Компания «Бука», локализовавшая игру, подпустила интрузию к GW, и мы несколько не удивимся, если число игроков в самом ближайшем будущем увеличится в полтора-два раза за счет пользователей, которые не играют в MMORPG из-за незнания английского языка. К тому же GW — пока единственная игра, которая позволяет играть в русифицированную версию на международных серверах (специальных русских серверов просто не существует).

Основную массу игроков можно найти на форуме [www.guild-wars.ru](http://www.guild-wars.ru), где с удовольствием ответят на все вопросы новичков и расскажут, с чего начинать. А PvP-элита из вышеупомянутых гильдий обитает в GW разделе на [goha.ru](http://goha.ru) и вечно спорит, кто из них круче.

## Star Wars Galaxies



На этом фронте картина безрадостная. Многострадающая Star Wars Galaxies за последние годы претерпела множество изменений, но поскольку большинство из них Sony делала в сторону упрощения, воспринимались они ветеранами в штыки. Раньше,

## Vanguard: Saga of Heroes



Vanguard — как много было в этом слове для тех, кто ждал игру... Огромный мир, безграничные возможности — так обещали разработчики. Но для многих поклонников единственное, что оказалось огромным, — разочарование. Когда вышла игра, в нее перебрались многие ветераны MMORPG, прошедшие через несколько игр, от UO до EQ2.

Большинство русских игроков осели на серверах Tharridon (PvP) и Glenia (PvE). Первый стал домом для гильдий CLIFF, Dream Army и Shadow Masters, второй приютил Night Watch и Nightmare. Общее количество русских геймеров в игре дошло до отметки 500 человек (в ценом немного, но для старта проекта очень даже ничего). Этого было бы вполне достаточно для спокойной игры, если бы не одно большое «но». Долгое время ожидавшие Vanguard игроки жадно набросились на прохождение, за несколько недель прокачали своих персонажей до максимального уровня... и с удивлением обнаружили, что на этом игра закончилась.

Геймеры не отступили: кишащие повсюду баги и ошибки, слабый баланс и прочие недоработки, всплывшие из-за того, что игра вышла на полгода раньше положенного. Но полное отсутствие высокоуровневого контента они простить не смогли. Начался повальный уход игроков, в результате чего CLIFF распалась полностью, а состав остальных гильдий сократился в десять раз. Некоторые решили перебраться на PvP-сервер и собрались там в «Гиперборее» — самой многочисленной из русских гильдий на данный момент.

Оставшиеся в игре — это в основном те, кто надеется на будущее, на то, что разработчики удастся вытащить свой проект и превратить его в то, что обещали целых пять лет. Удасы ли им это, неизвестно, но факт остается фактом — люди продолжают покидать Vanguard, а русское сообщество в игре все редет.

чтобы стать джедаем, приходится сначала прокачать пять профессий до уровня «мастер», затем разобрать древний артефакт Holocron и с его помощью открыть слот «Силы». Все это требовало кучу времени и сил, но награда была большой, заставляя поклонников даже во сне надевать по избранному пути.

И тут ни с того ни с сего разработчики решили полностью изменить как боевую систему, так и способ получения высшего статуса. С выходом аддона NGE (New Game

Enhancement) джедай стал доступен в начале игры как один из классов. Что и говорить, возмущение «старичков» было непередаваемым. Именно в тот момент начался массовый уход игроков из SWG.

Все эти события напрямую сказались на русскоязычном сообществе, которое в ранние годы игры было достаточно сплоченным и большим, но стало стремительно редеть после изменений. Сейчас из наших в SWG играет более или менее регулярно менее сотни человек, в основном на сервере Eclipse. По слухам, ситуация налаживается, разработчики пытаются исправить ошибки, некоторые ветераны в прусте ностальгии возвращаются. Но для современных игроков в MMOG время «Звездных войн» уже прошло.

## Saga of Ryzom



Saga of Ryzom практически неизвестна в СНГ, так как разработчики не проводили масштабную PR-компа-



✓ Sloda — один из отцов русского джедая Guild Wars.



✓ Русский супергерой в игре City of Heroes.

## RF Online

Игра, которая некоторые проорочила титул убийцы Lineage 2 и которая, хоть и не переплонула «Лнейку», но завоевала немало поклонников, особенно среди китайско-корейского населения. Русские появились в RF Online с момента европейского релиза, но почти все активные игроки перобрались на русские сервера, поддержки которых в начале 2007 года занялся Innova Systems.



Сейчас количество зарегистрированных аккаунтов в локализованной версии уже перевалило за 100 тыс. (постоянно играющих значительно меньше). Во многом причиной успеха RF Online в нашей стране послужила ее бесплатность. Для «халаящikov» нет никаких ограничений, за исключением одного: их персонажи прокачиваются намного медленнее, чем у тех, кто платит \$8 в месяц.

Из четырех русских серверов большинство ветеранов играет на Novus, так как именно его запустили первыми. Там был впервые получен максимальный 50 уровень, оттуда вышла некогда сильнейшая гильдия Faith, и там теперь выкоют также известные кланы, как Chaos, NutsBusters, Enclave, Reborn, Nemesis и EnCora. Впрочем, остальные сервера тоже далеко не пустынные, и вы без проблем сможете поучаствовать в противостоянии рас беллато, акретия и करा.

А если появится вопрос, то на сайте <http://mogf.ru> хранится большая база данных по всем классам, профессиям и ресурсам. Там же находится центральный форум, где общаются игроки в русский RF Online.

нию, да и сама по себе игра слишком необычна, чтобы привлечь разболованных простотой WoW игроков. Тем не менее в обзорах зарубежных игровых изданий и на сайте MMORPG.com она имеет высокий рейтинг и даже сейчас выделяется красивой графикой и продуманным миром.

Русское сообщество, как можно догадаться, довольно маленькое. Несколько месяцев назад на сервере Cho стартовала гильдия Night Hawks из 12 русскоязычных игроков, но из-за нехватки денег у разработчиков приток новых людей был очень мал: в пиковое время на Cho находилось не более 50 человек. В конце концов гильдия распалась, и все разбежалось кто куда.

Те, кто решил остаться в Ryzom, перешли на новый сервер Arisptote, оставив позади все нажитое имущество и присоединившись к англоязычному игрокам. Единственным русским сайтом по игре теперь является [www.chronicles-of-atys.com](http://www.chronicles-of-atys.com).

## Ragnarok Online



По статистике Ragnarok Online является самой популярной в мире MMORPG, даже

круче WoW. Но это всегда считали «пиратки», которых по всему миру не считали (по оценкам некоторых аналитиков, в РО играет около 20 млн геймеров). Официальных серверов не так много, а в России их всего три: Chaos, Loki и Iris. Долгое время играть на них можно было совершенно бесплатно, и вечером на каждом сервере было до трех тысяч человек.

Несколько месяцев назад администраторы объявили, что бета закончилась, и ввели ежесуточную оплату. На что народ отреагировал бурным уходом — русские сервера лишились как минимум половины своих жителей. Тем не менее жизнь для оставшихся продолжается, хотя и,

по словам завсегдаев, не очень сладкая. «Жуткие лаги, кругом боты, нечестные админы, да еще платить надо...» — пожаловались нам во время опроса некоторые геймеры. Зато сайт [www.raggame.ru](http://www.raggame.ru) красивый.

Вообще же, игра достаточно хорошо раскручена и известна в России, информация и про нее найти не проблема. Если что, можно всегда задать вопрос на центральном форуме: [www.rainfo.ru](http://www.rainfo.ru). Несколько гильдий осталось на международном сервере, где вполне неплохо себя чувствует в окружении западников. Большинство же играет на русских пиратках, названия которых мы, осуждая явление пиратства в целом, приводить не будем.

## Anarchy Online



Несмотря на возраст, старуха Anarchy Online и не думает отходить в мир иной. Русские в этой игре есть практически в каждой влиятельной организации, особенно много наших на сервере Atlantean. Большинство из них играет уже не первый год, имеет большой опыт и хорошее снаряжение. Некоторые русские организации успели завоевать авторитет сильнейших на своем сервере благодаря PvP-активности и знанию игры.

Особенно на общем фоне выделяются Molotof C0cktail, KGB, Banda и Virtus Alliance. По словам игроков в АО, они не валяются в собственном соку, а постоянно контактируют с зарубежными командами, сотрудничая по мере необходимости. Из-за специфики игры процесс прокачки до 220 уровня проходит очень долго, и многие даже спустя год находят способы улучшить своего персонажа. Это и есть одна из основных причин, почему геймеры остаются в игре.

Еще одна причина — сплоченность сообщества. Представители русскоязычных организаций хорошо знают друг друга и

периодически проводят встречи живую. Правда, приток новых людей в АО небольшой, поэтому в этой игре всегда рады новичкам и готовы помочь. Если не считать раздела на «Гохе» и личных сайтов организаций, русский портал по игре только один — <http://anarchy-online.ru>. Хотя большинство активных игроков предпочитает официальный ресурс <http://forums.anarchy-online.com> — именно там проходят все важные дискуссии.

## City of Heroes/Villains



Если вы до сих пор мечтаете стать супергероном или каки-нибудь другим супергермом, City of Heroes и City of Villains предоставляет вам такую возможность. И не пугайтесь, вы будете не первым. На американском сервере Freedom можно встретить около двадцати активных русских героев и злодеев. Иногда они объединяются в супергруппки по трое-четверо и занимаются своими суперделами.

К сожалению, речи об организованных походах на боссов и прохождении высокоуровневого рейдового контента не идет. Полное отсутствие информации об игре на русском не позволяет ей у нас развиваться, а единственным местом общения остается все тот же [goha.ru](http://goha.ru), где в разделе SoHCov царят тишина и покой.



Жанр MMORPG в России обирает все больше и больше апологетов. Армия поклонников WoW, LA2, EVE Online и других популярных игр постоянно множится; многие из тех, кто раньше играли только на пиратских серверах, пробуют себя на официальных. Среди зарубежных же игроков «those crazy Russians» давно завоевали репутацию сильных соперников. ■



Владельцы Saga of Ryzom также же необычны, как мир игры.



В 2004 году джедал в SWG были на самой верхушке пещеры пиратки.

# ИГРА НА DVD В ОНЛАЙНЕ

Алена Ермилова



Помимо журнальной рубрики, раздел «Игра в онлайн» с некоторых пор ведет планомерную экспедицию на DVD — все больше патчей, модов, карт, демоверсий и пр. В журнале публикуются описания только самого интересного, на диске же вас ждет куда больше всего.



## Legends of Norrath

Эксклюзив от «Аелла онлайн» — виртуальная карточная игра Legends of Norrath, сделанная по мотивам мира EverQuest. Как и в других ролевых карточных играх, в Legends of Norrath вы можете собирать свои колоды, покупать фольговые карты и бустеры, торговать редкими существами и артефактами.

Главная же изюминка игры состоит в том, что она очень тесно связана с миром EverQuest. Например, активные игроки совершенно бесплатно получают стартовый набор карт, им также сразу будут доступны все сценарии. Кроме того, все игроки в EverQuest смогут не только приобретать карты, но и находить их в игровом мире и отправлять к себе в колоду — в то время как остальным придется немало потратить на покупку сильных и редких карт.



## Моды для World of Warcraft

Количество модов для World of Warcraft неуклонно растет. Хороших среди них, правда, не так уж много. Мы собрали для вас самые полезные и удобные программы и сформировали из них эдакий «Игроманский стандарт» для World of Warcraft.

Итак, в список «must have» попали: информационная обо-

лочка Titan Quest с аддонами Titan Emote Menu, Titan Monkey Speed, Titan Friends, панели All in one Inventory & Bank, Group Calendar, QuestLog, незаменимые помощники торговца SellValue и Auctioneer, карты и мини-карты AlphaMap, Atlas, Atlas Loot, MetaMap, MobInfo, утилита для знахарей и охотников за сокровищами Gatherer, светочки AttackSpeedometer, DamageMeter, KLHThreatMeter, RealDPSMeter и SW Stats.

Кроме того, в этом номере вы найдете самые полезные модификации для классов Druid, Hunter, Warrior, Rogue, Mage и Paladin.



## Интерфейсная утилита для LotRO

Последние несколько месяцев The Lord of the Rings Online переживает самый настоящий интерфейсный бум: все поклонники, у кого есть хоть немного свободного времени и хотя бы капля фантазии, создают свои интерфейсы для игры. Однако творческий процесс усложняется тем, что работать приходится, что называется, голыми руками: удобной программы, которая совмещала бы в себе и редактор, и просмотрщик, и установщик, до недавне-

го времени просто не было. Но теперь она появилась, и мы спешим выложить ее на наш DVD!



## Статья «Интервью с Эриком Кореллом»

Раздел истории из жизни разработчиков пополнил еще одной анкетой — на этот раз о себе рассказал Эрик Корелл, PR-менеджер компании EA Mythic.



## Статья «Для кого Blizzard делает аддоны?»

Несмотря на то что Blizzard сыплет анонсами как из рога изобилия, все разговоры о World of Warcraft навевают скуку, потому что сводятся к откровенному восхвалению «самой-самой игры всех времен и народов».

Вот и сейчас, когда Blizzard с ложечки заботливо кормит геймеров информацией о Wrath of the Lich King, они только сидят сложа руки да рты открывают. Однако мало кто задумывается, что дополнения, которые делает Blizzard, очень часто не соответствуют запросам и желаниям геймеров, а зачастую даже полностью им противоречат. В немалой причине и каковы возможные последствия — читайте в статье.



## Статья «Цена игры в Рагнарок»

Мы не могли пройти мимо такого важного для русскоязычных геймеров события, как отмена абонентской платы в игре Ragnarok Online. Статья «Цена игры в Рагнарок» многим поможет разобраться, как неожиданное решение Gravity повлияет на рядового геймера, зачем разработчиком было отказываться от звонкой монеты и открывать онлайнный магазин, и не приведет ли это к виртуальному социальному неравенству.



Коллекционная карточная игра Legends of Norrath особенно понравится поклонникам EverQuest.

## ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Огромный модельный ряд  
внедорожников: Hummer,  
GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему  
миру: от Крымских гор  
до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего  
тюнинга, десятки деталей  
и запчастей.



Полный комплект джипера:  
лебедка, GPS, пониженная  
передатка, блокировки.

### Продолжение лучшего симулятора 2007 г.\*

Все подробности на сайте [www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)

1C  
ФИРМА «1С»

ASE  
avalon style  
entertainment

# ИНТЕРНЕТ

## СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

### ГИБЕЛЬ "ОСЛИКА"?



Положение пиринговых (файлобменных) сетей крайне нестабильно. Видео и звукозаписывающие компании, чувствуя упущенную выгоду, так и норовят прижать владельцев подобного рода сервисов к своему широкому ногтю. Но в суды заманивают, то просто угрожают, что, мол, не станете брать с пользователей за обмен файлами мзду и нам процент отстегивать, закроем вас, и вся недолга.

С некоторыми небольшими сетками разбирался совсем уж варварскими способами. Массово подавали в суд на пользователей, требуя возместить убытки. После этого интернетчики уже боялись качать что-либо через столь «опасную» сеть. Но с большими файлообменниками такой фокус, разумеется, не проходил.

И вот совсем недавно почла в бозе одна из самых крутых пиринговых сетей eDonkey, известная в народе как «Ослик» или просто «Осал». Единственно были закрыты все семь центральных «ослинских» серверов, обеспечивающих маршрутизацию данных от пользователя к пользователю.

Звукозаписывающие компании, которые до этого многократно подавали в суд на владельцев eDonkey, поняли, что столь простыми методами «Ослика» не одолеть. Дело в том, что, в отличие от многих других пиринговых сетей, у eDonkey нет конкретного владельца. Его создавали сразу несколько программистов, проживающих в совершенно разных уголках Земли. Полных прав на программу нет ни у одного из них. Поэтому обвинители пошли другим путем: они засудили не программистов, а владельцев серверов, через которые шел «контрафактный» трафик. В ходе расследования выяснилось, что все центральные серверы eDonkey располагаются в Германии. Тут-то их медным тазиком и накрыли.

А параллельно ступили директиву крупным провайдерам Нидерландов и Франции, чтобы они пресекали любую активность eDonkey на территории своих государств (раньше у «Ослика» было несколько серверов на территории этих стран).

Но eDonkey — ослик очень крупный. Разумеется, умереть просто так он не может. Официальные сервера — это лишь главное кровеносное русло сети, через которое протекала большая часть трафика. Осталось множество мелких, которые даже отследить не всегда можно. В результате «Ослик»

зашатался, захрипел, но пока еще брыкается и отбрасывать колпы не спешит. Добывать его, скорее всего, будут прицельным огстрелом малых серверов и пользователей, распространяющих через eDonkey фильмы, программы и музыкальные композиции.

С одной стороны, нельзя не радоваться тому, что объем пиратского контента, проходящего через пиринговые сети, резко упадет, с другой... через eDonkey можно было скачать много полезного и вполне легально: контент (демоверсии игр, рекламные тизеры кинофильмов, trial-версии программ).

Впрочем, мы практически не сомневаемся, что «Ослик» будет трепыхаться еще долго, до полной остановки сети пройдет еще не один месяц, а возможно, что и несколько лет.

### РОЖДЕННЫЙ В ЗОНЕ RU



Что принято дарить новорожденным? Ну чепчики, ну памперсы, в крайнем случае погремушки или соски-пустышки. Между тем в США уже несколько лет новорожденным дарят... доменные имена. Родилась на свет какая-нибудь Сара Коннор, а ее дальновидные родители раз — и подарили ей доменное имя [sarahconnor.com](http://sarahconnor.com) (или [saraconnor.com](http://saraconnor.com)), а еще лучше — [sara.com](http://sara.com) или [connor.com](http://connor.com).

