

ИГРОМАНИЯ

03 МАРТ 2007

4 МИРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1

6 СТРАНИЦ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

• BIOSHOCK

ВЕРДИКТ

- MAELSTROM
- BATTLESTATIONS
MIDWAY

В РАЗРАБОТКЕ

- LEFT 4 DEAD
- HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
- ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ
- JAGGED ALLIANCE 3

РУССКОЕ ВРЕМЯ

- КОЛЛАПС
- НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

• КОДЕКС ВОЙНЫ

ВИДЕОРЕПОРТАЖ НА DVD
КАК И ВО ЧТО ИГРАТЬ НА
Playstation 3
и Wii

ВИДЕОМАНИЯ
• PRE-SORTING
• GEAR'S OF WAR
• И LOST PLANET
• ПРЕ-СОРТИНГ
• ПЕРСОНАЖИ
• СТРА-РЕГИОН
• ИГРОВОЙ
• ИГРОВАЯ ПЛОЩАДЬ ДЛЯ
• ARMED ASSAULT
• ПУДРА ПИРЕМ
• WAGNAMMER
• MARK OF CHOS
ИГРЫ В ОНЛАЙНЕ
• WORLD OF WARCRAFT
• EYE ONLINE
• GUILD WARS
• SPECIAL
• ИГРЫ НА БЛИЗКОМ
• ВОСТОКЕ
• ПРОШЛОМ НА
• ПОМОЩЬ
• СЛУЖБЫ
• ТЕЛПОДДЕРЖКИ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ПОЛЕЗНЫЙ СООТ
ТЕСТИРОВАНИЕ CROSSFIRE 1.5U
ПРАВИЛЬНО СЛЕДИТЬ ЗА ТРАФИКОМ

РУКОВОДСТВА, ТАКТИКА
ПРОХОЖДЕНИЯ
• THE WARRIORS
• BATTLEFIELD 2142
• AGE OF EMPIRES 3
• DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
• FEAR 2
• CAESAR
• DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
• HEROES OF MIGHT AND
• ELIATION POINT
• SEVRA
• NEED FOR SPEED
• ARCADE
• MAGIC 5
• ВИДЕНИЕ
• DOUBLE AGENT
• STRONGHOLD
• HEROES OF MIGHT AND
• WAGNAMMER
• MARK OF CHOS
• WARS
• WAR
• DARK BRUDGE
ЗАТРА ВОЙНА

- НА DVD
- PES6: RUSSIAN SUPER PATCH 2006
 - ВСЕ РОССИЙСКИЕ КЛУБЫ
 - FAR CRY: МАТТО 4
 - ДЖЕК КАРВЕР С НОВА В ДЕЛЕ
 - WING COMMANDER SAGA: PROLOGUE
 - ГЛАВНЫЕ МИРОВЫЕ ТУРНИРЫ
 - СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
 - МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ TESA4: OBLIVION
 - ВОРЫ ИМПЕРСКОГО ГОРОДА
 - МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ TITAN QUEST
ПЕРСЕЙ И АНДРОМЕДА



СЕРТИФИКАЦИЯ

2 DVD №1

ВИДЕО • ДАМО-РЕГИОН • ДОПОЛНЕНИЯ • СООТ • ПАТНУ • ИГРЫ

СВЯЩЕННЫЙ КОДЕКС ВОЙНЫ



COMMAND
&
CONQUER

Реклама



ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ

ПРОТИВ ТЕРРОРА



ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ
БРАТСТВА NOD И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИУМОМ!



(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA Gears, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberian Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнацкий
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев
Николай Погодов, Светлана Карачарова, Олег Ставицкий
Технический координатор
Isabella Шахова
Корректоры
Мария Дусоская, Анна Поповская
Программный сайт и дисков, тех. обеспечение
Дмитрий Валов, Ирина Сидорова
Юлия Сосновская, Динес Сеченович
Творческо-производственный состав
Динес Сеченович, Андрей Чапков
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Гриньца
Дизайнерская группа
Валерий (Волшебский), Сергей Ковалев, Сергей Лягу, Николай Нишанов, Дмитрий Давиденко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Давиденко, Семён Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Азам Даниеров
Редакционный директор
Динес Давиденко

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромания»
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Юлия Сосновская (yulia.sosnovskaya@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Сосновская (sosnovskaya@igromania.ru)
Марианна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Наталья Бурина (natallaburina@igromania.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromania.ru)
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Юлия Водухова (vodukhova@igromania.ru)
Илья Спирченко (spichenko@igromania.ru)
Милан Вученин (milan@igromania.ru)

ЭКСПЛУАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@avilon-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Водухова, Ирина Сарникова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситникова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Шенюков, Надежда Николая, Анастасия Муртаева
Давид Мурадин, Евгений Гудюкин

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

11554, Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail: www.igromania.ru

Журнал всегда требует талантливых авторов. Если вы чувствуете себя таковыми — присылайте нам резюме и примеры работ по адресу write@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-1602/01 от 24 июля 2004 года.

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

Цена свободная.
Отпечатано в ЦАВ «SPAUDOS KONTURAG» Ltd, Литва.
Печать DVD — «CD SPA».

© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 214810.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с залупом игроманских DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонным редакциям.



Привет!

Каждый год примерно в одно и то же время редакция журнала «Игромания» дружно переводит из состояния «трудолюбивой подвиг» в режим «напряжённое ожидание»: игр зимой выживает немного, достойных — ещё меньше, действительно интересных — сосчитать буквально по пальцам. Впрочем, пока все цивилизованное человечество с упоением переигрывает в киты прошлых месяцев, мы, как обычно, уже уверены в завтра и ждем будущих китов.

В этом номере, впервые со времен «ИгроМира», мы обращаем самое пристальное внимание на флагианом отечественной игровой индустрии. Сегодняшний выпуск наших «Первых рук» — на сто процентов состоит из игр «made in СНГ».

Итак, во-первых, в прошедший месяц наша Светлана Карачарова успела съездить в Калининград, где провела целый день наедине с самой перспективной отечественной RPG «Не время для драконов» (стр. 28). Во-вторых, Геродий Курган, вернувшийся из братского города Киева, привез нам в кюве множество эксклюзивных подробностей относительно «Коллалса» (стр. 36) — возможно, самого перспективного шутера на всем постсоветском пространстве (S.T.A.L.K.E.R., как обычно, в расчёт не берём). В-третьих, Олег Ставицкий отправился в офис компании «1С» и в течение нескольких часов собственными глазами наблюдал «Кодекс войны» (стр. 32) — крайне любопытный и неординарный проект в основательном забытом жанре классического варгейма.

Наконец, завершая «русскую тему», в отчетном месяце мы окончательно разобрались и с той историей, которая в последнее время происходила вокруг страстно ожидаемого продолжения Jagged Alliance. Для начала мы взяли интервью у команды «Акеллы», которая сейчас работает над третьей частью этой культовой тактической стратегии. А параллельно — съездили в зеленоградский офис компании GFI Russia, где до последнего времени кипела работа над промежуточной игрой сериала Jagged Alliance 3D, а сейчас на ее основе делается полностью самостоятельным проектом «ДЖАЗ: Робота по найму». Все душеспасительные подробности относительно и официального наследника, и незаконнорожденного ребенка великого JA см. в наших материалах на стр. 50 и стр. 54.

О других темах номера. Вот скажите, друзья, что вам приходит на ум при словосочетании «Ближний Восток»? Если «террористы, нефть и война» — это первое, о чем вы подумали, то ничего удивительного — именно об этом нам каждый день умно рассказывают из телевизора. Однако если посмотреть на арабский мир не через искаженную призму телеразвлекательной, а так, вообще, по-человечески, то вдруг обнаружится множество интересных вещей. Например, тот факт, что там тоже живут люди, которые — только подумайте! — так же, как и мы, любят компьютерные игры. Сегодня в нашем материале «Такой далекий Ближний Восток» мы общаемся с арабским разработчиком игр Радваном Касмией, главой сирийской компании Afkar Media. О том, как мусульманский мир относится к современным электронным развлечениям и почему компьютерные игры сегодня часто используются как инструмент национальной пропаганды, читайте на стр. 176.

Тема другого нашего спецрепортажа не менее актуальна и интересна. Вот вы и заметили, что в наши дни все чаще ведутся разговоры о том, что игровой рынок в России становится все более цивилизованным и что отечественные пользователи уже не просто покупают лицензионные диски, но добиваются гарантий и всех kinds сопутствующих услуг: качество, полную защиту прав потребителей и любую техническую помощь. Так вот, цивилизованность нашего рынка мы решили протестировать опытным путем. Принявшись простыми пользователями, у которых возникли проблемы с играми, наша редакция обзавилась службой технической поддержки главных российских издателей. Что из этого получилось, см. на стр. 194.