Мальшка, конечно, сразу не оценит, но пройдет годы, юное создание выберется из ползуночки, погремушку поменяет на клавиатуру и родители скажут большое спасибо. Ведь у нее будет домен с уникальным именем, в точности соответствующий ее собственному. Главное, все сделать заранее, а то мало ли Сар с фамилией Коннор на свете, надо успеть прикупить доменное имя раньше других.

Некоторые родители даже имена своим детям подбирают только после того, как проверят, что нужное доменное имя еще никем не занято. Как, [sarahconnor.com](http://sarahconnor.com) уже занят? Значит, назовем дитя не Сарой, а скажем, Джессикой или Лаурой... Или назовем ее-таки Сарой и выкупим домен [sarahconnor.com](http://sarahconnor.com) ([sara.com](http://sara.com), [connor.com](http://connor.com) — все зависит от желания и состоятельности родителей).

В России родители пока так далеко в будущее не смотрят, а зря. Ведь сомневаться, что дети будут активно пользоваться интернетом, не приходится — когда они подрастут, Сеть точно появится в каждом доме. Так что совету-

ем не тянуть, а заблаговременно застопить теплое местечко под солнцем. А то придется потом довольствоваться ужасными доменами вроде [sidorov234.ru](http://sidorov234.ru) или [artem1519.net](http://artem1519.net).

### ДОМЕНЫ SU ДЕШЕВЕЮТ

Совсем недавно, 19 сентября, исполнилось 17 лет со дня основания доменной зоны SU (запущена она была по инициативе Ассоциации пользователей UNIX). Дата не совсем круглая, но тем не менее к ней было приурочено снижение цены на все SU-домены. Если раньше за регистрацию пользователи платили около 2500 рублей, то теперь (с 1 ноября) стоимость SU-доменов сравняется со стоимостью доменов в зоне RU и составит всего 600 рублей.

Кроме того, в скором времени должен наконец решиться вопрос с кириллическими доменами, то есть именами на русском языке. Не факт, что они все-таки появятся (пока от этого больше проблем, чем пользы; к тому же кириллица в доменах грозит разгулом фишинга, так как многие буквы в кириллице и латинице выглядят одинаково), но переговоры с ICANN ведутся.

### УЛЫБКА ЧЕРЕЗ СЕТЬ



:-) — это три символа (двоеточие, дефис, закрывающаяся скобка) — количество интернетчиков набирают в асках, чатах, на форумах и в письмах по несколько сотен

раз за день. Печатать смайлики сейчас очень модно. Одних только улыбающихся разновидностей придумано более 50 штук, а уж остальных (зверских, клтупообразных, медвежьих) погосту не счесть.

При этом мало кто задумывается, а откуда же, собственно, появился сам смайлик. Оказывается, забавной символьной улыбочке совсем недавно стукнуло ни много ни мало 25 лет. В далеком 1982 году смайлик придумал профессор университета Карнеги-Меллона (США, штат Пенсильвания) **Скотт Фальман**. На дворе тогда стоял сентябрь, Фальман бродил по юмористическим BBS-доскам и обратил внимание, что некоторым шуткам, которые непонятно с первого раза, было бы очень здорово добавить какой-нибудь аналог аплодисментов за кадром, как в телешоу. Первым, что пришло в голову, был символьное изображение обычной улыбки. То есть всем известный сегодня классический смайлик — :-). Фальман предложил участникам сообщества пользоваться его изобретением, и очень скоро смайлики можно было увидеть в самых разных сетевых материалах, не только юмористических.

Сейчас найти интернетчика, который бы не знал, что такой смайл, практически

невозможно. Да и за пределами Мировой паутины смайлик получил очень широкую популярность, впрочем, кто придумал смайлик офлайнный (знаменитую желтую рожицу), до сих пор точно неизвестно.

Использовать или не использовать смайлики? Существуют два диаметрально противоположных мнения. Приверженцы первого считают, что эмодзики (то есть любые символы, которые передают эмоции) вредны. Они способствуют тому, что люди не следят за тем, что они пишут, коверкая русский язык. Смайлик воспринимается как суррогат эмоции: вместо того, чтобы построить фразу красиво и правильно, человек отделяется смайликом. Шутка же должна быть смешной без всяких подказок.

Вторая точка зрения — смайлы обогащают текст, придают ему эмоциональную окраску, добавляют тексту мимику, которой так много при реальном общении и которую так сложно передать одними лишь словами.

Как бы то ни было, любителей раздавать смайлики направо и налево значительно больше, чем ярых противников. Интернетчики уже давно проголосовали своими улыбками за избрание профессора Фальмана, нам же остается пожелать смайлу долгих лет жизни, надемся, что через 25 лет отпразднуем его 50-летие.

## РАЗМЕНИЛИ 1 000 000



Очень маленькая, но крайне интересная новость. Зона RU разменяла свой первый миллион доменных имен второго уровня. В ночь с 16 на 17 сентября сего года, в 01:02 по московскому времени, в рунете был зарегистрирован миллионный по счету домен — [www.hanti.ru](http://www.hanti.ru). Немного омрачает эту радость только то, что домен этот достался фирме **Cyberbox Limited**, которую связывают с известным доменейзером Сергеем Прокудиным (не менее известен, чем **Денс Гледенор** или **Филипп Гросс**). Чтобы заполучить миллионный домен, Cyberbox Limited зарегистрировала одним махом сразу несколько тысяч доменов.

## GOOGLE СНОВА В СУДЕ

О том, что компания **Google** постоянно с кем-нибудь судится, вы отлично знаете: мы уже не раз в «Событиях и фактах» писали о самых разных исках, поданных на **Google** как простым пользователям, так и компаниям. Однако все это были разборки, скажем так, классические. Да и суммы, которые истцы хотели отсудить, были относительно небольшими (редко больше миллиона долларов).

А вот житель Пенсильвании **Дилан Стивен Джейн** решил не мелочиться.

## А знаете ли вы, что...



■ В июне 2001 года две американские организации — **Pew Internet** и **American Life Project** — провели интересное исследование. Они попытались выяснить, как американцы относятся к тому, что все их почтовая переписка через интернет будет контролироваться правительством. Результаты оказались довольно интересными. 54% опрошенных настолько опасались хакеров, что были готовы на любые меры, лишь бы конфиденциальная информация не попала в руки злоумышленников. Против высказалось лишь 34% опрошенных (прочие воздержались). Вот вам и свобододолюбивая нация.



интернетом оборудовали бизнес-класс, но очень скоро были запущены рейсы, на которых доступ в интернет был и для эконом-класса.



■ В 2004 году трое финских парней крайне забавным образом откосили от армии. Все новобранцы в Финляндии подробно анкетированы, и вот трое ребят написали, что основным их увлечением является интернет. Психиатр медкомиссии тут же заинтересовался, как долго юноши могут обходиться без своего увлечения, на что все трое тут же ответили, что не более недели, иначе у них начинаются депрессии, хандра и прочие расстройства психики. Врач

подумал-подумал, да и запретил им служить, списав в запас. Удивительно, но больше подобных случаев «откоса» от армии в Финляндии зарегистрировано не было. Может быть, потому, что топтать кирзу там нужно всего полгорода?



■ Летом 2005 года в США произошел весьма трагичный случай. Онлайн-геймер, увлекшийся **EverQuest** и **Ultima Online**, зарезал своего коллегу по работе, который публично высмеивал его увлечение. Человек решил наказать обидчика, вот только сделал это с выдумкой, по всем правилам ролевых игр и самурайского кодекса.

На протяжении нескольких дней он мастерил двуручный меч. Когда оружие мщения было готово, он пришел на работу пораньше, спрятав меч под столом и стал дожидаться обидчика. Как только тот появился в дверях, геймер выхватил из-под стола меч и с криком: «Это тебе кара за издевательства!» — пронзил коллегу мечом. Несчастный после первого же удара упал и истек кровью. Все, что был свидетелем преступления, утверждает, что геймер, нанеся удар, очень удивился, почему его обидчик не поднялся и не вступил с ним в честный бой. Действительно, отсутствие респавна в реальной жизни огорчает многих.



■ В начале 2006 года сотрудники Оксфордского университета провели исследование, есть ли какая-то корреляция между курсом на акции и активностью спам-маров. Оказалось, что есть, причем самая прямая. Спам-акция, нацеленная на рекламу определенного вида услуг или компаний, предоставляющих эти услуги, способна изменить котировки акций на 5%, а иногда даже на 6% в день. Многие компании даже строят на этом свой бизнес. Заказывают рекламу спамерам, акции растут в цене, люди их скупают, после этого рассылка останавливается, а акции возвращаются к своей первоначальной стоимости.

Подумал, посоображал, да и подал иск на \$5 млрд, обвиняя **Google** в преступлении против человечества. Причина, побудившая Дилана к такому поступку, выглядит, как бы это сказать... сюрреалистически. Стивен заявил, что если все цифры номера его социальной карты страхования перевернуть, а затем поменять местами, то получится слово **google** (перевернутая G — это девятка, а E — инвертированная шестерка).

А раз так, то любой злоумышленник может узнать номер его страхования и использовать это в своих корыстных целях.

Космар? Разумеется. Ахинея? Конечно. Вот только обвинение было принято к рассмотрению (отказав суд просто не может, обоснованность иска решается уже в ходе слушаний), так что грядет судебный процесс. Очевидно, что Дилан пытался таким образом привлечь к себе внимание.



# ДОМАШНИЙ FTP-СЕРВЕР

В наши дни проблема передачи и обмена большими данными через интернет стоит особенно остро. Пропускная способность большинства современных почтовых служб, как правило, не превышает 10-30 Мб входящего/исходящего трафика в одном письме. Отправка ценной информации по ICQ — дело очень рискованное: соединение может оборваться в любую секунду, так как коннект зависит не только от скорости передачи данных друг другу, но и от работы центрального ICQ-сервера.

Огромные файловые хранилища уровня **Rapidshare** работают на коммерческой основе: для любителей халыга устанавливается лимит на скачивание файлов. Скажем, если вы загрузили на «Рапиде» любой файл задором, то следующий пакет данных сможете получить приблизительно через час. Что же касается файлообменных сетей, то тут тоже все не так радужно, как хотелось бы: скачивавшь, допустим, демоверсию ожидаемой игры, а тут — раз! — и большинство сидеров (пользователи, раздающие тот или иной файл) ушло в офлайн. А если у вас модем настроен в режиме роутера, то с файлообменниками и вовсе неудобно работать.

Что же делать, если нужно передать ценную информацию друзьям, знакомым или коллегам? А если вы создаете моды, то как выложить свою разработку в Сеть, не прибегая к услугам платных сервисов? В этом вам помогут специальные программы из категории FTP-серверов — это компактные утилиты, позволяющие превратить домашний компьютер в полноценное файловое хранилище, размер которого ограничивается лишь объемом вашего жесткого диска. FTP-серверов в интернете очень много, однако по-настоящему хороших — единицы. Сегодня расскажем вам о двух лучших, на наш взгляд, FTP-серверах: **Golden FTP Server** и **FileZilla Server**.

## Golden FTP Server

Начнем наш рассказ о FTP-серверах с маленькой утилиты под названием **Golden FTP Server**. Минимум настроек, быстрая разгерметизация FTP-сервера, поддержка русского языка, мониторинг активности пользователей, отсутствие функций ограничения доступа к каталогам и установке скоростного лимита на скачивание файлов — вот отличительные черты данной программы.

GFS отлично подойдет для пользователей, желающим оперативно запустить FTP-станцию и предоставить доступ к серверу всем желающим. Например, на базе GFS можно сделать большое файловое хранилище для сайта, в котором ежедневно публикуются десятки, а то и сотни увесистых файлов (саундтреки, демоверсии, видеоролики).

Помимо стандартного **Golden FTP-сервера** существует версия **PRO** с расширенными возможностями. Продвинутый вариант можно использовать на протяжении 30

дней, но затем придется либо купить полную версию (\$29 на официальном сайте [www.goldenftpserver.com](http://www.goldenftpserver.com)), либо удалить утилиту с винчестера. Далее речь пойдет исключительно о бесплатной версии FTP-сервера, потому что ее возможностей с лихвой хватит для нужд простого интернетчика.

Интерфейс **Golden FTP Server** довольно своеобразен. В левой части приложения расположена компактная панель инструментов, на которую вынесены четыре самые необходимые кнопки — **Открытые папки**, **Соединения**, **Настройки**, **О программе**. В правой части приложения располагается поле, информация в нем изменяется в зависимости от нажатия одной из четырех кнопок на инструментальной панели.

Развертывание FTP-сервера проходит буквально в пару кликов — щелкаете по кнопке **Открытые папки**, жмете на кнопку **Добавить** в поле напротив, указываете в появившемся окошке каталог, к которому хотите открыть доступ, и программа автоматически сгенерирует локальную ссылку на каталог.

Если вы хотите, чтобы на запущенный вами сервер могли заглянуть не только сетевые, но и интернет-пользователи, сделайте следующие действия. Первым делом подключите у провайдера услугу **Анонимированный IP-адрес** для получения персонального адреса своей станции в

интернете. Активируйте соединение, выберите пункт меню **Пуск/Выполнить** и в появившемся окне напечатайте команду **cmd**. В командной строке наберите **ipconfig**. Затем отыщите в окне командной строки пункт **IP-адрес** и скопируйте значение данного параметра в буфер обмена. С этого момента в расширенную папку вашего диска можно попасть через интернет по ссылке **ftp://ваш IP-адрес**.

## FileZilla Server

Несмотря на простоту и удобство **Golden FTP**, наибольшей популярностью у интернетчиков пользуется программа **FileZilla Server**. Основное ее отличие от **Golden FTP** в большом числе дополнительных настроек для администрирования файлового хранилища.

Интерфейс **FileZilla Server** по сравнению с **GFS** довольно строг. После запуска вы увидите, что большую часть рабочей области программы занимают поля (специальные логи), в которых отображается информация о состоянии соединения, подключенных пользователей к серверу и множестве других атрибутов. В верхней части приложения расположено каскадное меню, а также панель инструментов с множеством кнопок для контроля над сервером.

Заглянув в меню **Edit** и кликнув по кнопке **Settings**, вы увидите окно настроек сервера, состоящее из двух областей: в



✓ Golden FTP Server — идеальное решение для мгновенного развертывания файлового хранилища.





Алексей Макаренко



# 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 ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

## Английский для любителей



Ссылка: [www.english.language.ru](http://www.english.language.ru)

Do you speak English? Нет? А желание заговорить на языке Шекспира, Агаты Кристи или, скажем, Брюса Уиллиса есть? Тогда загляните на сайт «Английский язык.ru». Здесь вы найдете массу информации о том, как и где лучше изучать язык, об обучении за рубежом и даже о едином государственном экзамене по английскому. Тут же есть не только стандартные уроки английского, но и тесты, кроссворды, игры.

Статьи раздела «Сленг» развесят вас реальными историями из жизни англичан и американцев, научат правильно и к месту употребить сленговые выражения. А если у вас возникнет какой-либо вопрос или вы захотите найти друзей по переписке, тогда добро пожаловать на форум.

## Что вы знаете о молниях?

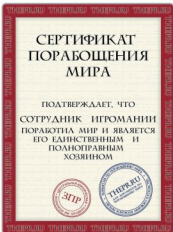


Ссылка: <http://www.zeh.ru/shm/index.php>

Феномен шаровой молнии не исследован и не объяснен до сих пор. Существует множество гипотез ее возникновения и существования, но ни одна из них пока не подтверждена. В древности люди считали это проявлением божественной силы, потому нашли более приземленные объяснения ее происхождения, но все они достаточно спорны.

О том, что же такое шаровая молния, о ее цвете, форме и размерах расскажет вам сайт [zeh.ru](http://zeh.ru). На его страницах вы найдете не только описание этого чуда природы, но и рассказы очевидцев, красивейшие фотографии и даже видео.

## Мания величия



Ссылка: <http://thepr.ru>

Все мы в какой-то мере страдаем манией величия. Все когда-то, может быть, в далеком детстве, а может, и по сей день хотели быть принцами или принцессами, завоевателями галактик или локорителями далеких стран и континентов. Теперь можно считать, что мечты исполняются. Сайт [ThePR.Ru](http://ThePR.Ru) даст всем желающим возможность почувствовать себя ни кем-нибудь, а порабителем мира, и даже ислить вам «официальное» свидетельство.

## Спам от А до Я

Ссылка: <http://antispam.rin.ru>

Каждый владелец электронного почтового ящика рано или поздно сталкивается с такой проблемой, как спам. Дестками, а то и сотнями летят нам ненужные письма. И среди этого хлама порой очень трудно отыскать то действительно ценное письмо, которое с нетерпением ожидаешь. И хорошо, если пользователь знает, чего ждать, а если нет? Попробуй разобраться...

Проект «Антиспам», разработанный представителями Российской информационной сети, подробно расскажет о том, что же такое спам и как с ним бороться. История спама, его виды, уроки по выявлению источника беды и необходимые советы.

## Холодное оружие

Ссылка: <http://bladeist.ru>

Все или почти все, что вы хотели знать о холодном оружии, можно найти на сайте



Bladeist.ru.

Здесь вас ждут интересные рассказы о ножах, меч-ах и даже топорах. История оружия древних египтян и галлов, рыцарского вооружения, принципы владения различными видами оружия, способы хранения клинков.

тня и галлов, рыцарского вооружения, принципы владения различными видами оружия, способы хранения клинков.

## Мыльная опера

Ссылка: <http://www.soapmaker.ru>



«Мойте руки перед едой» — такой призыв висит практически в каждой школьной столовой. Казалось бы, что нового можно узнать о мыле? Обычное моющее и дезинфицирующее средство. Создатели сайта «Интересное о мыле» так не считают. Они, например, утверждают, что некоторые сорта мыла можно применять для производства напалмовых взрывчатых средств. Здесь же рассказано об истории мыловарения, промышленном применении, производстве и окраске мыла.

## Бумажные кораблики

Ссылка: <http://www.origami.ru>



Все мы в школе пускали бумажные самодельные кораблики, отправляли их в плавание по уличным лужам бумажные кораблики и делали бумажные бомбы. И никто в то время не задумывался о том, что эти предметы, на первый взгляд, вещи отбросятся к произведению японского искусства — оригами.

Познакомьтесь с основами складывания фигурок, создайте из обычной бумаги незамысловатые вещи и посмотрите на работы признанных мастеров искусства оригами можно на сайте [Origami.Ru](http://Origami.Ru). Добро пожаловать в бумажный мир!

# ФЛЭШ И Г Р Ы



Надежда Недова

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](mailto: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 скины и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а так же на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

## Парковка дело тонкое



Ссылка: <http://www.mousebreaker.com/games/parking2/play.php>

Эта игра порадует тех, кто учится водить машину или хочет улучшить свои навыки вождения. Даже не столько вождения, сколько грамотной парковки. В **Parking Perfection 2** вам предстоит занять парковочное место за определенное время, а сделать это нужно так, чтобы не зацепить рядом стоящие автомобили. А припаркованы они достаточно тесно. Уровней в игре достаточно много, причем с каждым новым этапом удачно втиснуться в отведенный вам проем становится все сложнее, а времени на это отводится все меньше.

Не так давно вышла третья часть этой игры. Название «Парковочное совершенствование» говорит само за себя. Впрочем, не будем раскрывать вам все тайны. Играйте сами.

## Удар головой! Го-о-о-ол!



Ссылка: <http://www.2dplay.com/world-cup-headers/world-cup-headers-play.htm>  
**World Cup Headers** — гибридный футбол и волейбола. Вам предлагается принять участие в чемпионате мира по этому забавному виду спорта. Цель — забить головой мяч через волейбольную сетку на поле противника.

Команды-участники разбиты на 8 подгрупп, в каждой из которых по 4 представителя. Выбираете понравившуюся вам команду, и вперед — пробивайте голы по к пьедесталу в многопользовательском или одиночном режиме.

## Летучие леденцы



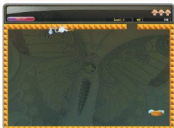
Ссылка: [http://www.9mine.com/play/game\\_1421\\_icy%20Candy.html](http://www.9mine.com/play/game_1421_icy%20Candy.html)

Яркая **Icy Candy** понравится тем, кому хочется расслабиться после напряженного учебного или рабочего дня. В ней не надо напрягать мозги и выдумывать какие-то ходы или действия. Все просто — ловим цветные конфеты-головешки и выстраиваем их по три штуки одного цвета в ряд (по горизонтали или вертикали).

Собрали три конфеты до кучи — получите монетку. Только учтите, черные леденцы нужно не ставить на общее игровое поле, а сжигать в печи, расположенной справа от него. Они не исчезают, а лишь заполняют ваше поле, уменьшая игровое пространство. Чем выше уровень, тем шустрее становятся летающие конфеты и тем больше призовых монеток вам нужно собрать.



## Бейби-бум



Ссылка: <http://www.turbogames.com/Baby-Ball.html>

Как всем с младенчества известно, дедтей приносит аист. Игра **Baby Ball** наглядно тому подтверждение. Добрый милый аист летит с новорожденным ребенком, но по неизвестным причинам клюв у него ослабеваает, и малыш падает. Не переживайте, ничего страшного с ребенком не происходит. Он буквально на лету превращается в шарик, который и нужно загнать в подготовленную для малютки-колобка кольцевую. Сделать это можно с помощью специальных блоков, грамотно расставив их на пути следования шарика.

## По волнам нашей памяти

Ссылка: <http://www.turbogames.com/Color-Hacking.html>

**Color Hacking** — игра на развитие памяти. Вам нужно запомнить, а потом и указать цвет ромбов и фигуры внутри них. Поначалу все кажется очень просто, но чем выше уровень, тем сложнее играть. Время для запоминания всего три секунды. Чем быстрее вы дадите правильный ответ, тем больше очков получите. Дерзайте! Пусть память вас не подведет.



## КИБЕРСПОРТ

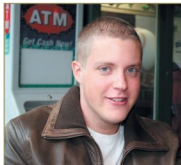
## ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WSVG ВНИЗ,  
CPL ВВЕРХ

В начале сентября приказал долго жить проект **World Series of Games**.

Основанный в феврале 2006 года

как альтернатива **CPL World Tour**, он, по сути, был единственной надеждой **Quake 4** на светлое будущее. Под эгидой **WSVG** было проведено немало турниров по всему миру, однако чувство неукрепости постоянно преследовало организаторов, вследствие чего все веселье решено было свернуть.



Для Toxic в турнире **WSVG** была настоящим заветом желтой.

Едва ли можно сказать, что это событие оставило без заработка сотни геймеров, но то, что ежеквартальных гонораров в \$20 тыс. шведы **Toxic'y** (победителю практически всех турниров **WSVG** по Q4) уже не видать — это точно.

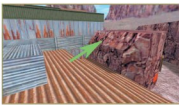
Вместе с тем **Cyberathlete Professional League**, которую, судя по всему, ничто уже не убьет, развернула кампанию по подготовке к **CPL Winter 2007**. Итак, зимний турнир 2007 года (18-22 декабря) пройдет по заложной еще на **QuakeCon 2007** системе «чтобы все было довольным»: нас ожидает два турнира по **Counter-Strike**. Как вы уже поняли, задействованы будут и **CS: Source**, и **CS 1.6**. Каждый турнир будет рассчитан на 64 команды, призовой фонд составит \$100 тыс. на каждую из дисциплин.

Также **CPL** лицензировали все до единой пригодные для мультиплеера игры **Valve** (помимо **CS**, это **Day of Defeat**, **Half-Life 2 Deathmatch** и **Team Fortress 2**), а ввиду смерти **WSVG** обмолвились о включении турнира по **Quake 3/4** в список **CPL Winter**.

## CS: PROMOD ПОЧТИ ГОТОВ...

...Точнее так: мы не удивимся, если к моменту выхода журнала все разное **CS: Source** компоненты уже будет играть в **CS: Promod**.

На данный момент общедоступная бета-версия **CS: Promod** обещана к релизу не



Известный прыжок на ledge в **CS Promod** выполняется после небольшой доработки.

позднее 10 октября, а тем временем закрытый бета-тест (в котором, к слову, принимает участие всего несколько человек) уже дал свои плоды в форме видео из игры и письменных впечатлений.

Одна из основных новостей — **CS: Promod** в плане динамики будет быстрее не только **CS: Source**, но и **CS 1.6**, ибо нам вновь доступен **bunny hopping**, а также убрано замедление игрока после прыжка. Хорошо это или плохо, сказать трудно: возможно, игра потеряет в стратегичности, зато приобретения ее вполне ясны и понятны. Разброс пуль в оружии идентичен старым версиям оригинального **CS**, то же касается гранат: судя по видео, убраны даже модные эффекты от **flashbang**ов, пришедшие в **Source**. Из оружия пока что доступны только самые ходовые стволы: **USP**, **Lock**, **Desert Eagle**, **MPS**, **Gallil**, **AK-47**, **Famas**, **M4A1** и **AWP**.

По словам разработчиков, изменения сделаны еще не все и многое покажет открытый бета-тест, к которому планируется привлечь до 20 тыс. игроков.

SK GAMING  
РАЗМЕНИЛИ ВТОРОЙ ДЕСЯТОК

10 лет назад в немецком городке Оберхаузен был основан клан **Schroet Kommando**. Он состоял из семи игроков в первый **Quake** под предводительством Беньямина Райхерта, более известного как **SKiKane**, впоследствии ставшего одним из лучших **QuakeWorld**-игроков в мире.

До выхода **Quake 3 Arena** клан держался в тени (киберспорт еще только набирал обороты), однако уже в 2001 году **SK** начали свои выступления в командных соревнованиях по



Беньямин Райхерт, футболист основного состава футбольной команды «Рот-Вайс», выступающий во второй германской бундеслиге. Он же — **SKiKane**.

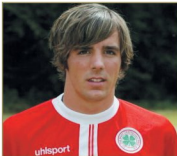
Q3. В разное время за них играли **SteLam**, **Slinger**, **Zyz**, **Killa** — имена легендарные, но едва ли знакомые младшему поколению наших читателей.

В 2001 году **SK** собрали скандинавский состав по **Counter-Strike**, который уже на следующий год добился мирового чемпионства на **CPL Summer**, в 2003-м — завоевал золото **World Cyber Games** и тогда же стал первой профессиональной командой, получающей зарплату. В общей сложности **SK** шесть раз выигрывали турниры **CPL** по **CS**, однажды шведский состав был полностью смещен на датский, однако в итоге **SK** все же остались верны желто-синему цвету шведского флага, с которым сейчас и ассоциируется имя **SK Gaming**.

Под знаменами **SK** в разное время выступали: немец **GitzZz**, лучший игрок в истории первого **Unreal Tournament**, шведы **Toxic** и **Fox**, варкрафтеры **MadFrog**, **Deadman**, **Hot**, **Sweet**, **Zacard**, **Heman**, **Insomnia** — без преувеличения, каждое имя золотыми буквами вписано в историю киберспорта.

В честь юбилея команда устроила шоу-турнир в Кельне по всем ходовым дисциплинам, пригласив **CS**-команды **NoA** (Норвегия), **PGS** (Польша), **Mousesports** (Германия), плюс собрав под знамена старых и новых игроков своего **Warcraft**-состава. В **CS** юбилейю скромно всем уступили, но едва ли это имело реальное значение — другое дело, давно ли мы видели матчи столь именитых команд на **de\_aztec** и **de\_prodigy** (а таковы были ностальгические правила шоу-турнира). В **Warcraft 3** лучше всех выступил 15-летний **Xjord**, один из самых одаренных игроков на нынешней **WC3**-сцене, что тоже было символично.

Как это часто бывает, отмечание дня рождения затнулось, и в качестве второго блюда **SK** в очередной раз перекроили свою **CS**-команду, пригласив туда двух игроков из **NIP** — **Walle** и **Tentpole**, а потом зачем-то подписали и шестого игрока — **Get.Right**. На данный момент состав таков: **Robban**, **Allen**, **Sparen**, **Walle**, **Tentpole**, **Get.Right**. Тренером сикстета выступил человек с не слишком звучным в российских реалиях никнеймом **Budak**.



## РУБРИКА

## «КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Алексей «Asfalt» Мандрик

## WARCRAFT 3: ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ

Кто: DefS.Deadman (орк) против IP.Krept (нежить)  
Где: Теренас (Terenas Stand)  
Когда: WCG Russia 2007

Все вы наверняка помните неожиданное поражение Андрея «Deadman» Соболева от fnatic.Xylian'a на WCG Russia 2007, однако случилось это уже в стадии плей-офф, а до этого Deadman сумел продемонстрировать пусть и не чемпионскую, но очень сильную и зрелищную игру. Несмотря на то что мастер игры за ночных эльфов выбирает орков, все понимают — ничего хорошего ждать не приходится. Ведь Deadman'a отличает глубокое понимание почти всех матчей за любую из рас, что позволяет говорить об идеальном тайминге и макроконтроле. Игроки начинают, казалось бы, равную борьбу, но один из них уже точно знает, к чему все это приведет. Данное видео можно смело назвать учебником по использованию несбалансированных деталей матчака Орды против нежити. Постоянная осада противника вынуждает Krept'a склонить голову перед победителем!



■ Несмотря на то что правую отведенную карту, Krept выиграл далеко не все матчи у Deadman'a.

## COUNTER-STRIKE 1.6 НА INTEL CHALLENGE CUP

Первый чемпионат мира по Counter-Strike для России — событие, мимо которого мы пройти никак не могли. К тому же, как легче всего понять, что творится в современном Counter-Strike? Разобрать по косточкам международный турнир с большим количеством сильных команд. Но каждый такой турнир вносит скорее сумятицу, ясность в расстановку сил, и возникает немало вопросов. Как российский микс 88 Gaming смог добраться до топ-8? Как повлияли перемены на бразильцев Made in Brazil? Почему финны CMAX.gg заняли второе место, а якобы более сильные Roccat не попали даже в призовые места? Какая команда стала украинским проклятием на турнире? Вот на них-то мы и ответим.



■ Второе место CMAX.gg на турнире Intel Challenge Cup стало оверкилом для многих.

## WARCRAFT 3: МИКРОКОНТРОЛЬ-2!



■ Словом ли ты за свое микро, молодой человек?

В этом номере мы продолжим обучающие микроконтроли на примере игрока, с которого, если бы не WCG 2007, мы должны были начать. Речь, само собой, об Андрее Соболеве, более известном как defS.Deadman. За свою продолжительную карьеру он освоил игру за ночных эльфов, орков и нежить на очень высоком уровне — даже корейцам есть чему поучиться у него. Именно это и вдохновило нас на создание видеоролика, демонстрирующего изумительное военное ремесло — как от первого, так и от третьего лица — с подробным разбором тактических элементов, их плюсов и минусов. На этот раз насладиться материалом сумеют почти все, ведь подборка включает в себя большое количество видеозаписей с разных соревнований за все стороны Warcraft 3, кроме Альянса (Альянс уже урал свой лакомый кусочек в предыдущем номере журнала).

## COMMAND &amp; CONQUER 3: TIBERIUM WARS — ИГРА ПО НОВЫМ ПРАВИЛАМ

Наверняка до Tiberium Wars вы играли в какую-нибудь стратегическую игру, например, Warcraft 3 или Starcraft. А это означает, что слово «микро» вам не чуждо. Однако в битвах за бесценные поля тибериума все намного сложнее, появляется целая концепция ведения боя. Простейшим примером может служить реалистичная модель брони танков: любую машину смерти легко уничтожить, если зайти к ней с тыла или флангов, ведь защита уже не такая прочная, вы не увидите никаких волшебных разворотов на 360 градусов на месте — техника будет разворачиваться по круговой траектории или сдавать назад/вперед. Только из-за таких деталей представление о микро меняется в корне, а ведь мы не учитываем постепенное ускорение, скорость перемещения на различных видах местности и многое другое...

Из всего этого вытекает тесная связь маневрирования в битвах и позиционирования — вам придется строить второстепенные базы так, чтобы иметь территориальное преимущество, точнее, возможность атаковать с двух, а иногда и целых трех сторон сразу. Конечно же, всему этому не так просто научиться, но зато результат отменный — при минимальных усилиях вы сумеете без труда обыгрывать оппонентов, которые не используют подобные приемы или используют не полностью.



■ Броня крепка и танки наши быстры! Но разве ли крепка броня?

# Unreal Tournament 3: в двух шагах от релиза

## Интервью с Майклом Кэппсом, президентом Epic Games

Немало воды утекло с тех пор, как мы встречались с президентом Epic Games Майклом Кэппсом в рамках Moscow Midway Summit и смогли увидеть Unreal Tournament 3 вживую. Спустя некоторое время мы вновь встретились с Майклом, чтобы задать ему несколько вопросов на предмет того, как продвигается дело, благо релиз игры совсем на носу.

— Начав производство Unreal Tournament 3, мы переиграли во всю серию UT, уделив основное внимание их мультиплеерной части. Аналогичным образом мы поступили еще с рядом киберспортивных игр вроде Quake 3 Arena. Играли мы много и вдвумчеловек, но в итоге сошлись на одном — лучше первого UT игры в мультиплеере нет! — вполне предсказуемо рассуждает Майк об источнике вдохновения UT 3. Первый UT в свое время жестко соперничал с Quake 3 Arena за вершину кибер-олимпа, но оказалось менее долготрающей платформой для турниров. В то же время сейчас количество игроков в интернете с обеих сторон примерно равно.

Здесь мы расскажем о UT 3 кратко и только в той части, что касается киберспорта. Подробный же рассказ о впечатлениях нашего спеца Линара Феткулова читайте в рубрике «Из первых рук».

### МЕТОДОМ ИСКЛЮЧЕНИЯ

Понятие «fast-paced shooter», к которому, хочется верить, стремятся все разумные разработчики сетевых шутеров, довольно спорно толкуется среди авторов UT 3. «В UT 2003-2004 имел место перебор с трюками вроде double-dodge-jump, wall-dodge-jump и т. д. Игроки чувствовали, будто они не стоят на ногах, а постоянно парят в воздухе, — видя в этом какие-то сомнительные для нас минусы, Кэппс не без удовольствия замечает, что в третьем UT арсенал трюков ограничится двойными прыжками и отталкиваниями от стен. —

То, что мы называем deathmatch, ныне будет проходить на действительно более высоких скоростях, на то свои причины. Игроки больше не имеют возможности сказать как заведенные, сила оружия ощутимо увеличена, теперь даже в дуэлях каждая сватка имеет минимальные шансы на мирный исход».