Ну и напоследок крикливо было не забывать и о других материалах этого номера. Например, полный аншлап творится в нынешней «Игре в онлайн», а, скажем, в «Железном щек» происходит очередная нивидианская битва между супериборными NVIDIA и ATI. Да и в целом вы и сами без труда найдете в этой «Игромании» что-нибудь для вас интересного. Я же, как обычно, прощаюсь с вами до следующего месяца и следующего номера.

Удачи!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ПОДПИСКА

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 27 марта!



АНОНСЫ

ПОЗНОВОСТИ

СОБЫТИЯ

ЛЮДИ

ИНТЕРЕСНОСТИ

СКАНДАЛЫ

ИНДУСТРИЯ

ГЕРОЙ МЕЙНСТА

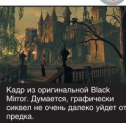
АНОНСЫ

СОБЫТИЯ

Второе ЧЕРНОЕ

«Мы получили тонны писем от поклонников, которые буквально на коленях умоляли нас сделать продолжение!» — знакомые слова, правда? Они часто звучат в анонсах сиквелов, триквелов и прочих «квелов какой-нибудь популярной (всемирно или в узких кругах — не суть; писем все равно приходят тонны) игры. Потому что произнести вслух «Да, нам хочется денег!» как-то неудобно, а вот сослаться на народные молвы — совсем другое дело.

Ну да перейдем к конкретике. Немецкий издатель dtp



Кадр из оригинальной Black Mirror. Думается, графически сиквел не очень далеко уйдет от прототипа.

entertainment AG любезно сообщила, что сиквелу квеста Black Mirror быть. Займется им чешская студия Future Games, родившая на свет оригинал. Пока что производственный процесс находится на стадии проработки концепции, но вряд ли завестись там надолго. Это только Funcom делает сиквелы по шест лет, а чехи наверняка упрявятся за более короткий срок.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Что ж, всем нервным личностям можно лишь посоветовать и посоветовать принять успокоительное, потому что Blizzard снова отличился: вырбосив на прилавки мира долгожданное дополнение к World of Warcraft под названием The Burning Crusade, компания побил PC-рекорд по количеству копий, проданных за первые сутки. В США всего за 24 часа было раскуплено более 1,2 млн копий с игрой, в Европе — более 1,1 млн, а общемировые продажи приблизились к 2,4 млн.

Конечно, достижение приставочного шутера Halo 2, который в 2004 году за сутки разошелся тиражом в 2,38 млн экземпляров в одной только Северной Америке, The Burning Crusade перебить не удалось. Но там, где Microsoft взяла нахрапом, Blizzard возьмет измором. Уже сейчас суммарное количество активных игроков в World of Warcraft перевалило за 8 миллионов — и это еще не вечер. Даже не день, пожалуй, а самое что ни на есть утро.

Да, кстати, первая партия The Burning Crusade, отгруженная в магазины, насчитывает «всего» 4 млн копий. Кажется, Blizzard пора в спешном темпе печатать новый тираж, дабы не создавать никому не нужной дефицитной ситуации.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ

В Северной Ирландии открылась новая студия-разработчик — Dark Water Studios. Среди ее основателей числится Майк Браун (президент), более 20 лет проработавший в игровой индустрии, Пол Хубарт (технологический менеджер), состоявший в числе сотрудников US Gold, MicroProse и Acclaim, и Рори Феллоус (главный аниматор), около двух десятков лет профессионально занимающийся анимацией. Все они преисполнены желания прославить британский игромпром, выпуская перовклассные игры для PC и платформ нового поколения.

Что любопытно, парию уже успели выиграть один правительственный конкурс, поэтому первый проект студии будет частично спонсирован британским Департаментом предпринимательства, торговли и инвестиций (DETI). Сейчас в Dark Water Studios трудятся 10 человек — программистов, художников и других спецов — однако к концу 2007 года персонал планируется увеличить до 25 человек.



Майк Браун, босс новоорожденной Dark Water Studios: стримится коротко, мыслит глобально.

ШУСТРЫЕ эльфы



Кровяные эльфы пользуются в народе бешеной популярностью.

О бесконечных успехах Blizzard не стали слушать, наверное, только ее собственные сотрудники. У остальных людей, особенно у конкурентов, пресс-релизы начинающиеся со слов «Сегодня Blizzard Entertainment объявила, что...» и содержащие словечки вроде «рекорд», «самая быстропродаваемая» и так далее, как будто вызывать как минимум полное безразличие (потому что привычное не удивляет), а как максимум — глупое раздражение и притупы неконтролируемой ярости.

В том, что онлайн-игры совсем скоро будут законодательно мод во всей игровой индустрии, сейчас уже мало кто сомневается. Водоем настолько в индустрии — настает ли тот день, когда ни о чем, кроме MMO/RPG и их с ними, невозможном будет не только писать, но даже разговаривать?

Уже сейчас в World of Warcraft играет более 8 миллионов человек, а в дополнение The Burning Crusade, резко поднившие продажи игры, только-только успело появиться в продаже. К слову, само оно умудрилось побить рекорд по скорости исчезновения с прилавков среди PC-продукции: почти 2,4 млн копий всего за сутки — это ли не верный признак того, что народ сейчас больше заинтересован именно в онлайн-развлечениях? Или вот еще один пример — надушившая в свое время англо-американско-вербовочная Armys Army тоже обзавелась восьмимиллионным пользователем, которого привлекло не ли характерный для обычных шутеров игровой процесс, то ли повлек бешеная популярность, то ли желание узнать, как выглядит армия США изнутри. Цели не важны, важен результат.

В сравнении с этими цифрами можно даже блеянуть боковые показатели космического суперакта Seal of War, который разошелся уже трехмиллионным тиражом. Да, Epic Games — единственный молодец, но если бы Blizzard вдруг решила сделать MMOFPS — это знаменитое оказало ли бы это достижение лишь жалкой тенью всемирного успеха какого-нибудь Starcraft: Arena?

Еще есть опасение, что без ревансов в адрес Глобального Онлайн-совета скоро не сможет обойтись ни один мультисервал. Создатели South Park уже внесли свое имя в летопись Азерота, в восьмой серии десятого сезона как следует попрыгав на фанатах жанра (правда, заодно сделал World of Warcraft неслучайно рекламу), пришло черед и замечательного сериала American Dad: в эпизоде Dungeons and Wagon не самый крутой персонаж на свете Стив четыре года подряд играет в MMO/RPG под названием Dragonzombies и благодарит невзрачной модели своего персонажа отбывает почат и уважение среди друзей. Правда, в один прекрасный день его персонажа совершенно по-идиотски убивают и жизнь подростка теряет всякий смысл. Вам такая ситуация, случаем, не знакома?

Были в этом мире, конечно, и другие новости, не имеющие никакого (или почти никакого) отношения к онлайн. Так, Square Enix купила движок Unreal Engine 3 у компании G2 Games, анонсировала вертолетный симулятор Enemy Engage 2, Microsoft и Aces Studio оживили Microsoft Train Simulator 2, Valve выпустил два видео забавных трейлера (что уже само по себе может привлекать к чужд), а Sports Interactive приключил сериал Eastside Hockey Manager якобы из-за проблем с гиратством. Хотите узнать об этих замечательных событиях более подробно? Не проблема — читайте «Меридиан».

Ведущий рубрики: Михаил Судакос



● Иэн Бен Бакер, давн из крупных шашек **Biz-zard**, публично на-мекнул, что **Star-craft 2** может появиться в продаже уже в 2008 году.

● Президент **3D Re-alm** Джордж Бурросса как бы случайно выложил на сайте **Gamasu-ta** катастрофически мелкий, но симпатичный скриншот из **Duke Nu-kem Fore-er**. По его словам, это кадр не из ролика, а именно из самой игры.



МАНИЯ

ПОСЛЕДНИЙ БАСТИОН

Доблестные самураи из **Square Enix** долго держали оборону против американских валтеров, однако любому сопротивлению, даже самому отважному, когда-нибудь приходит конец. Японская студия-гигант до последнего придерживалась девиза «Лучше плохой движок, зато свой», однако на дворе третье тысячелетие, повсюду консоли нового поколения, **Microsoft** уже выпустила **Windows Vista** — и с этим надо было срочно что-то делать. По счастью, в поле зрения сынов Страны восходящего солнца появились специалисты **Epic Games** и сделали **Square Enix** предложение, от которого в здравом уме не отказываются.

Теперь создательница сериалов-бестселлеров **Final Fantasy** и **Dragon Quest** является драгон-обладательницей лицензии на **Unreal Engine 3**. Используется оно будет самым что ни

СОБЫТИЯ

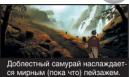


Возможно, благодаря **Unreal Engine** игры из серии **Final Fantasy** когда-нибудь будут выглядеть вот так.