Доля правды в этом есть. В свое время все разговоры о том, что быстрее — Quake 3 Arena или Unreal Tournament, — сходились к одному: в UT динамика просто другая.

### СОБЛЮДАЯ РЕЖИМ

Разбуди любого из Epic Games посреди ночи и спроси о новшествах в UT 3 — наперевод начнут рассказывать про новые режимы игры. Со времен изобретения режима Assault (в первом UT), а затем и Onslaught, Epic ставит разнообразие игровых режимов во главу угла. Про режимы с использованием техники Кэппс говорит с особой любовью: «Их будет два — Vehicle CTF и Warfare. Именно для первого режима вместо трансполатора придумаем ховверборд. Другие виды техники в vCTF тоже будут, но ховверборд особо полезен тем, что на нем можно везти флаг. Это добавит в игру динамики, особенно для больших карт. Warfare — символ Onslaught и Assault. Каждая карта — отдельное задание, можно сказать, сюжет. Ну и с соответствующей техникой».

Вместе с тем в Epic, судя по всему, откажутся от заведомо неудачных фишек вроде Bombing Run, не оправдавших себя в UT 2004.

### КАК БЫ КИБЕРСПОРТ!

Одна из животрепещущих проблем — необходимость мода для комфортной игры по Сети, такого как CPMA/OSP для Quake 3 Arena, QuakeWorld для первого Quake или UT Comp для серии UT. Сколько бы ни совершенствовались разработчики с игроками, выходило все в итоге не так, как якобы желали игроки. Вспомним Quake 4, с которым, казалось бы, ошибок должно было быть намного меньше — полгода мы ждали, пока игру приведут в божественный вид с помощью патчей и Q4MAX. «Любители соревновательной игры не останутся в накладе, но я не могу сказать, что довольны будут прямо таки все — именно для этого мы уже почти 16 лет работаем над такой особенностью Unreal

### ВСТРЕТИМСЯ НА «ИГРОМИРЕ»!

Внимание, внимание! 2-4 ноября в рамках выставки «ИгроМир» состоится первый открытый чемпионат России по Unreal Tournament 3!

Мероприятие пройдет в двух дивизионах — среди профессионалов и среди любителей. Призовой фонд турнира профи составит более \$10 тыс., среди участников турнира любителей все три дня будут разыгрываться компьютеры и игровое железо самых последних конфигураций.

В качестве приглашенной звезды на турнир нагрянет с почетным визитом президент Epic Games Майкл Кэппс.

Официальные спонсоры: сети гипермаркетов электроники «Эльдорадо» и «ЭТО», компания Cisco Systems. Технический партнер чемпионата — компания «К-Системс» (компьютеры «Ирис»), партнер зоны для профессиональных игроков — NVIDIA.

Engine, как доступность. Мы с большим удовольствием занимаемся разработкой SDK для всех игр на движке Unreal, а на нем, как вы сами знаете, можно горы свернуть», — говорит Майк. Верим, но сами надеемся, что Epic все же не пустят дело на тотальный самотек. Ведь от этого зависит не только мелкая ретушь вроде ярких моделей, но и, например, сетевой код игры. Над этим в Epic тоже активно работают. По словам Кэппса, многое в новом сетевом коде UT 3 было взято не столько из предыдущих частей Unreal, сколько из Gears of War: «Gears of War была очень популярна на Xbox Live весь 2007 год, так что, по-моему, это наиболее логичное решение — позаимствовать некоторые разработки оттуда».

Напоследок мы спросили, будут ли Epic следовать заветам старого дефматча или, как id Software, ударятся в освоение чего-то нового. «Мы всегда будем держаться обеих сторон, до тех пор, пока обе будут одинаково интересны игрокам. Будут и новые режимы, но и одолскувшие дефматч мы не забудем», — ответил Кэппс. Другого ответа мы и не ждали. Так спросили, для смеха.

P.S. Благодарим компанию «Новый диск» в лице Анны Федоровой за помощь в организации интервью.



■ Майкл Коттер, президент Epic Games, выдался чертовски настольно дружелюбным и харизматичным, что на Moscow Midway Summit моментально завоевал всеобщее симпатия.



■ Команда на ховвербордах в состоянии остановить любую боевую единицу в игре.



■ Даже говоря о таких вещах, как игровая динамика, Кэппс не перестает заводить визуальные эффекты. «Смотрите, какая красивая «зеленка!»

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  
SHOP**

Спонсор  
онлайн-зоны  
**TERRITORY**

Заказ билетов по телефону 730-730-0 или на сайте

730-730-0

Интернет-поддержка

[ИГРЫ@mail.ru](mailto:ИГРЫ@mail.ru)

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

## СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — разные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

### BioShock



В папке `steamapps\common\bioshock\builds\release` найдите файл `defuser.ini` и откройте его «Блокнотом». Внутри отыщите какую-нибудь не занятую в управлении кнопку, например F10, и припишите ей одно из значений, указанных ниже. Нажав во время игры эту кнопку, вы активируете тот чит, который ей назначили. Например, если в файле прописать строку `F10=god`, то, нажав во время игры кнопку F10, вы станете неуязвимым.

Вот список читов:

**god** — бессмертие;  
**fly** — режим полета;  
**ghost** — прохождение сквозь стены;  
**teleport** — телепортирует персонажа туда, куда указывает прицел;  
**walk** — отключает режимы полета и прохождение сквозь стены;  
**killpawns** — убивает всех врагов на уровне;  
**slow** — замедляет время;  
**suicide** — суицид;  
**givehealth** — поправляет ваше здоровье;  
**givebioammo** — дает EVE;  
**igbigbucks** — дает \$500.

### Medal of Honor: Airborne



Во-первых, подтверждаем, что напечатанный в прошлом номере чит для демоверсии игры работает и в полной версии.

Во-вторых, вот вам свежая порция кодов. Чтобы их ввести, надо сначала активировать консоль. Для этого надо добавить параметр запуска `-enableconsole`. Сделать это проще

всего так: кликните правой кнопкой мыши по ярлычку игры, выберите «Свойства» и там, в графе «Объект», через пробел после кавычек пропишите указанный параметр. Выглядеть все это будет примерно вот так: `C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\Unreal Engine3\Binaries\Airborne.exe -enableconsole`.

Теперь запускайте игру, давите тильду (~) и вбивайте:

**god** — бессмертие;  
**fly** — режим полета;  
**ghost** — прохождение сквозь стены;  
**walk** — отключает два предыдущих кода;  
**upgradeweapon** — улучшает оружие на один уровень (всего их три для каждой пушки);  
**showhud** — скрывает интерфейс.

### Spellforce 2: Dragon Storm

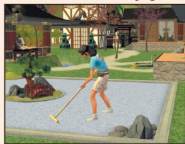


Прямо во время игры давите одновременно **Ctrl + J** и в появившейся консоли печатайте следующие коды:

**UI:FOVEnable(0)** — отключает туман войны;  
**LogSender:NoManaUsage(1)** — бесконечная мана;  
**LogSender:GiveGood(###)** — дает указанное вместо решеток количество ресурсов (обязательно вводит именно 4 цифры);  
**LogSender:AddMoney(###)** — дает указанное количество денег;  
**LogSender:GodMode(1)** — бессмертие для главгероя (и только для него).

Если консоль у вас не появляется, попробуйте вместо **J** нажимать на «плюс» (+) цифровой клавиатуры.

### The Sims 2: Bon Voyage



E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

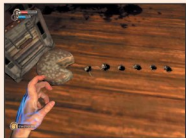
Во время игры жмите **Ctrl + Shift + C** и вбивайте РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

**help** — показывает большинство консольных команд;  
**help X** — показывает информацию о команде X;  
**exit** — закрывает окно консоли;  
**Kaching** — +1000 симолонов на счету;  
**motherlode** — +50 000 симолонов;  
**twinzr2cute, twinzr2cute** или **ForceTwins** — рождаются близнецы;  
**deleteAllCharacters** — удаляет всех вимов (использовать в режиме Neighborhood View);  
**TerrainType desert** или **TerrainType temperate** — изменяет вид местности (использовать в режиме neighborhood view);  
**moveObjects on** — объекты могут быть размещены где угодно;  
**agesimscheat on** — в меню его симоза появляется возможность изменить его возраст;  
**StretchSkeleton X** — изменяет рост симоза (вместо X вводите цифру, 1,0 — нормальный рост);  
**aging on** — симы не стареют;  
**slowMotion X** — замедляет время (вместо X вводите цифру от 0 до 8; 0 — нормальное течение времени, 8 — самое медленное);  
**introp censorgridsize 0** — отключает цензуру. Чтобы включить ее, вместо 0 ставьте 8.

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приемы, которые тщательно маскируют. Эти приемы называются «паскалки», по-русски — «паскальные задания».

### BioShock



На уровне **Farmer's Market** можно найти знаменитого Пахменна. Не в оригинале, конечно, а в виде головки сыра. О том, что это не простое совпадение, говорят дырки от пуль, так похожие на точки, которыми Пахменн питается (Антон Демидов).

Забавное наблюдение. Мир BioShock живет по законам физики, но в меньшей степени это относится к воде. Если найти большую сосульку на потолке и расплавить ее пироксеном, то вода не будет литься на пол, как ей положено, а просто растечется по потолку (Сергей Казеников).



### Command and Conquer 3: Tiberium Wars



Похоже, юнит GDI «Джиггернаут» рискует стать самым забавным юнитом в игре. Мало того, что он ведет себя как курица, если оставить его в покое на несколько минут (см. «Игроманию» №7/2007), так еще и оставляет за собой следы в виде грустных смайликов. Увидеть их, понятное дело, можно лишь на мягкой почве (**Борис Трофимов**).

### Silent Hill 2-4, Resident Evil

Если сравнить главных героев из двух самых знаменитых хоррор-серий (**Silent Hill 2-4** и **Resident Evil 4**), то выяснится, что они очень похожи друг на друга. Джеймс



Сандерленд (SH2) почти копия Леона Кеннеди, Хэзер Моррис (SH3) выглядит как Зилли, а Уолтер Салливан (SH4) похож на Лукаса Серу. Эх, японцы... (**Борис Трофимов**).

## ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковарное место, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и т. д.

### BioShock

За фотографирование врагов даются весьма недурные бонусы. Но вот незадача: некото-

рых видов врагов катастрофически мало, чтобы быстро исследовать их по максимуму. Это относится, например, к Большим Палочкам и Маленьким Сестренкам. По умолчанию можно сделать лишь две фотографии одного противника. Но это ограничение можно обойти: сделайте фото, сохраните (F8), загрузитесь (F9), сделайте фото, сохраните, загрузитесь... Повторять до посниения (**speeddevil2006@yandex.ru**).

### Hitman: Blood Money



Те, кто преследуют цель заполнить рейтинг Silent Assassin, знают, как важно не убивать, а усыплять нейтральных персонажей (например, охранников) спотворным. Но вот беда: спотворного только два шприца. Поэтому приходится убивать невинных обладателей нужного вам костюма или ключа, а это портит рейтинг. Однако есть способ оглушить противника. Просто подкрадываетесь сзади к интересующему вас персонажу, берете в руки оружие и используете способность Human Shield (Хитман приставит к виску жертвы пушку), а затем сразу нажимаете кнопку действия (по умолчанию E). Хитман долбанет жертву прикладом по голове, и она упадет у ваших ног не мертвая, но оглушенная (**Gubachev-A@yandex.ru**).

### НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Company of Heroes: Opposing Fronts**, которая в России издается компанией «Бука».

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 (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

**Сохранения:** Obscure 2, The Hell in Vietnam, Трейнеры: BioShock, Command and Conquer 3: Tiberium Wars, Hunting Unlimited 08, Lost Planet: Extreme Condition, Madden NFL 08, Obscure 2, Prison Tycoon 3, Lockdown, Supreme Commander, The Sims 2: Bon Voyage, Tiger Woods PGA Tour 08, Two Worlds.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, кода-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, и шлите все это нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **FrapS**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе **Софт/Игроманский стандарт**. Паскалки шлите по адресу **kodex@igromania.ru**, хинты — **trick@igromania.ru**. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описании паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия

уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Еще один момент: не надо слать паскалки и хинты для старых игр. Выберите что-нибудь по свежее — желательно то, что вышло максимум год назад. Паскалки и хинты к более старым играм мы публикуем реже.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

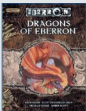
Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу **winner@igromania.ru** или **dormi@igromania.ru**.

Николай Пегасов  
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА  
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



## Dungeons &amp; Dragons



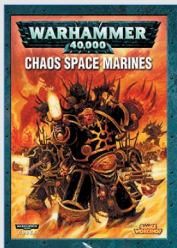
До старта четвертой редакции D&D остается больше полугода, поэтому ее издатель Wizards of the Coast приходится зарабатывать на тех игроках, которые полюбили редакцию 3.5. Так что выпуск руководств для текущей редакции D&D продолжается.

**Rules Compendium** — обобщающий флипант, собравший под одной обложкой основные правила игры как из трех главных книг D&D (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual), так и из многочисленных дополнений. До этого «визарды» уже выпустили два подобных компендиума: первый был посвящен заклинаниям, а второй — волшебным предметам. 160 страниц, \$27.

**Dungeon Survival Guide** («Руководство по выживанию в подземелье») — богатая иллюстрированная книжка для начинающих игроков в D&D. В ней вы найдете не столько новые правила и возможности для создания персонажей, сколько советы и рекомендации: как увернуться от ловушек, избежать опасной стычки с чудовищами, ориентироваться на местности и т.п. Для опытных игроков интерес представляют только иллюстрации, но стоит ли их за них раскошеливаться на \$20?

Наконец, **Dragons of Eberron** рассказывает о драконах из нового фэнтезийного мира Эберрон (что и так ясно из названия). Здесь собраны не только привычки, портреты и логава известных драконов, но и описание далекого континента Аргоннесон, откуда, согласно местной традиции, и происходит все драконы. Также руководство детализирует организацию и политические союзы драконов, а заодно и методы борьбы с ними. 160-страничный том продается на

\$30.



## Warhammer Fantasy and Warhammer 40 000

Для Warhammer 40 000 компания Games Workshop

в сентябре выпустила набор армии космодесантников Хаоса, к которому прилагается и свежий «Кодекс» хаоситского десанта.

А в ноябре начинается обновление армии высших эльфов в боевых рядах **Warhammer Fantasy**. Эльфийский «Кодекс» появится уже 5 ноября. Следующей новой фэнтезийной армией, по обещаниям разработчиков, будут вампиры. В декабре поклонники этой военно-тактической системы ждут выхода путеводителя по Кислеву, аналогу Древней Руси и Польши в мире «Молота войны».



## Magic: The Gathering

Главное событие месяца — выход нового сета «Лорвин». Пре-релизные туры состоялись 29 и 30 августа. В Москве, как обычно, проводился общегородской пререлиз, собравший суммарно за два дня более двухсот игроков со всего города. А в первый день состоялся еще и турнир в формате «силд» на 97 участников.

Снова нас ждут новые карты, механики и изменения в правилах. На этот раз еще и блок состоит из двух сетов, а не из трех, как обычно. Общее впечатление от «Лорвина» положительное, как в плане игромеханики, так и в отношении русской локализации. Начиная с 12 октября вы сможете оценить

новый формат Limited в полной мере, а с 20 октября сет войдет в формат Constructed, причем в Standard Constructed он заменит побившийся многим блок **Ravnica**.

Последний гран-при в формате Time Spiral Block Constructed прошел во Флоренции (Италия). Победителем стал **Масами Канеко** (колода UG Agro), а вторым финалистом — **Андре Коимбра** (колода Neavy RG). Теперь этот формат станет интересным только для игры на кухне тоскливо-зимними вечерами. Скажем дружно: «До свидания, «Спираль времени!»

Наконец, состоялся IX Национальный чемпионат России. Два дня состязаний выявили восьмерых лучших из 124 прошедших на этот турнир игроков. Победил **Евгений Изиковский** (колода Angelfire), уже дважды выходивший в топ-8 и однажды занимавший место в Национальной сборной. Второе место досталось **Михаилу Богатыреву** (колода BG-Rack). В Национальную команду также вошли **Леонид Богачкин** и **Евгений Иванов**. Подробности о главном российском турнире можно узнать на страничке [national.mymagic.ru](http://national.mymagic.ru).

А за неделю до России своих лучших игроков определяла Украина. Как и российский чемпионат, этот турнир был закрытым (для попадания на него необходимо квалифицироваться) и собрал 80 участников. Чемпионом Украины стал **Александр Герасименко** (колода BG-Rack), обыгравший в финале **Артема Казачука** (колода RG-tokens). Двумя другими участниками украинской сборной стали **Майк Красницкий** и **Ярослав Шляхов**.

В Белоруссии же III Открытый национальный чемпионат, собравший всего 43 участника, завершился победой **Глеба Гобзема** (колода RG), в финале одолевшего **Александра Волкова** (колода BG-Rack).

В мире **Magic Online** состоялся выход 10-й редакции, а затем и Masters Edition — специального сета для форматов Legacy и Classic. Нестабильность сервера наводит на



e-mail рубрики: vnesotr@igromania.ru



# Королевские врата

Жанр: настольная стратегия ■ Жанры/поджанры: Fantasy Flight Games, «Смарт-», «Технолог» ■ Сайт: [technolog.ru](http://technolog.ru), [astrelgames.ru](http://astrelgames.ru) ■ Количество игроков: 2-4 ■ Длительность партии: 20-40 минут ■ Язык игры: русский

Признаться, я так и не понял, почему эту игру назвали «Королевские врата». Куда больше ей подошло бы название «Средневековый SimCity»: и в том, и в другом случае мы имеем дело со строительством населенного пункта из прямоугольных элементов городского ландшафта.

Слово «королевский» еще более или менее привязано к антуражу игры. В некотором царстве, некотором государстве жил-был король, да помер. Наследника сам не оставил, потому что нашлось сразу четверо (или трое — в зависимости от того, сколько вас играет). Все, разумеется, с равными правами на престол. Приехали в столицу и начали подковожную борьбу, которая, как ни странно, выразилась именно в городском строительстве. Это как если бы «наследники» Владимира Владимировича (сколько их там?) в качестве предвыборной программы соорудили в Москве три стадиона, две линии метро и пятое транспортное кольцо в придачу.

При чем же тут «врата», остается загадкой. Среди сооружений, которые мы можем построить в городе, никаких врат нет. Есть казармы и кабаки, дворец и кладбище, турнирное поле и рынок — что угодно, кроме самих врат.

У каждого игрока есть двадцать два «квартальных жетона» — картонных квадратика с постройками, которые он может возвести в городе. Точнее, построек только двадцать одна, а еще один жетон занимает дракон, которым можно съездить до рта постройки соперника. Каждая постройка стоит определенное количество очков — от нуля до пяти. При этом у каждой постройки свои особенности. Базово на каждом ходу можно разыграть только один квартальный жетон, однако «нулевые» вкладываются как дополнительные, а «единички» можно вообще разместить сколько угодно за ход. Самые же надежные — «тройки»: их нельзя снести с поля вообще никаким образом.

Игра ведется в десять этапов, на каждом из которых игроки соревнуются за влияние на том или ином важном для города объекте. Объекты эти занимают две клетки условного игрового поля. Несложно убедиться: чтобы полностью окружить объект квартальными жетонами, их потребуется десять. Как только это произошло, подсчитываются очки влияния на текущий объект. Обладатели первых трех мест получают призовые очки, и на поле выводится следующий объект. Помимо очков, на некоторых объектах выдаются жетоны персонажей, которые могут использоваться в дальнейшем.



Первый объект: дворец. Зеленый игрок получает два призовых очка и жетон короля. Желтый получает 2 очка, красный — 1 очко.

Жетон персонажа, выложенный на постройку, защищает ее от нападения. Кроме того, большинство персонажей обладают бонусным свойством: разрешают построить на одном месте сразу два квартала, увеличивают влияние жетона и даже позволяют переместить на новое место выложенный ранее квартал.

Когда город окажется полностью застроен, подсчитывается общее число призовых очков у каждого игрока. Набранный больше всех объявляется победителем — ну и заодно новым королем.



Воспользуемся тем, что он завершил обстройку дворца, красный игрок выложил следующий объект поближе к уже построенным своим кварталам. С такой форой на столе он без труда заработает три призовых очка и жетон епископа.

Освоить «Королевские врата» несложно, а после пары партий вы уже наверняка освоите нюансы выигрышной стратегии. Следите за тем, какие квартальные жетоны уже выложены: так проще предугадать, каких сюрпризов ждать от того или иного противника. Помните, что объекты бывают «белыми» и «черными»: на последних уже выстроенные кварталы можно переключать своими с большим влиянием. Не забывайте про фишки персонажей: их умелое использование может повернуть игру в вашу пользу, даже если на руках у вас сущие баряхи.

Конечно, это не SimCity, но в целом — удачная реализация градостроительной идеи в настольном формате. Правда, ату-

раж игры несколько притянут за уши, но этим грешит большинство настолок немецкого производства. Кстати, настольная SimCity тоже есть в природе, но о ней — какнибудь в другой раз.

— Петр Тюленев

Геймплей **XXXXXXXXXX** (10)  
Игровой мир **XXXXXXXXXX** (6)  
Художественный дизайн **XXXXXXXXXX** (7)  
Качество изготовления **XXXXXXXXXX** (8)  
Оригинальность **XXXXXXXXXX** (8)  
**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:** ★★★★★★ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **RuneQuest RPG.** Спецподборка по знаменитой ролевой игре.
2. **AD&D.** Классическое приключение **Assassin's Knot.**
3. **Warhammer 40 000 Roleplay.** Стартовое приключение, представляющее новую ролевую игру по знаменитой вселенной.
4. **Cold War.** Настольная детективная игра о противостоянии ЦРУ и КГБ.
5. **Naruto CCG.** Коллекционная карточная игра в жанре аниме.
6. **Starship Troopers.** Военно-тактическая игра по роману Хайнлайна и кинофильму Вервухена.
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 OFF**

Сядите поудобнее, подкладываете под свои теплые части тела подушки, укрываете ноги мягким пледом — мы начинаем очередной выпуск «Почки». Еще совсем недавно я покорила реки и озера на своей лодке, а сейчас потихоньку начинаю присматриваться к снегоходу, может, повезет в этом году с погодой, и мы вместе со Светланой и компанией друзей сможем выбраться куда-нибудь в холодные края, чтобы вздремнуть на нем покаяться.

Большинство геймеров, которые летом еще как-то вспоминают о том, что надо выбирать за город, ездить в горы, удобрять грядки на дачах и вообще проводить время более или менее активно, к концу осени прирастают пятыми точками к мягким креслам и начинают ловить фан от игр и день ото дня растущего геммороя.

Игры — это, конечно, хорошо, но тенденции меня печалит. Люди забывают, что такое бег на лыжах, катание на сноуборде и зимнем маунтин-байке, а уж о забавках вроде взятия зимней крепости некоторые даже не слышали. Рекомендую вам, товарищи игроки, провести конец осени и начало зимы максимально активно.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Здравствуйте, дорогие мои читатели. Вот и наступил последний месяц осени, скоро и год подойдет к концу. Всегда было интересно, почему новый год начинается со второго зимнего месяца, а не с первого. Ведь это выглядит вполне разумно. А еще лучше было бы устроить Новый год летом: солнце, пальмы, песок. Ан нет, все в нашей жизни устроено как-то хитро. Ну ладно, хватит уже о загадках человечества, пора переходить к обсуждению более насущных вопросов, которые вы задаете нам в своих письмах и sms-сообщениях.

**ПИСЬМО НОМЕРА****ОДА КЛАВИАТУРЕ**

Здравствуйте, Алексей и Светлана. Меня в последнее время заинтересовал вопрос неудобства управления в консольных играх. Довольно часто приходится слышать



или читать фразы «для нормальной игры нужен геймпад», «на клавиатуре это представить невозможно» и тому подобное.

Я вот задумался, чем же многим людям так не угодила клавиатура? Мне, например, очень удобно. Prince of Persia (все части) я прошел несколько раз на высокой сложности, управление нареканий не вызывало. С Tomb Raider: Anniversary и Legend познакомился совсем недавно, тоже прошел несколько раз (и на высокой сложности тоже), с управлением проблем не было.

Согласен, камера иногда ведет себя не очень хорошо, но к клавиатуре претензий никаких. Почему же другим неудобно? И тут мне пришла в голову мысль: а может быть, нужно поудобнее настроить управление? Большинство людей используют WASD-раскладку, в то время как я предпочитаю ESDF. При этом пальцы лежат так же, как и при наборе текста, а количество доступных клавиш резко увеличивается (я спокойно нажимаю более чем на 30, а до скольких можно дотянуться, не отпуская клавиши движения, я даже не возьмусь сосчитать), можно даже позволить себе иметь по несколько клавиш на одно действие, чтобы нажимать в зависимости от текущей ситуации более удобную.

Важнее даже то, что по левую сторону от руки теперь тоже есть свободные клавиши. В результате кнопок больше, чем на геймпаде. Даже если считать шифты, клавиатура все равно не проигрывает. К тому же на геймпаде на основные кнопки надо нажимать большими пальцами, ну еще несколькими на шифты. А тут — полная свобода, пятью пальцами при желании можно набирать просто нелепые комбинации.

Еще иногда говорят, что на клавиатуре сложно делать комбо, в которых нажимают клавиши нужно в определенный момент, особенно если надо согласовать клавиши клавиатуры и мыши. Ну не знаю, немного практики — и готово. В Return of the King я, например, освоил

ся довольно быстро, и любые комбинации стали получаться интуитивно. С нетерпением жду Assassin's Creed.

Итог. Главное, чтобы игры позволяли гибко настраивать управление: по несколько клавиш на одно действие, все виды инверсий мыши (я всегда играю с инверсией по оси Y), раздельно регулировать чувствительность по осям. Чем больше возможностей, тем удобнее управление можно подобрать. А что вы думаете по этому поводу? Не кажется ли вам, что функциональные возможности клавиатуры слишком уж занижены?

С уважением, Michael.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ПУСТАЛАСЬ В ХИТРОСЛЕННЫЕ КЛАВИШИ)**

Ой, так и представила себе геймера, словно науча, засевшего в самом центре огромной клавиатуры. Пальчики снуют по клавишам, ножи судорожно делят на шифты и «контроль», в нужные моменты языком он нажимает на F-ки, а носом тыкается в Enter и пробел.

Ну а если серьезно, то у меня есть геймпад, но играю я на нем крайне редко, чаще всего пользуюсь именно связкой «клавиатура + мышь» и считаю их самыми удобными для управления в играх. Правда, только в тех играх, в которые я больше всего играю, а это чаще всего RPG, MMORPG, экшены от первого лица и квесты. В играх этих жанров управлять персонажами через геймпад вообще крайне неудобно, даже представить страшно, что было бы, если б мне пришлось бы играть, скажем, в Battlefield 2 на геймпаде. Это же ужас!

Но мне кажется, что в некоторые игры на геймпаде играть все же удобнее. Например, в слэшеры или файтинги. На клавиатуре, конечно, тоже можно, но это сколько же надо тренироваться, какую растяжку пальцев иметь?!

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(WASD'OM ПО ЧЕРНОМУ)**

Давайте не впадать в крайности. Геймпад — плохо, клавиша — супер. Клавиша — отстой, геймпад — рулит. Идеального девайса для управления в играх не существует, но под разные игры можно подобрать максимально адекватный инструмент.

Никто ведь не спорит, что в автосимуляторах удобнее всего (по сути, это даже единственно возможный способ) играть на руле с педалями. Оно и понятно, клавишами смимулировать неполный поворот баранки невозможно, ведь клавиша — это триггер: либо нажать, либо нет. Аналогично в летных и космических симуляторах — в них удобнее управлять джойстиком.

Что же касается геймпада, то, например, в файтингах с обилием комбо он совершенно незаменим. Невозможно на клавиатуре быстро и четко сделать допустим, круговые движения, имитирующие вращение геймпада-джойстика. Про дополнительные клавиши никто не говорит: приличное, так раскрывай пальцы и нажмишь — но вот вращение не получится. А поскольку в большинстве уважающих себя файтингов комбо с вращениями джойстика задействованы по полной программе, то вопрос, на чем играть, отпадает сам собой. Со слэшерами — ситуация аналогичная.

Свет,  
как у тебя  
дела?





Двор в духе Half-Life 2, срежиссированный Николаем Неудухиним.

В целом же подход к вопросу изначально не совсем правильный. Управление — оно ведь не само по себе, его люди придумывают и реализуют. И если управление с самого начала заточивалось под геймпад, то и играть в такую игру будет удобнее именно на геймпаде. Ну а если разработчики творили под клавишу, то и управлять с нее будет в разы приятней.

Так что настоятельно рекомендую управлять теми устройствами, под которые создавалась игра. Понятно, что создатели большинства экировок для PC делают поддержку геймпадов, но изначально они шифруют управление под клавиатуру и мышь, вот на них и следует играть. А если игра забежала в гости с консолей, то тут совсем другой колорит — играть стоит исключительно на геймпаде.

Что же касается раскладки, то отмечусь — ESDF действительно удобной WASD. Дополнительные левые клавиши «W» и «S» под безымянным пальцем и мизинцем в некоторых ситуациях весьма помогают. Сам я, правда, играю на WASDe, поскольку приучился к нему еще во времена первого DOOM, но вам советую думать головой, а не привычкой.

## ПИСЬМО №1

### ИНТЕРНЕТ-АУКЦИОНЫ

Здравствуйте, Светлана и Старпом. Я студент третьего курса исторического факультета МГУ, увлекаюсь компьютерными играми, помимо этого, коллекционирую фигурки героев игр. Собрал уже более 30 различных моделей, среди них есть герои Starcraft, Warcraft, Diablo, Aliens vs. Predator. К сожалению, доставку далеко не всех моделей, которые я нахожу в интернете, мне удается заказать в Россию. Зачастую интернет-магазины производят доставку только по территории США и некоторых европейских стран.

Как следствие, очень многие фигурки я покупаю на интернет-аукционах, в частности на eBay. И вот какую закономерность я заметил. Иногда эти фигурки висят на некоторых веб-барахолках подолгу, цена не поднимается, никто не жаждет их купить. Но стоит мне назвать свою цену (чуть выше заявленной), как совершенно неожиданно появляется масса желающих приобрести именно ту фигурку, которую пытаюсь купить и я. Разумеется, цена тут же взлетает, потому что начинаются торги, как-



LVL 20, 76 стамина,  
50 декстерити, 63  
интеллект. И топор  
зеленый.



## Карты, монстры, два стола...

Реклама



Коллекционные Стратегические Игры (КСИ) - это сравнительно новое для России, актуальное увлечение среди молодежи и школьников. Уже 15 лет люди по всему миру играют в таинственные картонки с яркими рисунками и необычными правилами - причём последние 6 лет - на русском языке.

Основа каждой КСИ - карточка. Иллюстрированные лучшими художниками, они привлекают внимание даже самого искушенного ценителя. На карточках изображены могучие воины, маги, монстры, заклинания и прочие атрибуты классического фэнтези. Собственно игра представляет собой сражение между двумя колодами таких карточек.

Вы можете легко научиться играть в любую из КСИ при помощи начального набора либо пары стартовых колод (стартеров). Во всех наборах вы найдете правила игры и те карточки, с которыми вы сможете легко сыграть свои первые партии. Затем вас ждет следующий шаг - дополнительные наборы.

КСИ (бустеры). В каждом бустере от 7 до 15 (в зависимости от игры) случайно подобранных карточек. Неподобно из них встречаются чашечные режы, а есть и такие (как правило это самые могущественные карточки) что подарят только редким счастливицам. Именно из бустеров вы соберете свою персональную колоду, которая станет сюрпризом для вашего соперника. Таких колод можно собирать бесконечное множество, что делает каждую игру интересной и неповторимой.

Так в чём же уникальность КСИ? Ответ прост - вы можете играть в них, как в обычные настольные игры, можете коллекционировать карточки, как марки или монеты. А можете с успехом комбинировать оба этих увлечения, тогда вы по-настоящему проникнетесь жанром КСИ.

Самой популярной в России КСИ по праву можно считать отечественную игру «Берсерк». Игра существует уже 5 лет и в настоящий момент насчитывает более 120 тыс. поклонников. «Берсерк» является самой недорогой игрой среди аналогичной продукции на рынке, и по правилам чем-то напоминает шахматы (поле боя, только вместо фигурок - карточки). Легенда к игре написана под редакцией известного писателя **Ника Перумова**. Информацию об игре, адреса магазинов и многое другое вы найдете на сайте:

[www.bersek.ru](http://www.bersek.ru).



## ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На [mail@igromania.ru](mailto: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 нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, залодорив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удалются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромани: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шувальца осьминога с планеты Шелезика значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересные 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.

**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>.

Адрес отправителя

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ, Я С НЕ ПОДУМАЙТЕ, ЧТО АФТАР ЖОТ ЗАЧЕМ ВЫ ТРАВИТЕ КГ/АМ. ЛЫТ

дый назначает чуть большую цену, мне приходится перебивать эту цену еще большей суммой.

Я студент, денег у меня не так уж много, а в итоге фигурки мне достаются по цене в 3-4 раза дороже номинальной стоимости. Скажите, пожалуйста, неужели это случайность: почему покупатели появляются именно тогда, когда я делаю заказ? Кто-то из друзей сказал мне, что это интернет-аукционы так мухлюют. Но ведь это серьезные организации, у них есть разрешение на право продажи товаров через интернет. А тут такое?! Если это на самом деле мухлеж, то можно ли как-то с ним бороться?

Очень надеюсь, что вы ответите в журнале. С уважением, Николай Раченков.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
(ВЫДАВА АУКЦИОНА ЧЕРНЫЕ МЕТКИ)

Как ни грустно, но дело обстоит именно так. Многие интернет-аукционы ведут, мягко говоря, нечестную игру. А поскольку возможность обмануть конечного покупателя у них не так уж много, то пользуются они старыми, язык не повернется сказать «добрыми», методами. И главный из них — фальшивые покупатели.

Администрация аукционных зачастую регистрируется на своем же аукционе под видом простых пользователей, и как только на какой-то товар появляется реальный покупатель, начинает перебивать цену (иногда ставки делают даже не люди, а боты, в автоматическом режиме). Стоит, допустим, чуело бритого бобра 1000 рублей, решаете вы купить его за 1001 рубль, завлеете цену, и в течение нескольких часов обязательно найдется желающий купить это же чуело сразу

за 1500 рублей. Если бритый бобер вам нужен, то вам ничего не остается, как предложить за него уже 1501 рубль. И так далее.