на есть активным образом — при разработке консольных игр и PC-продукции. Собственно, технологическая обнова понемногу сделала **Square Enix** для того, чтобы не слезтаться на освещении достижений прогресса и вообще — тратить больше времени на игровой процесс и поменьше на возню с движком.

Выиграют от этой сделки в первую очередь владельцы персоналок, до которых все части **Final Fantasy (Final Fantasy VII, VIII, плюс XI и два аддона к ней)**, кроме одиннадцатой, доходили akurat в то время, когда их графика успевала безболезненно устареть.

АНОНСЫ



Доблестный самурай наслаждается мирным (пока что) пейзажем.

лется домой, дабы вести мирную и спокойную жизнь со своей семьей, однако спустя много лет вынужден искать в провинции Эчну свою жену, детей и других выживших после неких трагических событий.

Поклонение Зенджиро, его общение с кучей других персонажей (вроде грозного ронина Наобеи и уминой дочери известного театраля) оформлены в классический даумерный квест, каких давно уже не делают. Красивые рисованные от руки фоны и персонажи (вдохновение художники черпали из мультфильмов «Дисней» и Миядзаки), аутентичная инструментальная музыка, озвучка в исполнении японских актеров, соответствующее временному периоду заставки (на дворе XVII век)... На словах **Once Upon a Time in Japan** прямо-таки мечта, да и скриншоты радуют, особенно фоны. Очень не хотелось бы в этой мечте разочароваться.

СКАЗАНИЯ О ЯПОНИИ

Редкий европеец или житель Запада интересуется историей Востока настолько, чтобы целенаправленно поглощать любую информацию о нем. Зато если таковая находится — смотрит за всем ее фильмы Куросавы, штурдует книги «Рекон заводи» и «Троецарствие», а параллельно зорким взором осматривает игрогигантский горизонт. Вдруг и там появится что-то на любимую тематику?

Трилогия **Once Upon a Time in Japan**, за которую смело азлася студия **Abborado Studios**, станет такому «интересующемуся» лучшим подарком на Новый год — сначала 2008-й, а там уж как получится. Разработчики собрались рассказать нам историю Японии, как следует помогаю игрока по разным временным отрезкам. Первая часть уже получила название **Once Upon a Time in Japan: Earth** и должна выйти в конце 2007 года. Речь в ней пойдет о самуреае Зенджиро, который покидает свой клан прямо во время войны и отпра-

Эпизодично

Ужасно заразное заболевание — лихорадка эпизодическая обыкновенная — добралась и до **BioWare**. Когда компания анонсировала ролеву игру **Mass Effect**, то сразу оговорилась, что за релизом последуют дополнительные эпизоды, однако никто не мог предположить, что эта напасть коснется и едва ли не всех остальных проектов **BioWare**.

В частности, глава компании Рэй Музыка подтвердил, что по замыслу **Mass Effect**, проприоджены будет еще и та-

ИНТЕРЕСНОСТИ



Весь息 себя эпизодичный **Mass Effect** появится, скорее всего, на толькю на Xbox 360, но и на PC.

кие игры, как **Dragon Age** и PC-версия **Jade Empire**. Хотя судьба ожидает и будущие проекты компании — как для консолей, так и для PC. Ничего не поделаешь, таковы последние веяния индустрии.

АНОНСЫ

ИЗОБРЕТЕНИЕ КОЛЕСА

Смелые ребята из компании **Exoturus** утверждают, что открыли новую главу в Великой Книге Автосимуляторов. Они «изобрели колесо» — точнее, реализовали доскональную и очень точную симуляцию каждого из четырех колес автомобиля, что якобы позволяет достичь невероятной реалистичности, которая, конечно же, послужит успеху игры **X Motor Racing v3** публики.

Пионеры-изобретатели клянутся и божатся, что теперь езда по трассе, усыпанной галькой, будет так различно отличаться от прогулки по асфальту, что различия в управлении смогут ощутить даже люди, далекие от гоночного жанра. Правда, из уже выложенных на публичное обозрение скриншотов лишь два могут похвастаться наличием неровности на трассе: на первом вдоль дороги разбросаны огромные камни, а на втором видитель

смыкал с проселочной колеи и, кажется, собрался утонуть в ли в большой луже, то ли в мелком болоте. И впрямь, отличия от езды по нормальному хайвею буквально бросаются в глаза.

Впрочем, в порядке исключения можно предположить, что разработчики еще просто не успели наделать должного количества таких трасс, которые в полной мере раскрыли бы всю мощь местной физической модели. Следующие отважные утверждения так и вовсе не подлежат никакой проверке вплоть до релиза — якобы все машины в **X Motor Racing** можно будет тюнинговать буквально от шин до колота, настраивая любые физические и внешние параметры. Учитывая, что автомобилем здесь разрешается спокойно выезжать за пределы дороги, обязательный тюнинг придется как нельзя кстати.

Дата релиза игры покрыта мраком. Зато известен такой любопытный факт — раньше проект назывался **No Brakes: X Racing** и, судя по названию, был простой аркадой. Занятная же с ним произошла трансформация!



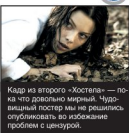
И какой, интересно, черт погнал эту машину на камни?

ИГРЫ В хостеле

34-летний режиссер Эли Рот, один из самых жестоких людей Голливуда, прославившийся ужастиками «Лихорадка» и «Хостел», а нынче снимающий «Хостел. Часть II», в свободное от киношных злодейств время не прочь посидеть часик-другой за видеоиграми. Более того, вот уже долгое время Эли бредит мыслью начать производство своих собственных игр — разумеется, в жанре хоррор, где он чувствует себя как рыба в воде. Ну, или как серийный маньяк в ванне с кровью и внутренностями своих жертв.

«Каждый раз, когда я обдумываю идею нового фильма, в моей голове формируется и концепция для игры», — сообщил Рот в своем последнем интервью. — Недавно я принял решение: вместе со сценариями своих новых ужастиков буду приносить студиям и сценарии игр по их мотивам. Прошли те времена, когда Голливуд смотрел на игровую индустрию свысока. Так что у меня есть шанс стать своим среди девелоперов».

КИНО



Кадр из второго «Хостела» — пока что довольно мирный. Чудовищный постер мы не решились опубликовать во избежание проблем с цензурой.

В последние несколько месяцев Эли активно встречался с разработчиками и издателями, обсуждая с ними понятия какие вопросы. С Клиффом Блехински, например, режиссер нашел общий язык в два счета: сам он обожает gears of war, а Клифф балует от «Лихорадки» и «Хостела». Собственно, это заметно хотя бы по тому, как замечательно в новом шутере Epic Games реализована самая банальная, казалось бы, бензопила. Школа «Хостела», «Техасской рези бензопилой» и прочих представителей жанра дает о себе знать.

Словом, если в ближайшем будущем товарищ Рот объявит о создании собственной игровой студии, которая займется производством хоррор-игр по адаптированным и оригинальным сценариям, мы этому ничуть не удивимся.

АНОНСЫ

СНОВА на «Зоне 51»

Выражение «сиквел ремейка» стало уже настольно обыденным, что не вызывает ни малейшего удивления, хотя когда-то вполне могло спровоцировать реакцию в духе «эк загнул!» Вот и проект BlackSite: Area 51 (продолжение игры Area 51, которая, в свою очередь, являлась вольной переложкой одноименной аркадной забавы 1995 года выпуска) тоже не способен сразить нас наповал одним фактом своего существования.

Разработка снова ведется в бункере остинской студии Midway, только на этот раз в основе игры будет покинись Unreal Engine 3. Другое отличие от оригинала — более серьезный настрой, что выразит во всевозможных отсылках к Ираку, глобальному потеплению и прочим общечеловеческим проблемам. Как сценаристы собираются поджечь все это с инопланетной тематикой, неизвестно. Вероятно, окажется, что Саадма Хусейна для американцев выкрики инопланетяне, а за катаклизмы с климатом мы должны сказать спасибо космическому кораблю, который покинись в недрах Земли и как раз начал разогревать движки для отлета на родную планету.



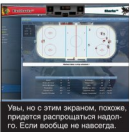
Что бы там за себе ни думали, но пришельцы выглядят именно так.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Пиратство — БОЙ!

Сотрудники студии Sports Interactive на своей шкуре испытали все те ужасы пиратства, о которых так любят говорить по телевизору, радио и в печати. Вы, должно быть, не раз о них слышали: покупка нелегальных программ равновесна краже у разработчиков, вы лишаете их последнего куска хлеба, подорываете тату ночному, подрываете основы игровой индустрии и так далее и тому подобное.