Если в какой-то момент вы откажетесь повышать цену, сойдете с торгов, то с большой вероятностью, зайдя на аукцион через пару дней, обнаружите, что и липовый покупатель в последний момент тоже отказался купить товар и его даже показательно наказали — заблокировали аккаунт. Но поскольку аккаунт был фейком (создавал его кто-то из администраторов или подставных покупателей), то толку от этого немного. Стоит начать торги за бобра с начала, как с некоторой вероятностью появится новый желающий прикупить злосчастную тушку.

Можно ли с этим что-то сделать? Ну, как вам сказать... Иногда можно. Вот только писать жалобы администрации веб-аукциона бессмысленно, потому что перекупили либо сами работники администрации, либо действуют с ее согласия. Единственный вариант — обращаться либо непосредственно в суд, либо в организацию, у которой данный аукцион получал лицензию на интернет-деятельность. Вот

Старпом, у тебя дома обогреватель есть?

Россия крайне сложна. Вы ведь, скорее всего, не сможете приехать на судебный процесс.

Впрочем, обогреватель администрации аукциона помогает — они видят, что вы поняли, в чем дело, опасаясь ответственности, выводит фейковых покупателей с тор-

гов. Вот только вам от этого ненамного легче, все равно ведь приходится покупать бобра по уже взвинченной цене.



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ВОСПОМИНАЛА ЗАБЫВАННЫЙ СЛУЧАЙ)

Николай, не могу сказать, что я хорошо разбираюсь в аукционах: сама покупаю через них что-либо крайне редко, только если другими способами совсем уж невозможно найти. Но мне запомнился один показательный случай, произошедший не так давно в Израиле (а именно в Тель-Авиве) и как раз очень похожий на то, о чем рассказал Старпом.

Дело было так. Сразу несколько покупателей подали в суд на один из израильских интернет-аукционов за то, что он при помощи ложных покупателей накручивает цены на товары. Сумма иска составила, между прочим, несколько десятков миллионов шекелей (напомню, что 1 шекель — это около 6 российских рублей).

В ходе разбирательства выяснилось, что обвинители собрали довольно серьезные доказательства того, что администрация аукционов ведет нечестную игру, точнее, нечестные торги. Например, на сайте аукциона Olsale постоянно перебивал цены некто david267, и в результате реальные покупатели были вынуждены приобретать товар по цене в 2-3 раза выше завленной.

Но мало того, аукцион регулярно проводил розыгрыш призов среди постоянных покупателей. Так вот, этот же david267 всего лишь за неделю выиграл 6 наборов мебели для кухни, 13 диванов и целых 3 спальных гарнитура. Интернет-чиков, а затем и судей крайне удивила такая удачливость. Они проводили расследование и нашли еще одного «призера» с ником haim267, который за 10 дней выиграл 21 диван.

Заметили? Цифры в никах совпадают одинаково! Следователи подняли историю аукциона и нашли еще несколько подставных поку-



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

пателей, скрывающихся под никами u01267, tzach267, gka267 и zhr267. Разбирательство на данный момент продолжается, и велика вероятность, что нечистых на руку «аукционеров» накажут, а их веб-сервис закроют.

Так что шанс наказать обманщиков есть, вот только сделать это очень сложно. Кстати, дописывая эти строки, я задалась вопросом: а можно ли как-то определить, настоящий покупатель торгуется с вами за товар или фальшивый, и проконсультировалась со специалистами. Оказывается, вычислить их не так-то просто. Основные признаки:

— Обязательно смотрите, как часто поступают заявки на лот. Если до вас его никто не хотел купить, а после того, как вы назначили цену, вдруг повлилось море желающих, то с большой вероятностью это обман.

— Ненастоящие покупатели обычно назначают цену значительно большую, чем вы. Скажем, покупаете вы фигуру игрового персонажа за 2010 рублей (при стартовой стоимости в 2000 тысяч). Реальный покупатель, желающий перекупить модель, назначит цену, допустим, в 2100 рублей, а фальшивый сразу — 2500 или даже 3000, ведь он не собирается совершать покупку, ему нужно лишь взвинтить цену как можно быстрее.

Потому будьте осторожны, покупая товары на интернет-аукционах; в особенности это касается небольших торговых площадок: крупные слишком дорожат своей репутацией, чтобы работать подобным нечестным образом.

**ПИСЬМО №2**

**ЯДЕРНАЯ ВОЙНА**

Приветствую почтчиков и сразу перехожу к своему вопросу. В компьютерных играх очень часто обигрывается существование человечества после ядерной катастрофы. Постапокалиптическое будущее очень привлекает разработчиков. Но они всегда основываются на своих догадках, на умозаключениях, как это могло бы быть, если бы произошла ядерная война.

Но ведь существует немало теорий, которые основываются

А то! Кулер с проца снял — жарко, как в тропиках.

на том, что наш нынешний мир как раз и есть постядерное будущее некогда существовавших цивилизаций. Некоторыми учеными практически доказано, что на планете Земля уже были ядерные войны.

Не могли бы вы рассказать поподробней об этих теориях, я только знаю, что они есть. И что вы вообще думаете по этому поводу? Какова вероят-

ность того, что все мы живем в постядерном будущем, а столь пристальное внимание разработчиков к этой теме обусловлено как раз тем, что человечество уже переживало ядерные катастрофы.

Владимир Бочкарев.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**  
(ПРОЗАМА ВЗГЛЯДОМ ИСТОРИЧЕСКИЕ ГЛУБИНЫ)

Уважаемый Владимир, подробные теории действительно есть. Причем как минимум одна из них — это не просто разгадывание на пустом месте, а подтвержденная рядом серьезных фактов гипотеза. Я читала несколько научных статей по этому поводу в зарубежных журналах, кое-что мне известно. На протяжении последних семи лет французские ученые и специалисты NASA проводили исследования земной коры и пришли к выводу, что наша планета с большой вероятностью подвергалась ядерной бомбардировке около 30 тыс. лет назад.

Исследователи обнаружили более 100 огромных воронок по всей Земле, диаметром от нескольких сот метров до нескольких километров и глубиной до нескольких тысяч метров. Разумеется, сейчас эти кратеры давно погребены под толщей породы, но легко обнаруживаются при анализе почвы и структуры материковых плит. При этом вороны точно не являются кратерами вулканов и совершенно не похожи на повреждения, которые оставляют упавшие метеориты. За то, что они образовались в результате ядерных взрывов, говорит и радиационный фон.

Помимо этого, ученые анализировали предания различных народов, эпосы и даже сказки, в которых, по их мнению, могли сохраниться отголоски былой катастрофы. И во многих сказаниях они обнаружили косвенные намеки на то, что ядерная война действительно была. И наконец, еще одним доказательством теории служат многочисленные «бомбоубежища», найденные в самых разных частях света. На Тянь-Шане, в пустыне Сахара, на Алтае.

Выходит, что с некоторой долей вероятности мы с вами являемся потомками выживших в тех жутких условиях людей, а точнее, мутантов, которые смогли приспособиться к жутким постядерным условиям жизни на планете.

Верю ли я в эту теорию? Наверное, все же нет: уж слишком фантастически она звучит, да и непонятно, кто же, собственно, использовал на Земле ядерное оружие. Ведь контроль над атомом — это очень высокая ступень развития науки, а следов цивилизации, которая могла бы совершить подобное



**«МИР ФАНТАСТИКИ»**  
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



врата миров  
**БАФФИ**  
Истребительница вампиров



аниме  
**X**  
Культовое городское фэнтези



арсенал  
**СКРЫТОЕ ОРУЖИЕ**  
Боевые ножи

**ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА**  
ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD  
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ФЭНТЕЗИ-БОЕВИК С ДЖЕКИ ЧАНОМ  
**МИФ (The Myth, 2005)**

Реклама

## НОРА КТУЛКУ

Я  
ПРОСЛУШАЛ!

Великий и ужасный, зловерный и вихриный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выключает очередной трэш. И неважно, какого трэш толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто по-идиотски нагиссаным вопросом.

Весь трэш Ктулху валочет в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому, расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.

## КТУЛКУ

## (ОТКРЫЛ СЕЗОН ХИТ-ПАРАДОВ)

Ну вот, снова подняли ни свет, ни заря, заставили тронуть шупальца к клавиатуре. А кто во всем виноват? Вы — товарищи трэшделцы, мастера по убийству самых гениальных идей. И чего вам не сидится тихо и мирно за своими компьютерами, не играется в очередной хит? Не е-ет, тянете свои ручонки к карандашам и ручкам, воплощаете, так сказать, свои «супервеселые» идеи в жизнь.

Эх, что подалаешь, придется вами заняться. Ну, здравствуйте, мои талантливые художники-карикатуристы и портретисты! Сегодня настала ваша очередь получать свою порцию моего благословения. Итак, начнем. В поле моего зрения на этот раз попали изображения (а по-другому это и не назовешь) ведущего «Почты» — Старпама.

Путем тщательного отбора я определил трех трэш-победителей, нарисовавших самые-самые, именно в моем духе, портреты Алексея Макаренкова. Вот их имена.

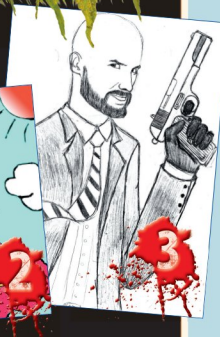
Тройку лидеров замыкает работа товарища, скрывающего свое истинное имя под ником Hashim2501, под названием «Русский Хитман».

Второе место по праву достается Алексею Ефремову с совершенно фантастическим произведением «Бууи и игроманьяк».

А на первом месте нашего трэш-парада прочно обосновался Ярослав Мельник из города Усть-Катав Челябинской области и его творение «Кровавый Старпом».

В следующий раз я собираюсь открыть всему миру глаза на истинное лицо Светланы Померанцевой. А пока пошел я в нору и попытаюсь уснуть, но боюсь, что портреты очаровательной ведущей «Почты» в вашем исполнении не дадут мне насладиться добрыми кровавыми снами. Всем спокойной ночи.

П о к а -  
лока.



открытие, на нашей планете пока не найдено. Но сама теория звучит очень стройно; читая доклады ученых, в нее сложно не поверить.


**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**  
**(РАЗВЕНКА ЯДЕРНЫЙ ПЕПЕЛ)**

Ох уж мне эти теоретики, ох уж мне эти гипотезотворцы. Я читал несколько работ, которые каменя на камень не оставляют от изложенной выше теории. И воронки эти — не воронки, и катакомбы — не катакомбы, да и радиационный фон обусловлен характером залегающих на определенной глубине ископаемых.

Вот только опровержения эти ничуть не лучше самой последней теории. Было или не было? Пока достоверных доказательств ни того, ни другого нет. А гадать можно долго.

Меня правда, как человека знакомого с физиологией человека не понаслышке (за спиной 8 лет медицинского образования и несколько лет работы по специальности), удивляет вот какой факт.

В изложенной Святой теории также говорится, что раньше суточный цикл вращения Земли вокруг оси был несколько больше. Приблизительно в полтора раза. А ускорили скорость ее вращения как раз ядерные взрывы. Так вот, внутренний биологический цикл человека, да и большинства других организмов на нашей планете, привязан не к 24 часам (стандартные сутки), а к 36. Опыт проводился неоднократно. Птиц, млекопитающих, людей изолировали от внешней среды (восходы и заходы солнца они видеть не могли, часов

людям не давали), и через некоторое время (от 1 до 2-3 месяцев) они начинали жить именно по 36-часовому циклу. С чего бы? Логично предположить, что относительное недавно — разумеемся, с точки зрения эволюции — суточный цикл был несколько длиннее, чем сейчас.

Впрочем, этот факт никоим образом не доказывает теорию ядерных взрывов, а лишь то, что Земля раньше вращалась чуть медленнее. А уж что изменило скорость ее вращения — это еще надо выяснять.

## ПИСЬМО №3

## О ТОМ, О СЕМ...

Добрый вечер, дорогие Печкины от «Игромании», времени суток! Пишу вам в



# THE SETTLERS

RISE OF AN EMPIRE

Издатель  
**МАХИОН**

## Ноябрь

5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	



Издатель: Ушени • Разработчик: Blue Byte • Издатель в России: МахИОН Дистрибуция



# WARHAMMER ONLINE

## AGE OF RECKONING

# Ноябрь

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Издатель: Electronic Arts • Разработчик: EA GAMES

# КЛАМБУР



первый раз, дай бог, не последний. Хотя «Игроманию» читаю с 2001 года. Перехожу к вопросам, коих у меня накопилось немало, но не волнуйтесь, вопрошать буду только о главном, на мой взгляд.

#### 1. О ходоках.

Часто ли к вам в редакцию приходят люди, участвующие в продвижении качественно неприемлемых проектов (имею в виду игры), с просьбой зависить оценки, не «тыкать» читателей носом в недостатки непотребных тайтлов, предлагая взамен «респект и уважку» (читай: эксклюзив, подробности о проекте, деньги). В ожидании нигилистических ответов, с надеждой на правду, с первым вопросом закончил.

#### 2. О языках.

Неоднократно в статьях «Игромании» встречал суждения о возможности освоить английский язык посредством игр. В частности, Светлана приводила в пример себе, мол, она, играя, выучила язык Буша и Шекспира. Не могли ли вы поподробнее остановиться на тех играх, программах, самой процедуре освоения языка в домашних условиях? А то ввиду занятости на посещение специализированных курсов нет ни времени, ни денег, ни сил.

#### 3. О смене времен, машин и РС.

Хотелось узнать ваше мнение о периоде смены (обновления комплектующих) компьютера. То есть как часто вы апгрейдите ваши домашние PC? А то не могу определиться со временем покупки компа. Сейчас или ближе к Новому году? Как ведь бывает, например, на рынке автотранспорта: зимой цена заметно падает по сравнению с весной, виной тому — сезонный ажиотаж. Применим эту теорию к PC. Если судить по датам выхода AAA-тайтлов, сезон у нас осеню. Но осеню градет время DDR3, следовательно, цена на DDR2 упадет. Процессоры тоже не отстают, прослушав закон Мура, уже четвёртый ядр! Объем оперативки, как известно, существуетен при сборе сильной системы, а цена кусается. Как известно, скупой платит дважды, а тупой, позволю себе заметить, трижды. Вот я и решил посоветоваться с гурӯ Алексеем и свет очей наших Светланой по этой животрепещущей теме. Заранее благодарен.

#### 4. О Ктулху.

По поводу новоявленного почтмейстера Ктулху, который недавно завелся в «Почте». Не кажется ли вам, что его место в разделе «Юмор»? К чему занимать бесценные страницы вопросов-ответов разгромом трэшных произведений? Зачем стёбать горе скульпторов, поэтов, литераторов в «Почте», давайте уж в «Юморе»?

P.S. Спасибо за ту работу, результатом которой вы нас ежемесячно балуете! СССергей aka Sereg@\_Sokol



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО**  
(РАСТЕКАЯСЬ НАСЫЛЬЮ ПО ДРЕВУ)

Это много вопросов, и все в одном письме. Поначалу думали скинуть все их в «Вопросы/ответы», но, заметив, что все вопросы достаточно интересные, решили со Светой ответить на письмо здесь. Первые два — за мной, последние — за нашей несравненной. Поехали.



Арбузокадательная матрица, залеченная Дмитрием Кренком.

**О ходоках.** Будем считать, что не раскрою никакой коммерческой тайны и не разболтаю корпоративных секретов. Благо так оно и есть. Так вот, ходоки, как вы их называете, не то что есть, они совершенно постоянное явление в любом журнале, который печатает рецензии на что угодно. Хоть на фильмы, хоть на одежду, хоть на памперсы, хоть на игры. Совершенно, ходоки — это пиар-службы различных компаний.

У них смысл жизни такой. Чтобы об их продукции писали — это раз, и два — чтобы по возможности писали хорошо. Несколько лет назад вообще было в порядке вещей: звонят, представляются, говорят, что делают, допустим, такую-то игру, и предлагают «горячий материал», но только в том случае, если мы на кисель изойдем и только дичачем лить будем.

Когда все это началось, мы предельно четко спозиционировали себя. Предлагать нам эксклюзив не только можно, но и нужно, ибо сам факт упоминания игры в «Игромании» (даже если плохо напишем) — это само по себе реклама. Да-да, не удивляйтесь. У рекламы свои законы: «написали плохо» — это всегда лучше, чем «не написали совсем». Но диктовать себе какие-либо условия мы не позволяем. Да, иногда были случаи, когда мы не замечали каких-то ошибок в играх (они были не совсем очевидны), но так, чтобы сознательно замалчивать, — такого никогда не было.

Сейчас прямых ходоков (которые напрямую просят написать о них хорошо) стало значительно меньше (почти совсем нет), но рекламные службы издателей и разработчиков в своем деле поднатерли, многому научились у Запада и действуют куда более хитрыми путями.

Когда речь идет об уже вышедшей игре, все понятно — тут что-то скрыть сложно. А вот на стадии разработки очень даже можно. Достаточно показывать прессе только самое-самое лучшее. Ведь даже демку можно сделать так, что она будет смотреться на порядок лучше релиза. И ведь делают! Обвинять в этом пиарщиков сложно, у них работа такая, но и отрицать факта, что до релиза об игре пишут зачастую куда более лестные тексты, чем после выхода, мы тоже не можем. Зато имеем право максимально тщательно проверять все приходящие нам материалы, выезжать и общаться напрямую с разработчиками (а не с рекламными службами), на месте выяснять, подсовывают нам литку или то, что действительно будет представлять собой игру.

И вот эта практика — максимально дошное выявление истины — дает отличные результаты.