Что-то в этом роде случилось и со Sports Interactive, которая долгое время потчевала публику сериалом Eastside Hockey Manager — как следует из названия, жойкый менеджер, причем очень серьезным: с кучей лицензий, от-



Увы, не с этим экраном, похоже, придется распрощаться навсегда. Если вообще не навсегда.

шифрованным геймплеем и кучей-малой других достоинств. Раньше они позволяли девелоперам не волноваться о будущем серии: игра расхилялась достаточными тиражами, чтобы не только окупать затраты на производство, но и финансировать разработку очередной части. К сожалению, с Eastside Hockey Manager 2007 вышла совершенно иная, куда более печальная история.

Вылущив игры (не на прилавки магазинов, а в Сеть, ибо за цифровой дистрибуцией будущее), и сорвав аплодисменты критиков,

парни из Sports Interactive довольно похлопали друг друга по плечам, спином и другим частям туловища и принялись ждать извести о мощных продажах. Но не тут-то было — игра расхилялась еле-еле, хотя число людей, которые ее попробовали ЕНМ 2007 на зубок и активно высказывались на разных игровых форумах, росло как на дрожжах.

Когда из напряженно работающих в направлении «Да что же, черт побери, происходит?!» мозгов начали лезть иголки и опилки, кто-то наменуя ребятам, что в этом прекрасном мире вообще-то существует пиратство и что их не менее прекрасная игра давно уже валяется везде, где только можно, в частности в популярных торрент- и eDonkey-сетях. Можно только догадываться, какой шок постиг разработчиков, которые, судается нам, раньше даже и не подозревали, что в руки сетевых флибустьеров рано или поздно попадают абсолютно все игры.

Погоревая и посетовавая на вселенскую несправедливость, работники Sports Interactive не нашли ничего лучше, как свалить все свое бремя на пиратство (и это несмотря на то, что, скажем, Football Manager 2007 пользуется у любителей больше хлявы адвестеро большевым спросом, чем ЕНМ 2007) и заявить, что создание новых частей East Hockey Manager сворачивается до лучших времен. Вероятно, до 3000 года, когда, согласно пророчеству Нострадамуса, воровство изживет себя как явление.

Все, что принимал участие в работе над сериалом, будут переведены на другие проекты, ну а тем, кто весело проводил время со злополучным хоккейным менеджером, не заплятав при этом Sports Interactive ни копеечки, студия хочет сказать следующее: «Вот что происходит, когда вы воруете. Нет вам прощения, ибо вы убили игру, которую так любите!»

● Компания **Crytek** заявила, что ни она сама, ни какое-то там стороннее студию не занимается кооперативной версией шутера **Crysis**. Немецкое видение в этом направлении будет, возможно, предпринято лишь после того, как завершится работа над **Crysis** для PC.



● Студия **Helm Systems**, прославившаяся в узких кругах **UT2004**-модом **The SoulKeeper**, анонсировала свой новый проект — **The SoulKeeper: Descent of an Empire**. Является ли он очередным модом или независимой игрой, пока неясно.

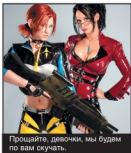
МАНИЯ

СОБЫТИЯ



Станцуем МАМБУ

Кажется, высказанное нами в прошлом номере осторожное предположение о скорой кончине проекта **SIN Episodes** все-таки обретет плоть и кровь. На исход людей из **Ritual Entertainment** наложились куда более серьезные беда — студия с потерями скупила компания **MumboJumbo**, производящая выпуском казуальных игр, о большей части которых вы наверняка не слышали ни разу в жизни. Кроме, пожалуй, **Myth 3**, который в ее портфолио затесался явно по ошибке.



Прощайте, девочки, мы будем по вам скучать.

Если кому-то вдруг покажется, что свое приобретение «Мамбо-Джамбо» хочет использовать для расширения собственного, так сказать, кругозора и для захвата новых рынков, то этот самый «кто-то» должен немедленно перекреститься. Все ресурсы **Ritual Entertainment** будут брошены на создание новых игр из разряда «сделали за копейки, продали по дешевке, зато много и без проблем». А в ответ на раздумья с мест встревоженные возгласы «что же теперь будет с **SIN Episodes**?» руководство **MumboJumbo** высказывается в следующем ключе: «Мы не для того платили деньги за **Ritual Entertainment**, чтобы они делали всякие там шутеры от первого лица. Если у них выдостят свободную минутку от клепаания казуальных проектов, тогда, конечно, можно будет подумать и о новых эпизодах **SIN**. Но это отнюдь не наша основная цель».

К счастью, еще не все потеряно — по крайней мере, небезызвестный **Левелорд** из **Ritual Entertainment** клеится в вечной любви ко вселенной **SIN** и обещает когда-нибудь к ней вернуться. Возможно, даже в ближайшие годы, хотя мы бы лично не поставили на это свою зарплату.

А Н О Н С Ы



ВРАГИ возвращаются

В недавно наступившем 2007 году поклонники вертолетных симуляторов, которых индустрия в последнее время благулет полноценными представителями жанра реж, чем Кристофер Ламберт хорошими фильмами, ждет полная сати-сфакция. Британский издатель

G2 Games пообещал выпустить **Enemy Engaged 2** — сиквел уже ставшей классикой игры **Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum**, которая вышла аж в 2000 году. Разработка продолжения, кстати, началась еще в первых месяцах 2005-го, однако серьезному авиасиму, как известно, и двух лет упорных трудов мало — вот и получается, что на столь раннюю дату релиза нам все равно исключаются следуют как минимум молиться. А то вдруг возьмут да перенесут?



Кажется, проблем с графикой у **Enemy Engaged 2** не намечается.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Зайцы-кролики



Вообще-то на Wii уже есть свои кролики-зайцы с любовьюками. Но Саму с Максом они на один зуб.

Люди, вернувшие к жизни легендарных детективов Сама и Макса, заслуживают всяческого уважения, почета, а быть может, даже и преклонения. И если эти люди вдруг решают начать делать игры для Wii, то все разумные существа планеты Земля, в том числе даже самые яростные PC-одиночки, обязаны задуматься: что же нашли эти товарищи в консоли, чья графическая мощь застряла на уровне как минимум пятилетней давности?

Вопрос, впрочем, риторический. Общеизвестно, что Wii привлекает разработчиков простотой разработки, уникальным геймпадом (он, если кто запомнит, обладает встроенным детектором движения, да еще и по-

зволяет «целиться» в экран), а также массовостью. Последнее достоинство, правда, еще не раскрыто в полной мере, однако не за горами тот день, когда новая приставка Wii заткнет за пояс и Xbox 360, и PlayStation 3, как бы там ни пыхтели Microsoft с Sony. Почти четыре с половиной миллиона проданных консолей всего за три месяца — это уже, знаете ли, не статистика, а приговор конкурентам.

Возвращаясь к **Telltale Games** (а речь именно о ней), стоит заметить, что компания заявляла о своем горячем желании сотрудничать с Nintendo еще осенью прошлого года. А на днях стало известно, что нашим режиссерам классики требуется Wii-программист. Это может означать лишь одно — своего они добились и теперь во всю развлекаются с присланном понятию откуда dev-kit'ом.

Остается открытым лишь вопрос насчет собственно Сама и Макса. Обретут ли они армию поклонников среди нинтендоманов или же останутся (по крайней мере, на некоторое время) ручными зверушками персональщиков? Ответ на него в **Telltale Games** пообещали дать «как можно скорее», хотя сами они, конечно, просто сгорают от желания выпустить пса с кроликом порезвиться на просторах Wii.

А Н О Н С Ы



Секреты АНГЕЛОВ

То ли ободренная продажами **Blazing Angels: Squadrons of WWII**, то ли просто посчитавшая, что затронутая тема требует развития (скорее всего, верны оба предположения), компания **Ubisoft** взялась за разработку сиквела к этому аркадному авиасимулятору времен Второй мировой. И если вам до чертиков понравилась гонять фашистов по небу, то можете вздохнуть с облегчением — в плане геймплея **Blazing Angels: Secret Mission** не изменится ни на йоту. Разве что станет больше, красивее и обзаведется новыми самолетами.

А Н О Н С Ы



Внешне игра больше похожа на какой-нибудь футуристический экшен, нежели на WWII-симулятор.

Релиз игры назначен на весну 2007 года, так что, если все пойдет по плану, она появится на прилавках ровно через год после своей предшественницы. Любопытно, что Xbox-версия в сиксах уже не значится — **Secret Mission** осчастливит своим появлением лишь владельцев PC и Xbox 360. А обладатели Wii примерно в это же самое время будут удивленно взирать на коробки с только-только дополняющей до этих платформ **Squadrons of WWII**. Чем не повод позлорадствовать?

Американские военные с гордостью отразили, что возникновение закованных на сервера бесплатной игры America's Army человек перевалило за 8 миллионов. Путь World of Warcraft, ей бы.



Сюрприз ОТ УВЕ

Наш самый стабильный поставщик новостей об экранизациих, герр Болл по прозвищу «Сделаю-из-любой-игры-отнюдь-не-конкретку», устал копилить несогласных с шедевральною его творений журналистов и нанес сокрушительный хук правой всей мировой обществу. Еще не догадались, о чем речь? Да, все верно — милашка Уве наконец-то выпустил трейлер Postal. Даже нет, два трейлера — чтобы уж никому мало не показалось.

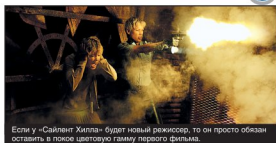
Больше всего шокирует, однако, даже не сам факт появления роликов на свет божий, а то, что чуть ли не впервые за всю увеоболловскую карьеру его трейлеры не только не вызывают ярко выраженных рвотных позывов, но и доставляют зрителю некоторое удовольствие.



Вы удивитесь, но в трейлере Postal Зак Уэар выглядит отнюдь не так отталкивающе, как на статичных кадрах.



Что ни говори, а Tomb Raider без Анджелины Джоли будет уже не тот. Поэтому можно быть об закладе, что Paramount Pictures из кошелька нам выпустит, но подпишет с ней контракт.



Если у «Сайлент Хилла» будет новый режиссер, то он просто обязан оставить в покое цветную гамму первого фильма.

Особенно веселит высказывания членов «Аль-Каиды» и Усамы бин Ладена лично, да и подколки в адрес Тома Круза, Джорджа Буша и самого Уве Болла бьют точно в цель.

Загадывать наперед нет никакого желания, но робкая надежда, что Postal окажется более приличным фильмом, чем House of the Dead, Alone in the Dark и BloodRayne, все-таки начала теплиться в наших измученных болловским кинотравмом душах.

Порядоват и Кристоф Ганс, который заявил, что и он, и студия-продюсер довольно кассовыми успехами экранизации Silent Hill, так что сиквел обязательно будет снят, причем уже в самое ближайшее время. Сначала сюжетник-сочинитель Роджер Зверд должен покончить со сценарием Driver, а сразу после этого начнется производство Silent Hill 2.

Сам Кристоф очень часто снова усаживается в режиссерское кресло, поскольку знает, как избежать ошибок первой части, стоивших ему многих душевных и физических сил. Однако стопроцентной гарантии дать не может, потому что сейчас по уши занят экранизацией Onimusha, а новый франчайз всегда интереснее уже пройденного.

По счастью, Ганс достиг договоренности со студией, что, если даже он не сможет лично заниматься съемками, новый режиссер (непренемно европеец, а скорее всего, и вовсе француз) из волеи сил постарается сохранить визуальный стиль первого «Сайлент Хилла». А сам Кристоф будет внимательно наблюдать за производственным процессом, дабы новичок ничего не напортачил и не сделал из фильма «обычную галлюцинацию».

Подает признаки жизни и еще одно продолжение — третья часть Tomb Raider, возможность появления которой долгое время

КИНО



АНОНСЫ



ДЕРЗКИЕ ГОНКИ

Братский народ Чехии наконец-то открыл для себя такую замечательную штуку, как игры по мотивам фильмов, и теперь наслаждается открывающимися перед ним возможностями. Ведь и в самом деле — можно спокойно заниматься разработкой, практически не отвлекаясь на мирскую суету вроде рекламной кампании, которую почти целиком возьмет на себя прокатчик потенциального блокбастера. Более того, если не хочется, можно даже особо не волноваться о качестве финального продукта. Так уж устроена киноманящая публика — готова без разбору скупать все, что имеет вид какой-то отношения к новому объекту поклонения.

Впрочем, парней из студии Centauri Production обвинять в наплевательском отношении к потребителю пока что не получается. Гонимый экшен The Rock Car Artists, в основу которого лег одноименный бевик — от создателей популярных тинейджерских комедий «Сноубордисты» и «Дрифтеры» — (вопрос на пять баллов: их хоть кто-нибудь видел?), выглядит, конечно, не сногсшибательно, но, в общем и целом, довольно весело.

Тут вам и вполне сносная графика, и якобы неплохой физический движок, и геймплей, который легко описывается фразой «Кто сказал, что нельзя одновременно рулить и поливать врагов свинцом?», и даже самые настоящие тачки вроде Lexus, Skoda, Avia и Zetor. Что до сюжета, то он, как сказать, соответствует всем ожиданиям: четверо тинейджеров, обаяющих попадать в разные неприятности, переходят дорогу мафии и теперь вынуждены спасать свои шкуры. Вам хотелось бы что-нибудь более глубокого и обстоятельного? Зря.



Подростки разбушевались не на шутку. Глядишь, вырвет всю машину подыстную.

находилась под вопросом из-за провала сиквела в американском прокате (65 млн сборов при 95-миллионном бюджете).

Небезызвестный Ян Ливингстон из Eidos Interactive по большому секрету сообщил, что Paramount Pictures согласился выделить для проекта «Расхитительница гробниц 3» персонального сценариста, которому, надо полагать, заплатят за его праведные труды немало денег. Это еще не значит, что фильм когда-нибудь снимут (в киноиндустрии всякое случается), однако шансов на экранизацию все больше и больше. Осталось только уговорить Анджелину Джоли сыграть Лару Крофт в третий раз — и дело в шляпе.

А пока Paramount чего-то там прикидывает и считает в уме, 20th Century Fox во всю жмет на педаль, желая поскорее экранизировать сериал Hitman. Информация о том, что главную роль сыграет Тимоти Олифант (мы писали об этом в прошлом номере), обрела полностью официальный статус — теперь об этом знает даже сам актер, который, по собственному признанию, ни разу не проскинул долгие часы за Hitman, но считает, что игра «выглядит круто». Ах да, и не считает привлекательности своего бритого черепа он тоже, как и все мы, испытывает некоторые сомнения. Что ж, честность — лучшая политика.

Съемки фильма начнутся в марте этого года где-то в Европе. Руководить процессом будет режиссер-новичок Ксавье Ганс, а продюсированием займется Люк Бессон, Чак Гордон и несколько малоизвестных товарищей. Спросите, что будет делать в это время Вин Дизель, считавшийся раньше главным претендентом на роль Агента-47? Отвечу, сниматься в крупнобюджетном эпизоде Babylon A.D. для всей той же 20th Century Fox. Неплохо устроился.

● Студии закрылись в 2006 году студия Rockstar Vienna организовала новую студию, назвали ее Games That Matter и обещают, завовав с консольными играми известных кино, делать только оригинальные игры.



● THQ приобрела эксклюзивную лицензию Ultimate Fighting Championship и теперь до 2011 года может делать симуляторы боя без правил для PC, приставок и мобильных платформ.



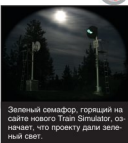
МАНИЯ

Второй билет НА ПОЕЗД

Такая зажаточная и не божащая ни бога, ни черта, ни даже советской власти корпорация, как Microsoft, может себе позволить любые чудачества. В том числе и кутерьму вокруг специфического проекта Microsoft Train Simulator 2, который был официально анонсирован в мае 2003-го, в августе того же года сменил разработчика, а в апреле 2004-го приказало долго жить, потому что соколы Билла Гейтса, видите ли, изучили рынок и пришли к выводу, что симуляторы поездов больше никому не нужны.

Непонятно, что изменилось в январе 2007-го, однако команда Aces Studio, поработавшая над Microsoft Flight Simulator X,

АНОНСЫ



Зеленый светофор, горящий на сайте нового Train Simulator, означают, что проекту дали зеленый свет.

объявила о том, что уже совсем скоро будет над сиквелом MSTS. С проторенным три года назад проектом новая игра имеет мало общего — даже движок позаимствован у MSFSX, а пренный сдан в макулатуру. На этом вся информация о новом Train Simulator иссякает — представители Aces Studio просят запастись терпением и дожидаться хотя бы первых скриншотов. Так и быть, запасемся.

АНОНСЫ



Издавала местные постройки выглядят неплохо. Но стоит как следует вглядеться, и всякое очарование пропадает.

одному из двух финалов истории, оставляя за собой горы депортированной в ад нечисты и совершенствуя свои навыки борьбы со злом.