**О языках.** Давать конкретные рекомендации по изучению языков довольно сложно.

Схема, которая сработала для одного человека, совсем необязательно сработает для другого. Тем не менее есть некоторые общие принципы, которые позволяют неплохо подтянуть, допустить, английский. Давайте прямо по пунктам.

1. Для начала нужно нормально выучить базис, в частности, грамматику. Для этого есть множество хороших учебников. В рамках называния собственного мнения (внимание, сейчас будет реклама!) порекомендую конкретную книгу — «English for Russian. Английский для наших... которые учили-учили его, да так и не выучили!» (автор — Джина). Для начинающих — самое то, а главное, очень легко читается и запоминается. Есть и другие хорошие книги, но эта — проверена лично мной на нескольких друзьях и знакомых.

Если очень ленивые, то можно не читать книги, а сидеть на нормальных курсах, где вас научат тому же, но за более короткое время. Вот только денег потратите заметно больше, чем на учебник.

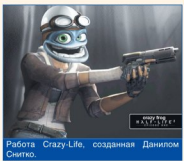
2. Когда есть базис, надо резко накопить словарный запас. Для этого не надо тут сидеть со словарем и заучивать огромные списки слов. Учить надо в основном глаголы, и только те, которые наиболее часто встречаются в разговорной речи. Учить, не заучивая, а строить конкретные фразы с заучиваемыми словами и проговаривая их вслух.

3. Когда есть базис и некоторый словарный запас, подключаются компьютерные игры и фильмы на английском языке (субтитры на начальном этапе оставляйте включенными). К этому моменту многое вы и так уже будете понимать без словаря, а то, что не будете, — сразу же залезаете и смотрите.

4. Параллельно с третьим этапом крайне рекомендуется ходить в «английские клубы». Они почти бесплатны: собираются люди, которые учат язык, и на протяжении нескольких часов общаются строго на английском. За месяц посещения таких клубов уровень языка обычно подкакивает очень сильно.

Также очень действенно общение на английском языке в чатах, на форумах, в онлайн-играх. Основное их преимущество по сравнению с живым общением — самые стеснительные ученики значительно меньше боятся ошибиться, больше общаются, как следствие, быстрее осваивают язык.

Я набросал лишь общую схему, как можно без дрожи в руках и замиранья сердца за полтора-два года выучить английский до уровня Pre-Intermediate. Существует немало других, более действенных, но не привязанных к компьютерным играм способов. Будет интересно — пишите, спрашивайте.



Работа Crazy-Life, созданная Данилом Снитко.



0589.954621

## ИГРЫ ПРОТИВ ВОЙНЫ

Редко, но бывает, что к нам на почтовые ящики прилетают письма, на которые совершенно не хочется отвечать. Не потому, что они глупые (эти мы сразу удаляем или выбрасываем), не потому, что скучные (их мы просто откладываем в сторону), а потому, что письма эти представляют собой маленькие произведения искусства. Они самодостаточны. Изложенная в них концепция полностью закончена, она не требует каких-либо комментариев.

Предлагаю вам ознакомиться с одним таким письмом. Красота слога, интересная идея, необычный подход к проблеме. Автор письма — наш читатель Денис, фамилия, к сожалению, в письме не указана.

Я играл в Supreme Commander две недели, прежде чем осознал, что в игре есть одна компания. Осознал и забыл — намного воевать знать, что на том конце земного шарика сидит какой-нибудь янки и с бесчисленной злобой следит за пуском двух дюжинов стратегических ракет. Вереница черн-желтых иконок ползет по экрану, и я знаю — в этот момент на одну клавиатуру в Америке стало меньше. А бедный на материке выражения язык вдруг расцветает такими сложносочиненными конструкциями, что русские грузинки краснеют от стыда. И именно в этот момент I feel good.

Та же история с Battlefield 2. Всаживая пулю за пулей в звездно-полосатые тушки врагов, я чувствую себя так, как будто шью им за Алжью, Вьетнам и Ирак вместе взятые. И ведь это реально успокаивает! До сих пор самым радостным моментом за мою виртуальную жизнь остается прорыв на багги, обвешанном взрывчаткой, к укреплению потенциального противника, а скриншот данного памятного события и по сей день украшает мой рабочий стол. Этот симу-

лятор моджахеда привел моего племянника в такой восторг, что он тут же забыл все свои обиды (хотя какие могут быть обиды у 11-летнего пацана?) на «коварных американцев».

Стыдно признаться, но и мне, взрослому вроде бы парню, стало намного приятнее общаться с Фрадами и Джорджками, вспоминая их фамилии в списке набитых мною фрагов. Это банальная психология — намного легче ужиться с теми, кто слабее тебя. Так может, правы корейцы, преподаяв Starcraft в школах? Вся история Кореи — это череда бесконечных захватов. А постоянное пребывание под кем-то не может не отложить отпечаток на менталитете нации.

И колъ уж в реальных войнах не судьба победить — так, может, в виртуальных отыграться? И ведь помогает, черт возьми! Еще как помогает! В Корее старкрафтеры — почти национальные герои. Их чти, обожают, лелеют за то, что они всем показали кузькину мать, причем без всяких ракет на Кубе. Позавье про все, люди прилипают к экранам мониторов, наблюдая очередную сводку новостей с электронного пола боя.

А вот я не могу слушать новости. Там нет ничего, что могло бы успокоить во мне патриотическое желание набить лицо некоторым людям (не скажу каким — и так что-то сильно в политику занесло). Америка строит ПРО в Европе, чтобы сбивать летящие по безумной синусоиде ракеты Ирана (ну и не умеют иранцы писать взлопоятны); в Грузию влетают «российские» (ну-ну, видать в телескоп триколор разглядели) самолеты и долбят никому не нужные цели, срывая не выгодные для Грузии переговоры. Латвия вообще, похоже, вернулась в замок Вольфенштайн.

Это не может не бесить. Не говорите, что вас это не бесит. А ведь эта самая бесиль-



ная злоба, накапливаясь в организме, выливается не только во вполне безобидные «янки гоу хом», но и в бесконечную обиду замедленного действия на весь Запад и НАТО (хотя Запад и НАТО уже давно синонимы). И мина эта обязательно бахнет. Она не может не бахнуть. Эту злобе просто необходимо найти выход, пока не стало слишком поздно.

И способ есть. Способ, проверенный на мне, — двадцать минут стрельбы после очередного выпуска программы «Время», и звездочки с полосочками больше не вызывают желания порвать эти самые полосочки и засунуть вместе с этими самыми звездочками куда поглубже. Это реально спасает нервные клетки, которым и так сегодня жется несладко. Вы не подумайте, я не за то, чтобы преподать уроки жедштов в школах. Черт с ним, и так научимся — нам только волю дай, просто мешать не надо. Никто не превратится в маньяка от одного лишь набивания виртуальных тел виртуальным же свинцом. А вот от грусющей ненависти — вполне возможно. И что станет с нашим шариком, какое поколение NEXT, так и не нашедшее выхода этой ярости, доберется до красной кнопки? Вернее, что от него останется?

### СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВНИКАЛА В САМУЮ СУТЬ)

Вот, так всегда и бывает, только хотела рассказать, как сама учила английский, а за меня уже все поведали. Ну ничего, с удовольствием отвечу на вторые два вопроса.

**О смене времен и машин.** Сергей, универсальной формулы я не знаю, но знакома с двумя крайними случаями, каждый из которых довольно действенный, а главное, не очень затратный.

Вот, например, я в последнее время регулярно провожу так называемые этапные алгредиты. То есть когда моя домашняя машина начинает капризничать и пищать, что для очередной хитовой игры (это очень важно, речь именно о хитовых играх, о веках в игротрострени) ей резко не хватает, скажем, оперативной памяти или видюшка слабовата — я бегу прямиком в магазин и докупаю недостающее.

Поскольку ориентируюсь я только на хиты, то подобные мини-алгредиты приходится делать не так уж часто, приблизительно раз в год. Когда же подходить время поменять базу, то у меня в системном блоке уже много неплохого железа и покупать приходится совсем чуть-чуть, чаще всего только материнскую плату и процессор.

Про Старпрома я точно знаю, что он действует по другому принципу: не обновляет домашний компьютер до победного. И только когда новый «Макс» или редактор для какой-нибудь игры вообще откажется запускаться, он топтает в магазине и берет самую современную машину. От старой остаются только винчестеры, DVD-привод и разные мелочи: его продвинутая геймерская мышка, клавиатура и колонки. Мы как-то сравнивали, что получается дешевле, вышло приблизительно одинаково.

Но я все же рекомендую вам поступать, как я, в этом случае не приходится сжигать зубами, когда какал-нибудь очередная игра идет только на минимальных настройках, да и то со скрипом.

**О Ктулху.** Кто же ты так нашего Ктулху обижаете? Посмотрите внимательно, он же публикует и описывает в своем гнезде не простой убогий трэш, а чаще всего трэшевые стилизации. Ему вовсе не чуждо чувство вкуса и изысканности. Ведь трэш — это часто не просто некое бездарное творение, а вполне законченное произведение искусства, вот только рассчитанное не на широкие массы, а на понимающих. Мне кажется, что наш Ктулху выбирает именно такой трэш. Ну а среди наших читателей, судя по числу писем, адресованных лично Ктулху, достаточно понимающих.

### ПИСЬМО №4

#### ГРАФИЧЕСКИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Приветствую, товарищи игроманьяки. Ваш журнал довольно хорошо оформлен в графическом плане. Страницки приятно листать, все очень красиво. Однако эта красота занимает много места. Те, кому доводилось работать с графикой, наверняка это замечали. Вы постоянно жалуетесь на недостаток места в журнале, так почему бы вам не «оптимизировать» статьи? Например, в «Новостной меридиан» можно добавить больше новостей.

С уважением, Александр К.



**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ  
(РАСЦВЕТАЛ УНИМЫМ КАРТИНКАМИ)**

Любое глянцевое (да и не только глянцевое) издание обязано быть не только информативным, но и красивым. Вряд ли кто-то станет покупать журнал-газету толщиной в 250 с хостиком страниц. Оформление — это даже не главный атрибут, а непренная составляющая журнальной концепции. Оно передает атмосферу, облегчает восприятие статей, позволяет проникнуться стилистикой и, если

# 240 СТРАНИЦ

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



«Попытка дружить с зомби при помощи бензопилы», автор — FireStARTER

хотите, геймерским духом.

Так что не стоит воспринимать графику как некий необязательный придаток. Это совсем не так. При этом если говорить конкретно о нас, то, каемся, мы очень часто (практически постоянно) слегка смещаем акценты в сторону текста. Очень часто редакторы решают, что написать побольше интересной и актуальной информации важнее, чем поставить побольше красочных картинок. Можете называть это хардкорностью. Мы считаем, что читающие нас люди — то есть вы — чуть меньше зацелены на «ярком и красочном» (на картинках) и вас куда больше интересует «интересное и эксклюзивное» (иными словами, текст, сами статьи).

По этой же причине практически все скриншоты, публикуемые в «Игромании», не просто украшают статью, а являются дополнительными информационными блоками. Во-первых, под картинками стоят подписи. Во-вторых, эти подписи не просто «банально туповатые», а обычно содержат некую интересную информацию об игре/программе/железе. Шутки, конечно, тоже бывают. Но в основном — важные факты. Приведу простой пример. Сравните две подписи к одной и той же картинке, на которой изображен, допустим, гигантский тушканчик, увлывающийся по прерии от ядерной боголюбовки:

1. «Смотрите, как увлывает! Экий спиди-гонцик!».
2. «Ядерные боголюбовки — единственное оружие, которое поможет вам уничтожить тушканчиков-переростков».

Первая подпись к скриншоту — плоская шутка, из которой геймер не узнает об игре ничего нового. Из второй подписи игрок может почерпнуть довольно много интересной информации. А именно:

- В игре есть ядерное оружие;
- В игре есть гигантские тушканчики;
- Поскольку тушканчиков приходится уничтожать, то они, скорее всего, враги. Значит, в игре есть враги-тушканчики;
- Тушканчики уничтожаются только ядерными боголюбовками;
- Раз тушканчики уничтожаются только таким мощным оружием, значит они, во-первых, очень сильные противники, во-вторых, скорее всего, появятся ближе к концу игры.

Почувствовали разницу? Мы стараемся делать из скриншотов именно дополнительные информационные блоки, чтобы вам было интересней.

Так что и меньше графики/скриншотов быть уже просто не может, и больше их ста-

вить у нас не получается (уж больно хочется побольше всего интересного рассказать).

## СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПОГРУЖАЛАСЬ В ЖУРНАЛЬНЫЕ МИРЫ)

Добавлю от себя вот еще какой интересный момент. Каждая рубрика в «Игромании» оформлена в своем уникальном стиле. Каждая рубрика — это такой маленький журнал внутри журнала: листавшь странички и словно перемещаешься между маленькими вселенными. Когда-то давно, когда я еще не работала в «Игромании», а только начинала ее читать, я была очарована именно этим эффектом. Внутри журнала словно притаилось множество маленьких журнальчиков. Я не удивлюсь, если кто-то из вас читает «Манию» именно по этой причине.

## МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик [mail@igromania.ru](mailto:mail@igromania.ru) с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. <http://half-life2.3dn.ru> — сайт о Half-Life, а также аддонах и модах к нему.
2. <http://stalker-zone.info> — фанатский сайт об игре «Сталкер». Рассказы, информация об оружии и артефактах, данные о Зоне, ну и, конечно же, форум для общения.
3. [www.stilia.ru](http://www.stilia.ru) — сайт в помощь художникам, изучающим компьютерную графику, любителям и профессионалам. Программы, плагины, обзоры, помощь на форуме, уроки.

## СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

С легкой тоской вынуждена попрощаться с вами, дорогие мои читатели. Радует только то, что расстояние это ненадолго, всего лишь на месяц. Так что и вы не грустите, а идите гулять по улицам, подышать свежим воздухом, пообщаться с друзьями. А может, и побродит по магазинам в поисках новогодних подарков, ведь праздник уже не за горами и, пока нет ажиотажа, можно в тишине и спокойствии выбрать какие-нибудь приятные мелочи для друзей и знакомых. Счастьею оставаться и до новых встреч!

## СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Вот снова Света разрекламировала мне тут нежность. Сколько можно? Нет чтобы поговорить о чем-нибудь серьезно! Например, о Халлоуине. Не люблю споров о том, что это не наша, не отечественная забава и по этому поводу отмечать ее как-то неправильно. Что значит неправильно? Есть праздник, то есть отличный повод собраться с друзьями и повеселиться. А уж кто праздник придумал — дело десятое.

Так что бегом ковыряться ножичком в тыкву, вырезать из них жуткие морды, надевать необычные костюмы (компьютерные герои для этого подходят как нельзя лучше). И конечно же, делать интересные фотографии и присылать их нам. ■

## Советы мастеров

### COMMAND & CONQUER 3

Число статей по C&C 3 еще не было: подробное исследование экономики игры, проведенное Алексеем Шуныковым, — конечно, с практическими советами. Когда выдвиге разрабатывать поле одной комбайной, а когда — двумя или тремя? Как прирастает выбранное до нуля поле? Могут ли комбайны послужить атакующей силой? Об всем этом — 10-страничные советы мастеров.



## Рецензия: тема номера

### WORLD IN CONFLICT

Что было бы, если бы холодная война стала горячей? Многим интересно это выяснить, по возможности — не на практике. World in Conflict — один из самых серьезных стратегических проектов этого года, к тому же отлично подготовленный для сетевых баталий. О нем статья Константина Закаблукоевского



## Рецензия/руководство

### TEAM FORTRESS 2

Half-Life 2 Orange Box еще не вышел в свет официально, но с легендарным сетевым боевиком Team Fortress 2 нашим специалистам уже довелось познакомиться поближе. Для работы над рецензией и руководством к игре объединили усилия Тимур Хорев и Александр Тараканов.



## Вокруг игры

### РОЛЕВЫЕ СИСТЕМЫ

Мы начинаем новый цикл статей — о ролевых системах, настольных и компьютерных, их достоинствах и недостатках, причинах популярности и способах отображения в компьютерных RPG. Начнем мы, естественно, с прародителя ролевых игр — Dungeons & Dragons, а заодно обсудим вопрос о том, чем вообще отличаются между собой системы для настольной игры, для однопользовательской компьютерной и для виртуальной мира.



# ТЕСТ НОМЕР 11 НОЯБРЬ

## 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](mailto:contest@igromania.ru) или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номер и название. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Чем игра *The Settlers: Rise of an Empire* кардинально отличается от всех остальных игр этой серии?

А. Появились стихийные бедствия (ураганы, цунами, землетрясения), которые могут за пару минут уничтожить все найденные непосильным трудом.

Б. В игре теперь есть женские персонажи, а население города напрямую зависит от количества заключаемых браков.

В. Можно вести военные действия против вражеских поселений.

Г. Наше алтарь эго не велико, а живот непосредственно в том городе, которым руководит. И теперь нам надо защищать его (то есть себя) от всечуждых напастей.

Д. В город изредка прилетают инопланетяне, таскают коров и оставляют выжженные круги на полях.

2. Про Team Fortress 2, наверное, слышали все. А первую часть знаете? Это была бесплатная модификация для одной популярной игры. Для какой?

- A. Half-Life, Б. Unreal  
B. Quake, Г. Quake 2  
Д. SIN

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. *Enemy Territory: Quake Wars* поименовал название сразу у двух игр: *Quake* и *Wolfenstein: Enemy Territory*. От «Кваки» взяли сеттинг, а подзаголовок *Enemy Territory* прикурили, чтобы напомнить о моде для *Wolfenstein*, над которым работала та же команда, что сделала *Enemy Territory: Quake Wars*.