Искренне жаль, но бойкое описание игровых возможностей Inquisitor (это мы еще умалчим про стрельбу с двух рук и активное применение магии) сразу теряет свою ценность, стоит только глянуть хотя бы одним глазом на скриншоты. С них на нас в ответ взирает примитивная архитектура, низкокачественные текстуры и другие отличительные признаки малобюджетной игры на домашнем движке. Правда, дату релиза Orenoko Entertainment еще не объявила, так что кто знает: вдруг до выхода игры еще полно времени и разработчики успеют подтянуть графику до приемлемого уровня?

Ведьмин ВЕК

Удивительные все же события происходят порой в игровой индустрии. Вот, например, одно из них: польская студия Orenoko Entertainment, анонсировавшая шутер от первого лица Inquisitor: The Samuel's Book, открыла официальный сайт игры сразу на трех языках: родном, английском и русском. Последний, правда, у полков немного хромает (особенно хороша фраза «Игровой процесс полностью представлен с перспективой First Person Perspective»), но это притягательно — у иных отечественных разработчиков встречаются еще и не такие перлы.

Что касается игры, то ее сюжет рассказывает о борьбе последнего инквизитора с воином Сатаны, которое пришло материальной облик и заявило на Землю — разумеется, дабы поработить или вообще на корню извести все человечество. Главного героя придется пройти долгий путь к

Хидео хочет НА PC

Маститый игровой дизайнер Хидео Кодзима признался намерении, что его немного утомило создание игр, которые выходят эксклюзивно лишь на какой-то одной приставке. Родной отец Metal Gear Solid поведал, что с превеликой радостью взялся бы за разработку проектов не только для PlayStation 3, но и для Xbox 360, Wii и даже PC.

Персоналки интересуют Хидео в чем-то даже больше Xbox 360 и Wii, поскольку он считает PC платформой во многих смыслах универсальной и, разумеется, легкой для девелопера. Лично Кодзима-сан программированием не занимается, однако его подчиненным PlayStation 3

ИНТЕРЕСНОСТИ



Хидео в раздумьях: PC или не PC?

доставила немало хлопот — особенно «теплые» слова звучат, как приливо, в адрес процессора CELL.

Увы, эти самые подчиненные почему-то не горят желанием посвящать себя PC-творчеству, предпочитая возиться с приставками. Так что планам Хидео по завоеванию рынка PC-игр суждено сбыться явно не в ближайшие год-два, а несколько позже.

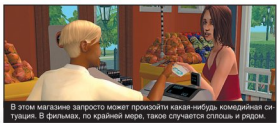
Сим-байки

Electronic Arts сделала очередной шаг к превращению игр в своего рода интерактивные развлечения, которые требуют минимального вмешательства пользователя, но зато развлекут его по полной программе. Если, конечно, он, пользователь, не имеет ничего против фильмов на движке The Sims 2, со всеми его плюсами и минусами.

Новая игровая линейка, которая призвана разорвать в клочья PC-чарты, носит общее название The Sims Stories и представляет собой упрощенную, адаптированную для ноутбуков (игра будет автоматическим ставиться на паузу при закрытии крышки ноутбука, а управление разработчики обещают порядком облегчить) и снабженную сюжетной линией вариацию на тему The Sims 2. В качестве пробы компания выпус-

тит три продукта: The Sims: Life Stories, The Sims: Pet Stories и The Sims: Castaway Stories. Первый поступит в широкую продажу уже 6 февраля (собственно, если вы сейчас читаете эти строки, то уже поступил), остальные появятся несколько позднее — летом 2007-го и зимой 2008-го.

The Sims: Life Stories расскажет две истории, разбитые на 12 глав: о парне по имени Винсент Мур и о девушке, которую зовут Райли Харлоу. Оба они попадают в некую типичную для романтических комедий ситуацию, и только от игрока зависит, что там получится в финале повествования. Сюжет Pet Stories завязан, как нетрудно догадаться из названия, на домашних любимцах, ну а Castaway Stories заодно могут оказаться неким подвидом «Последнего героя», прости господи, вышедшей в прошлом году комедии «Любовь на острове».



В этом магазине загромождение может произойти любая-нибудь комедийная ситуация. В фильмах, по крайней мере, такое случается сплошь и рядом.



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывается, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Март 2007 года	Battlefield 2142: Northern Strike	Electronic Arts/Digital Illusions	Особенности сетевой войны с терроризмом в зимний период.	75%
2 марта 2007 года	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Симы наконец-то узнают о том, что такое смена времен года.	70%
3 марта 2007 года	Test Drive Unlimited	Atari/Eden Games	Реванимация легендарного франчайза с современной графикой.	75%
9 марта 2007 года	Titan Quest: Immortal Throne	THQ/Iron Lore Entertainment	Аддон к популярной ролевой игре Titan Quest с новыми монстрами, квестами и классами героев.	80%
16 марта 2007 года	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Romania	Продолжение лучшего симулятора подводной лодки.	85%
20 марта 2007 года	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher/Metamorf Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, умеющими менять форму.	70%
30 марта 2007 года	Command and Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Новый Command and Conquer. И этим все сказано.	ХИТ
Март 2007 года	SpellForce 2: Dragon Storm	JoWood/Phenomic	Сиквел SpellForce 2 с новой кампанией и кучей других улучшений.	75%
Март 2007 года	Stranglehold	Midway	Зубодробительный slo-mo-экшн от Джона Ву с Чоу Юн-Фатом в главной роли.	80%
Март 2007 года	Virtua Tennis 3	Sega/Sumo Digital	Знаменитая в узких кругах серия теннисных симуляторов готовится вылить себя PC-игрокам.	75%
Весна 2007 года	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft Entertainment/GRIN	Новая часть самого известного тактического шутера об американском спецназе будущего.	ХИТ

Ушли на «золото»

Некоторые привлекли игры, которые на момент сдачи этого номера старались в печать и в 90% вероятности появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Maelstrom	Codemasters/KDV Games	Новая стратегия от создателей «Периметра» и с сюжетом от писателя Джэймса Суоллоу.	70%
War Front: Turning Point	CDV/Digital Reality	Стратегия в реальном времени по мотивам Второй мировой, но в альтернативной истории.	70%
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	Electronic Arts/EA Mythic	К пятилетке своего онлайн-ролевого сериала Mythic выпускает новое дополнение.	70%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Resident Evil: Extinction («Обитель зла: Вымирание»)	21 сентября 2007/20 сентября 2007	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	75%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest («Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший»)	10 декабря 2007/20 декабря 2007	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус/Рейко Айлесорт, Стивен Паскаль	80%
Castlevania	2007/—	Серия Castlevania	Пол Андерсон	85%
Driver	2008/—	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007/—	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон, Маркус Фишер	70%
Hitman	2007/—	Серия Hitman	Кэвль Жан/—	90%
Postal	2007/—	Серия Postal	Уэв Болл/Зак Уард	убеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля»)	2007 / —	Серия Dungeon Siege	Уэв Болл/Джейсон Стейтэм, Рэй Литотта, Джон Рис-Дэвис	убеболл
BloodRayne 2: Deliverance («Бладрейн-2: Освобождение»)	Май 2007/ —	Серия BloodRayne	Уэв Болл/Натассия Мальте	убеболл

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

ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium

Игры без границ



Товар сертифицирован, все права защищены



www.asus.ru



Let's Game

Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно! Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino™ Duo для мобильных ПК.

<p>ASUS Direct Messenger Специальный режим ASUS Direct Messenger отображает статус системы, включая ее состояние и параметры, не отвлекая внимание пользователя и позволяя играть в компьютерные игры.</p>	<p>Удобная клавиатура Полноразмерная клавиатура с подсветкой выключателя и клавиш W, A, S и D и мобильная клавиатура ASUS в стиле игровых устройств.</p>	<p>Свобода беспрепятственного обзора Встроенная веб-камера с высоким разрешением и движением дает возможность просмотра видеоконференций без лишних стрессов и неудобств при просмотре видеороликов.</p>	<p>Специальное покрытие Специальное покрытие крышки ноутбука не только предохраняет поверхность от царапин и сколов, но и создает G2 от обычных ноутбуков.</p>
---	---	---	---



G2 Gaming Package

(G2 + Мышь + Наушник)

Webcam Notebook Series G2

- Технология Intel® Centrino™ Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T7000 T9000
- Мобильный чипсет Mobile Intel® 943PM Express
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium

- ATI Mobility™ Radeon™ X1700 512 MB Physical VRAM
- DDR2 533MHz MF, до 2 Гб
- 17" WGA (16:10); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- SATA 600/300/150/75 HDD
- DVD Super Multi - Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1.3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash™ + ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, IEEE 1394b, Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Парус (495)415-44-10, Аргоны (495) 789-85-80, Авантаж-М (495) 784-67-36, Белый Берез - ЦИРКОРД (495) 730-30-30, ЮН (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Телфид Групп (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРРЕТ (495) 874-32-16, Радика (495) 755-55-57, Реском (495) 177-40-77, Сакрада (495) 542-60-70, СтарМастер (495) 785-85-55, ТНК (495) 518-83-52, Умные машины (495) 789-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Наспорт (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Арна (812) 520-80-70, Мей (812) 331-24-77, Миробит (812) 333-44-44, Комаконтракт мей (812) 333-99-33, СПР Компьютер (812) 542-45-45, Варшав: С-Тайп (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 71-60-30, Екатеринбург: Клеус (343) 218-17-00, Краснояр: Визаж (862) 63-33-73, Саранск (862) 840-999, Краснодар: Соларис (861) 291-94-03-02, Новосибирск: НСТА (383) 165-31-11, Тюмень: (3522) 725-32-33, Ростов-на-Дону: Центр-Дом (883) 698-688, Самара: (863) 260-17-77, Иванов (893) 232-47-18, Пермь (893) 250-53-03, Саратов: Пегаса (8452) 791-701, Саратов (845) 241-67-03, Ташкент: Импакт (352) 41-65-32, Тельяны: АД (35476) 2452-23-35-33, Челябинск: Союзник (351) 264-91-81, Ульяновск: Интерпол (8422) 241-47-47, Уфа: Комас (3472) 312-112, Волгоград (8442) 342-80-00.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Logo, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel vPro, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Atom Inside, Intel Atom Inside, Intel Atom Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



• Midway решила переименовать многопользовательский шутер Unreal Tournament 3 в Unreal Tournament 3. Выйдет игра на PC, PlayStation 3 и Xbox 360 во второй половине 2007 года.



Большой КУШ

Отечественная компания Vogster Entertainment объявила о проведении масштабного конкурса. Вплоть до 15 марта любой желающий может прислать свою работу (дизайн-документ, синопсис сценария), дабы получить возможность выиграть роскошный приз в размере \$50 000. Вы уже бросили все свои дела и побежали записываться в игровые дизайнеры? Погодите немного, послушайте о так называемых «утешительных призах», каждый из которых, заметим, легко мог бы сыграть роль гран-при на конкурсе поскромнее.

Помимо победителя, награждено будет еще двенадцать человек. Три счастливица, разделивших второе место, получат

СОБЫТИЯ



предоплаченные поездки на выставку **E for All Expo** (бывшая E3). Троица, взгромоздившаяся на третью ступеньку пьедестала, утаит домой три приставки PlayStation 3. Занявший четвертое место, всучат на Xbox 360, ну а трем товарищам, которые замкнут «горячую пятерку», достанутся консоли Wii.

Еще Vogster обещает участникам массу дополнительных бонусов — например, долгосрочное сотрудничество или получение должности в компании. Более подробно о конкурсе можно узнать на сайте www.vogster-awards.com.

АНОНСЫ



разработчики возьмут их товарики по жанру **Arcane Legions**, номинированной на **Independent Game Festival** в категории «Техническое мастерство».

С уверенностью можно сказать еще кое-что: LGS сможет похвастаться как одиночной игрой (минимум одна кампания), так и мультиплеером. А с художником, если судить по выложенным на сайте Siltherine обоям для рабочего стола, проекту чудовищно повезло — жаль, что внутриигровая графика будет мало похожа на его работы.

АНОНСЫ

ГОРОД по кирпичикам

Компания **NetDevil**, не слишком преуспев в разработке онлайновых игр (ни космическая **JumpGate**, ни автомобильно-многопользовательская **Auto Assault** не снискали большой популярности), пытается найти себя в другом, более традиционном жанре шутеров от первого лица. Как это сейчас принято у каждого второго разработчика эжешенов, новый проект решено сделать эпизодическим. Поэтому для начала **NetDevil** анонсировала лишь первую часть — **Wormonger, Operation: Downtown Destruction**, за которой, конечно же, «обязательно последуют остальные». Что в переводе с языка пресс-релизов означает «если только продажи окажутся достойными того, чтобы и дальше возиться с этой врандукой».

Чем грозит прославиться **Wormonger**? В первую очередь мощной графикой и запредельной физикой. За первое отвечает движок **Unreal Engine 3**, за второе — **PhysX**, причем детище **AGEIA** разработчики планируют использовать отнюдь не для покажуки («Смотрите, как здорово отлетает крыша у взрывающей-



Скриншоты из игры пока нет, зато имеется такой вот заманчивый арт. Надеюсь, что неприятный тип справа не явится главным героем.

ся машины!»), а в качестве одной из важнейших составляющих игрового процесса.

Дело в том, что все или почти все окружение в **Wormonger** будет подлежать разрушению. Перспективы такого подхода расписывать, пожалуй, необязательно — все мы люди с хорошим воображением, всё представлём, понимаем и осознём. Как бы то ни было, одна из задач вооруженной мощной пушкой воижи — не надевать вокруг побольше развалин, а посредством точечных выстрелов обеспечить себе тактическое преимущество над противником и пометать ему сделать обратное. Но а самая главная цель — это установление контроля за целым городом (события разворачиваются в США, причем, что любопытно, большая заварушка началась из-за иранской нефти), который достигается планомерным завоеванием районов, кварталов и прочих жилых массивов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Апокалипсис БЛИЗОК

Bethesda, купившая в 2004 году права на разработку и издание игр со словом **Fallout** в названии, наконец-то приступает к серьезной работе над **Fallout 3** — ролевым проектом, который с огромным нетерпением ждут сотни тысяч фанатов двух первых частей.

Исполнительный продюсер **Тодд Ховард**, отвечавший за **Morrowind** и **Oblivion**, а теперь взваливший на себя ответственность перед армией безумных адептов постапокалиптических RPG, заявил, что теперь, когда с **The Elder Scrolls 4** покончено, разработка **Fallout 3** наберет нормальные обороты. Раньше в команде состояло максимум десять человек, а нынче в проекте задействованы чуть ли

не все сотрудники **Bethesda** — разница налицо.

Пока что в качестве платформ назначения называется лишь PC, но, учитывая успех **Oblivion** на Xbox 360, эту консоль тоже нельзя сбрасывать со счетов.



FALLOUT 3
Bethesda так и не выложила в Сеть постер, раскрывший подробности E3 2006. Приходится довольствоваться его фотографией.

СТРАТЕГИЯ без имени

Интерес со стороны крупных компаний всегда приятен крохотным группам, состоящим из единомышленников, которые напару-тройку раз удачно поработали вместе и сочли это достаточной причиной для создания собственной студии. Вот и люди из **Lordz Game Studio**, ранее промышлявшие валянием модов, рады, наверное, по уши, что на них обратила внимание **Siltherine Software** — компания довольно известная, выпустившая уже не одну игру, в том числе **Gates of Troy**, **Spartan** и **Charlots of War**.

Сотрудничество начнется с того, что **Siltherine** поможет «молодежи» с разработкой и изданием их первого коммерческого проекта — стратегии под кодовым названием **LGS**. Сейчас об игре известно лишь то, что ее действие будет разворачиваться во время наполеоновских войн, а движок

ВНИМАНИЕ!

В «Игромани» №1/2007 была допущена ошибка. Рецензия на игру «Механоиды: гонки на выживание» основана не на финальном коде продукта. Редакция приносит свои извинения разработчикам — студии **SkyRiver** и издателю игры **1C**, а также всем читателям журнала.



mo-bil-i-ty (n.)

Свобода перемещения!

Полная линейка беспроводного оборудования TRENDnet позволит Вам оставаться на связи, где бы Вы ни находились.



Беспроводной маршрутизатор N-Draft
TEW-631BRP



Беспроводная PC карта N-Draft
TEW-621PC

Ощущи скорость с беспроводными продуктами серии N-Draft:

Скорость передачи данных до 300Мбит/с - в 10 раз быстрее стандарта 802.11g.

3-кратное увеличение зоны охвата за счет использования технологии Smart Antennas.

Отсутствие задержек при работе с мультимедиа-приложениями за счет технологии Stream Engine от Ubicom.

Совместимость с оборудованием других производителей.

Интуитивно понятный Web-интерфейс.

РЕКЛАМА

Super 108G MIMO



TEW-611BRP



TEW-601PC

Super 108A+G



TEW-511BRP



TEW-501PC

Super 108G



TEW-452BRP



TEW-444UB

54G



TEW-432BRP



TEW-423PI



www.netlab.ru



www.oldi.ru

Astel (495) 787-7440, Boston (495) 256-1731, ForLink (495) 194-0353, Larga (812) 740-7828, LapTop (495) 785-7686, NT Computers (495) 363-93-93, OLDI (495) 221-1111, ProNET Group (495) 789-38-46, ULTRA Computers (495) 775-7566, USN Group (495) 221-7266, X-Com (495) 799-9600, AB-Групп (495) 745-5175, Алас (495) 416-6001, Белый ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-3030, ГК Форизма (495) 234-2164, Компьютерный Супермаркет НИКС (495) 974-3333, НеоТорг (495) 363-3825, Русский Стиль (495) 797-57-75, Сетевая Лаборатория (495) 225-7575, СтартМастер (495) 785-8555, Ф-Центр (495) 105-6447, Федеральная торговая сеть-Sunrise (495) 542-8070, Электрон-Сервис (495) 737-4499.