А. Истина от первого до последнего слова.  
Б. Про *Quake* верно, а вот про *Enemy Territory* — ерунда. Просто совпадение.

4. По сложившейся традиции, а *Need for Speed ProStreet* восхождение по гоночной лестнице будет курировать девушка. В этот раз на роль нашей спутницы пригласили актрису Линдсей Лохан (*Lindsay Lohan*).

А. Да-да-да, такая очаровашка!  
Б. Линдсей и автогонки? Не смешите.



## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Фраза сказана в комнате, наполненной аниме-мерчандайзом:

— *What? I'm a collector! There's nothing nerdy about it, I'm a collector! Lots of tough guys are into this stuff! Frankie was into this stuff, he was a fuckin' tough guy! Just you wait till I sell my collection on eBay...*

(«Чего уставился? Я коллекционер! И ничего в этом такого нет. Многие крутые парни что-то собирают. Даже Фрэнки, а он вон какой крутой чувак! Только представь, за сколько все это можно продать на eBay...»)

- A. *Grand Theft Auto: San Andreas*  
B. *Stranglehold*  
B. *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*  
Г. *Mafia*  
Д. *Driver: Parallel Lines*  
6. Диалог двух персонажей:  
— *Don't send anyone, captain. They just get in my way.*

— *Им главгероя, don't! It's a setup!*  
— *I hope so. I hate to think they were wasting our time.*

(— Больше никого не посылайте, капитан. Они будут только путаться под ногами. — «Им главгероя», не ходи! Это лоушук!

— *Надеюсь. Не хочется тратить время понапрасну.)*

- A. *Grand Theft Auto: San Andreas*  
B. *Stranglehold*  
B. *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*  
Г. *Mafia*  
Д. *Driver: Parallel Lines*

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Найдите ошибку.

*Clive Barker's Jericho* — игра писателя Клайва Баркера (А), который специализируется на всечуждых монстрах и прочих ужасах (Б). Это уже третья попытка Баркера пробиться в игровую индустрию (В). Действие *Jericho* происходит в легендарном городе Иерихон (отсюда и название) (Г). От всех остальных городов он отличается тем, что существует сразу в нескольких временах одновременно: начиная глубоким прошлым (римляне, крестоносцы и т.п.) и заканчивая далеким будущим. (Д)

## ЧТО, КАК И КУДА

**ViewSonic**  
See the difference™



мс, яркость — 300 кд/кв.м, контрастность — 700:1. Есть за что побороться!



**Призы:** Три монитора от компании **ViewSonic** ([www.viewsoniceurope.com/ru/](http://www.viewsoniceurope.com/ru/)). За первое место полагается 20-дюймовый ЖК-дисплей **ViewSonic VG2201** с временным откликом матрицы 8 мс, яркостью 300 кд/кв.м и контрастностью 500:1.

Разрешение — 1400x1050.

Второе и третье места — 19-дюймовый монитор **ViewSonic VA1912w-4**. Дисплей широкоформатный (16:10) с разрешением 1440x900. Время отклика — 5

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик [contest@igromania.ru](mailto:contest@igromania.ru) с темой «Тест №11, Ноябрь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «**Тест №11, Ноябрь**» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «**Тест №11, Ноябрь**». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

## СКРИНТУРС 11 НОЯБРЬ

**Правила:** От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Если пишем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.



**Призы:** Десять коробок с локализованной версией игры **Stranglehold**. Ее распространением в России занимается компания «Новый диск».

**Куда отправлять:**

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик [maniascreens@igromania.ru](mailto:maniascreens@igromania.ru) с темой «Скринтурс №11. Ноябрь». **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 №11. Ноябрь» (можно как-

нибудь сократить — это же все-таки SMS).  
3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №11. Ноябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

## ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №11. НОЯБРЬ



**Правила:** Вам нужно расставить картинки из игры **Stranglehold** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

**Призы:** 10 футболок с символикой игры **Stranglehold**, предоставленных компанией «Новый диск».

**Куда отправлять:**

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик [foto@igromania.ru](mailto:foto@igromania.ru) с темой «Фотографическая память №11. Ноябрь». **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 №11. Ноябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №11. Ноябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ  
КОНКУРСОВ ЗА №9/2007

## Тест №9. Сентябрь

**Правильные ответы**

- В (отряде «Призраков» не довелось побывать в Австралии).
- Д (начало Fallout 3 пройдет в убежище, где главгерой будет находиться с рождения и вплоть до совершеннолетия).
- Б (прявят ковенантами не Элита, а Пророки).
- А (Лара Крофт в Tomb Raider: Legend и в предыдущих шести частях — фактически два разных человека).

- Б (цитата из Overlord).
- В (цитата из Sam & Max: Episode 4 — Abe Lincoln Must Die!).
- I — А, II — Г, III — Д, IV — В, V — Б

**Победители**

- Григорий Еланцев (Ижевск)
- Михаил Ферин (Ухта)
- Сергей Адаев (Рассказово)

**Призы**



Три TV/М-тюнера.  
Первое место — модель Behold TV M6 с аппаратным декодером MPEG-2.  
Второе и третье места — Behold TV 607FM и Behold TV 505FM, соответственно. За призы благодарим фирму Beholder ([www.beholder.ru](http://www.beholder.ru)).

**СКРИНТУРС №9.  
Сентябрь**

**Правильный ответ**



Нужно было прислать вот такой скриншот с собранными монетами, из которых образуется слово Earth.

**Победители**

1. Денис Гресов (Минеральные Воды)
2. Галина Григорьева (Астрахань)
3. Станислав Кунатов (Самара)
4. Станислав Панов (Нальчик)

5. Иван Христовский (г. Петропавловск, Казакстан)
6. Артем Королев (baster\_boy@mail.ru)
7. Антон Гладков (Балаково)
8. Андрей Подзныков (Одинцово)
9. Владимир Сусликов (г. Березовский, п. Баразас)
10. Сергей Буталенко (Нижнекамск)

**Призы**

**ELECOM**

Трое первых победителей получают трехмерные мышки Elecom 3D M-3DIUR. Призы предоставлены компанией Elecom ([www.elecom.net.ru](http://www.elecom.net.ru)).



**Фотографическая память №9. Сентябрь**

**Правильные ответы (На 2)**

- 3, 1, 4, 2, 5

**Победители**

1. Владелец телефона 7-916-\*\*\*-17-10
2. Владелец телефона 7-910-\*\*\*-55-20

3. Владелец телефона 7-906-\*\*\*-25-06
4. Владелец телефона 7-927-\*\*\*-06-25
5. Владелец телефона 7-951-\*\*\*-24-30
6. spres92@mail.ru
7. Oner Balkov (Москва)
8. dark\_hunter@k66.ru
9. Никита Бабушкин (Москва)
10. Владелец телефона 7-961-\*\*\*-95-85

**Призы**



Первое и второе места — необычный гаджет Iqua miniUFO, похожий на летающую тарелку. На самом деле это Bluetooth-гарнитура, только крепится она не за ухом, а на любой плоской поверхности. За третье и четвертое места полагается стандартная Bluetooth-гарнитура BHS-603. Призы предоставлены компанией Iqua ([www.iqua.ru](http://www.iqua.ru)).



Все остальные победители получают диски с локализованной версией игры Hospital Tycoon от компании «Бука».

Рубрику подготовил Дорминдонт Геймблейк

**УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ И «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»**

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам **правильные** ответы до определенного срока, **сделав соответствующие пометки на конверте**, **сделав соответствующие пометки на конверте**, **сделав соответствующие пометки на конверте**. 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).  
«Скринтурс»: Скриншот экрана с подвешенными иголкой пилы мажора из Lost Planet, Extreme Soldiers.  
«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.
2. На конверте письма либо в теме e-mail-сообщения **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь. Если вы шлете ответы по обычной почте, разберитесь заранее свой почтовый 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. Прислать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANIASCREEN@IGROMANIA.RU** для «Скринтура», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти».
- б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтура», **foto** для «Фотографии»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение будет как просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В своем сообщении не забудьте оставить телефон, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопомощь №11. Ноябрь»).
- в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не писать резными зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители фиксируются равно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №11, ответы на него с 99% вероятностью будут в «Игромании» №12/2008.
5. Исходя из пункта №4 ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «приннадлежит».

Иными словами, ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 23.11.2007.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» 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 подождайте.

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](mailto:winner@igromania.ru).

По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на [winner@igromania.ru](mailto:winner@igromania.ru). Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на [dom@igromania.ru](mailto:dom@igromania.ru). Можно написать и на почтовый ящик редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

**ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU**

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ»**, **ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ** и **«МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера, только поступившие в продажу**.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любую банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

**Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:**

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

**Расписка наложенным платежом**

Расписка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) в разделе «Онлайн-магазин».





## ИТОГИ КОНКУРСА ОТ EF ENGLISH FIRST

### Правильные ответы

1. А (фамилия Рауле созвучна английскому слову «rain», что означает «боль», «горе»).
2. Б (joy — удовольствие, stick — палочка).
3. А (I used to hunt terrorists — now I'm one).
4. Б (слово «лут» произошло от английского «loot», что переводится как «добыча», «награбленное добро»).
5. Б (слово «баг» произошло от английского «bug», по-русски — жук).



### Победители и призы

Главный приз — двухнедельную поездку на Мальту для обучения в школе EF выиграла **Юлия Демченко** из Санкт-Петербурга. Наши поздравления! Напомним, что время поездки оговаривается с победителем, но она должна быть осуществлена до 15 апреля 2008 года.

Второе и третье места заняли соответственно **Ирина Маслова** из Москвы и **Юлия Ярнонова** из Сочи. Им достается плеер iPod MA146.



Еще 30 призеров, как и было обещано, получат фирменные рюкзаки EF English First:

1. Ярослав Богатырев
2. Алексей Косинин
3. Сергей Зайцев
4. Илья Ганжа
5. Вадим Дурандин
6. Ксения Мушина
7. Евгений Пестов
8. Алексей Волошин
9. Алексей Лихачев
10. Дмитрий Лунев
11. Николай Тухмазов
12. Екатерина Агаева
13. Сергей Покропилов
14. Наталья Гончарова
15. Илья Долматов
16. Сергей Никитин
17. Александр Демин
18. Григорий Скороедов
19. Илья Солтамов
20. Егор Добродеев
21. Илья Прякин
22. Константин Стуков
23. Юрий Селютин
24. В. А. Рябушкина
25. Ольга Карсеева
26. Вадим Лалтев
27. Наталья Уткина
28. Анна Кирик
29. Руслан Мужмедзянов
30. Николай Титов

Со всеми победителями по поводу получения призов свяжутся представители EF English First.





Экономная и рассудительная девушка

# ЭТО временно

Юля Давыдова

**В** черноморском поселке Лазаревский лето: губы в соли, плечи горят, облезлые курортники тащатся в сторону пляжа. Я иду по центральному рынку и (ну, понаблюдис!) иду ободок для волос. Лучший выбор пластмасы — под вывеской «Все по 10 руб.» На вывеске, чтобы никто не запугался, нарисована эта самая девушка. Я беру простой ободок, узкий, белого цвета. Примерно: ага, сойдет. Протгиваю двадцать жемчине, которая стоит за прилавком. И тут случается удивительное: продавщица кутюро... не берет. Ждет, пока я добавлю. Предмет стоит 20 рублей. Я уже собираюсь скандалить, но тетка показывает другие товары: вот какой-то ввер за 30, а вот еще штука за...

На палатке, напоминой, написано что почему. Меня просто разводит. Но разница вроде бы невелика, а ободок — необходимая вещь. Поэтому я расшариваюсь. Вот примерно так же образом забирает время любая компьютерная игра.

Мой бойфренд — нэзюев его К. — каждый вечер повторяет один номер. Он укладывает меня в кровать, ласково подтыкает одеяло, целует, потом смотрит таким внимательным взглядом, словно резал лук и вот-вот разрыдается. Говорит: «Я на час», — и уходит. В это свое «на час» он верит, как некоторые верят в правдивость «Дома-2». Я знаю, что будет с К. в смежной комнате. Он заберется с ногами на стул, включит компьютер, волочет наушники, запустит какую-нибудь игру. Он увлечется и, поглядывая на часы, начнет себя уговаривать: «Еще пару минут...» Возвращается К. к рассвету, он вымотан, у него больные, усталые, с красной паутинкой глаза. К. спит до обеда и просыпается раздраженный. Раздражен он двумя вещами. Во-первых, своим безволею: сказал «на час», вернулся через шесть. Почему? Во-вторых, расстройкой: ночь ушла... на что она ушла?

Компьютерные игры как пылесос: сосут время, пока не выдернешь провод питания. Когда у меня была Dendy, я целыми днями зависала перед телевизором. Когда я нашла пасьенс «Паук», то часами переключивала карты. Когда установила The Sims 2, то протрала в квартире столько, что вспомнить страшно.

Я делала что-то полезное! Ну вот же, Марио спас принцессу... Ну вот, пасьенс разложен, карты на местах... Ну вот, дом обставлен, бассейн вырыт, жилище выслапается, успевае на работу, а вечером принимает гостей...

Ну, это же самообман. Если не считать save-файла, я не сделала ничего. Совсем. Ничего.

Игры — это все равно что сидеть в чате или болтать по телефону с подружкой, гулять по IKEA без денег, спать больше восьми часов в сутки, пытаться что-то доказать родителям, смотреть в турецком отеле новости на чужом языке... Ваши игры — это, извините, тупняк.

Есть такая штука — тайм-менеджмент. Она помогает понять, на что уходит жизнь. Купите недорогой ежедневник и записывайте, сколько часов в день вы провели за едой, на занятиях, перед телевизором... и за игрой. В воскресенье вооружитесь калькулятором и подсчитайте, как вы истратили недорого. Сколько часов набежало в графе «Комп»? Готова поспорить, что немало: 10, 15, 20. Этих часов хватило бы на многое. Вы могли создать что-то реальное. Чему-то научиться. Могли развивать себя... А ведь время — невозможный ресурс, вы не сможете его навестать. Время, которое вы провели за игрой, — это упущенное время. Было оно — и нет.

Скажут, что компьютерные игры — зло, значит, власть в крайность. Они не боль-

ше зло, чем кофе, сигареты, «Макдональдс» или привычка смотреть прогноз погоды, зная, что тот все равно не сбывается. Игры — это что-то приятное, кто бы спорил. Тут важно другое: не перебарщивать.

И, конечно, игры нельзя запрещать. Хотя бы потому, что запретный плод особенно сладок, и ночь за игрой из дурачки превратится в акт пиратской романтики. Типа «Играл? Ха! Я боролся с системой!»

Но бороться надо именно с играми. Вернее, не с играми, а с собой. Ведь вы, а не программа, нарушаете слово. Это вы воруете свое время. Это вы перестали высыпаться, когда вышл... э-э... Ну во что вы играли, пока не появилась мозоль на запястье?..

Сами вы не способны сказать «хватит»? Заведите будильник. Этого мало? Есть более радикальные способы для самоконтроля. Как перестать тупить и начать жить? Используйте Uninstall. Как вернуть крепкий сон? Uninstall. Как стать вольным человеком? Uninstall. С The Sims 2 и пасьенсом я именно так и поступила.

Вот К. — я могу простить ему многое. Я пытаюсь быть к нему ближе и — история старая, как сами игры, — вместе с ним завожу аккаунт в бесплатной ерунде. Набираешь адрес и строишь свои деревни, добываешь пшеницу и дерево, ставишь домики, расставляешь на соседней калкань... У нас с К. появляются общие дела. Мы ждем, пока достроятся здания, мы проверяем странички со своими деревнями по сто раз на дню. Когда игра открыта в фоновом режиме на всех компьютерах в доме, мы говорим о ней больше, чем о планах на вечер... Да, мы делаем что-то вместе. Но...

«Что вообще мы тут делаем?» — спрашивает К. прямо сейчас. К. молчит. Ну, разумеется, он молчит.

Потому план такой: ставлю точку, отправляю текст в редакцию. Потом открываю игру и удаляю аккаунт. Деревня? Набег! Спасибо, на это нет времени.



Машине автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

# УДОВОЛЬСТВИЕ БЕЗ ГРАНИЦ ОТ ИГРЫ БЕЗ ТОРМОЗОВ

Супермощная игровая станция Kraftway Idea  
на базе двухъядерного процессора Intel<sup>®</sup> Core<sup>™</sup> 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<sup>®</sup> Core<sup>™</sup> 2 Duo E6320, русифицированной подлинной ОС Microsoft<sup>®</sup> Windows Vista<sup>®</sup> 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](http://www.kraftway.ru). Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.





# Некоторые вещи в двух словах не опишешь!

...И не объяснишь, и на вопросы в двух словах не ответишь...

А ведь так нужно с кем-то поделиться и написать, как все было на самом деле!

С «Пакетом СМС» от МегаФона у вас будет для этого целых 100 СМС по выгодной цене, которые вы сможете послать на номера любых операторов.

Лицензия №№ 10010, 13082, 14604, 15002, 15609, 15410, 15411, 15412, 16138, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации.

Подробнее – в офисах продаж и обслуживания и на сайте [www.megafon.ru](http://www.megafon.ru) На правах рекламы.

звонки по России на этот номер - бесплатно

8 800 333 0500



**МЕГАФОН**  
Будущее зависит от тебя