TRENDnet

Техническая поддержка (495) 737-0410

WIRELESS

DIP

FIBER

GIGABIT

ROUTERS

PRINT SERVERS

KVM

MEDIANET

ГлобМания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, значит или видео работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD.

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

БАЗА ДАННЫХ 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).



ОТ РЕДАКТОРА

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

Всем привет!

В этом месяце произошло, знаковое событие — с нынешнего номера «Игровая зона» больше не делится на три тематических раздела, как это было на протяжении нескольких лет, а превращается в единую рубрику, где будут выкладываться дополнения равно для 25 лучших игр, несколько бонусов, работы наших читателей и подрубрика «Ретро-зона». Такое слияние заметно упростит навигацию по диску и ощутимо сократит время на поиск той или иной игры. Да и вообще получится легче и удобнее.

С этого месяца на DVD (наряду, на постоянной основе) стартуют подборки для трех великих громких игр. Любители **Medieval 2: Total War** смогут насладиться увлекательной подборкой, куда вошли целых двенадцать модификаций. Одни серьезно улучшают геймплей, другие обновляют внешний вид войск, третьи добавляют новых книтов.

Поклонники самого сурового на сегодняшний день военного симулятора **Armed Assault** тоже в накладе не останутся. Для них мы приготовили несколько новых форм для солдат, наборы бронетехники и даже полноценную кампанию. Она, правда, не слишком большая, но весьма динамичная.

Наконец, виртуальным пилотам следует первым делом обратить внимание на визуальную подборку для **Microsoft Flight Simulator X**. К вашим услугам аж 18 высококлассных моделей самолетов и вертолетов, три новых аэропорта и одна большая миссия. Ну а в «Ретро-зоне» все ценители классики смогут по достоинству оценить дополнения для таких игр, как **Carmageddon 2**, **Civilization 3**, **C&C: Red Alert** и даже **Duke Nukem 3D** — хороший повод тряхнуть стариной и вспомнить былое.

В «Темах DVD» на этот раз неожиданный набор мощных проектов. В первую очередь обратите внимание на бесплатную игру **Wing Commander Saga: Prologue**, созданную поклонниками сериала **Wing Commander**. Эта игра — отличный пример, как на голом энтузиазме можно создавать «чрезвычайно качественные проекты, которые, по сути дела, мало чем уступают коммерческим продуктам. В **Prologue** вас ждет множество миссий, хорошая атмосфера, весьма приличная графика и бережно воссозданная атмосфера **Wing Commander**. Играть, понятно, тема без исключений.

Вторая тема DVD — масштабная модификация **Matto 4** для **Far Cry**. В моде вас ждут семь адреналиновых уровней, под завязку набитых новыми врагами, толковый сюжет, плюс в вашем распоряжении окажутся уникальные модели оружия. Наконец, для любителей виртуального футбола наш ежегодный подарок в виде дополнения **Russian Super Patch 2006** для **Pro Evolution Soccer 6**. Как всегда, к вашим услугам детально воссозданный российский чемпионат, отечественные команды и т. д.

Кроме того, всецело рекомендую не пропустить как минимум два патча. Во-первых, на который появился долгожданный локализованный патч для **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Заплата лечит множество багов и глюки, добавляет несколько свежих карт и устраняет проблему с невозможностью поиграть в мультиплеере на зарубежных серверах (из-за разности версий). Во-вторых, в разделе «Онлайновые игры» вас ждет сборник всех вышедших патчей для европейской версии **World of Warcraft**. Теперь вам не нужно тратить время на поиски нужных заплаток и выкачивать многомегабайтные архивы из интернета. На этом процедишь с вами ровно до следующего месяца. Удачи!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН

РАЗДЕЛЫ DVD

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

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

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

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**

Редактор: **Семен Чечулин**

Руководитель видеонаправления: **Антон Логвин**

Программирование DVD: **Ирина Сидорова**

Ирина Освинникова и Денис Валеев

Дизайн обложки: **Илья Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожков**, **Семен Чечулин**, **Владимир Кушин**, **Александр Цыпаков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Махареков, **Жюльетта Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

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

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим на русский язык. Даже если вы уже прошли английские дополнения, настоятельно рекомендуем поиграть в локализованные версии — вы откроете для себя много нового.

The Elder Scrolls 4: Oblivion. Воры Имперского города

Не секрет, что в мире **The Elder Scrolls 4: Oblivion** можно воровать, и многие игроки превращаются в ворюшек, карманников, а некоторые даже в матерых медвежатников и рикетиров. Но мало для кого воровство становилось основной профессией — возможностью было мало. Почему в прошедшем времени? Потому что модификация «**Воры Имперского города**» позволяет заниматься кражами в TES 4. Oblivion сутки напролет и получать от этого ощутимую выгоду.

Главной проблемой ворюшек в Oblivion всегда была добыча краденного. Экспроприировать богатство у граждан не проблема, но куда потом девать добытый хлам, ведь ростовщики и скульпщики наотрез отказываются брать ворованный товар? Но стоит поставить модификацию — и ситуация меняется. В Имперском городе вы обнаружите новый магазин, на первый взгляд ничем не отличающийся от прочих: серая вывеска, ржавая дверь. Однако за этой самой дверью вас встретит хозяин лавки Дерриен Веноит. Продайте ему несколько украденных вещей (купит как миленький), после чего начинается самое интересное.

Дерриен намекнет, что может дать наводку, где что плохо лежит, нуемло припрятано или зашто в матрас. Таким образом, стартует сюжетная линия мода. Скупщик краденого постепенно скармливает вам 13 квестов — каждый последующий сложнее предыдущего. Для выполнения многих заданий придется как следует поднапрячься в воровском деле. Однако не стоит думать, что быть профессиональным вором — единственное условие успеха. Для многих заданий необходимо освоить и другие умения: например, развить навык разведки или стать следопытом. Кроме того, от вас потребуются внимательность, ибо постоянно приходится скрупулезно исследовать помещения в поисках тайников и сейфов.

«Воры Имперского города», пожалуй, одно из самых необычных дополнений для Oblivion. Здешний геймплей во многом напоминает **Thief 2: The Metal Age**. Приплюсуйте высокое качество исполнения и отсутствие багов.



Серые невзрачные вывески — верный признак воровских лавок.



Дерриен Веноит собственной персоной. Готов дать герою первые воровские задания.

Titan Quest: Персей и Андромеда

Для **Titan Quest** вышло крайне мало сюжетных модификаций. И это несмотря на то, что игра снабжена отменным редактором. Причина, как нам кажется, банальна: соорудить масштабный мод с интересным сюжетом, продуманными квестами, да еще и с толковым балансом — весьма непросто. «**Персей и Андромеда**» на данный момент самый большой и, без сомнений, самый интересный мод для Titan Quest.

Дополнение посвящено подвигам древнегреческого героя Персея. Все началось с того, что Андромеда, дочь Кефея (эфиопский царь такой) и Кассиопей (внучка Гермеса, если кто не в курсе), похвалилась, будто бы она своей красотой превосходит Нереиду (морские божества, дочери Нереея и океаниды Дориды). Нимфы на такое заявление обиделись и обратились к Посейдону с просьбой наказать Андромеду. Бог морей мольбам внял и тотчас наслал на царство Кефея морское чудовище. Завидев жуткое создание, придворный жрец тут же объявил, что жажду мучит неерид будет утолена только в том случае, если Кефей принесет свою дочь Андромеду в жертву морскому чудовищу.

Понятно, что Кефею ничего не оставалось, кроме как распрощаться с дочерью. Андромеду вывели на берег моря, привязали к скале и оставили на съедение чудищу. Но тут совершенно случайно появился Персей и предложил убитому горем царю план Б: Персей убьет монстра, а Кефей отдаст хвастливую красавицу герою в жены.

Играть предстоит за отца самого Персея, но автор мода соорудил целых пять концовок истории. Какие именно, мы не расскажем, не станем портить сюрприз — играйте и все узнаете. Помимо необычных финалов, вас ждут шесть дополнительных квестов, множество пасхалок, всевозможные бонусы и даже новый монстр. Ну и, конечно, в комплекте много новых персонажей, готовых поведать главному герою интересные истории.

Геймплей мода стандартный — рубим врагов в калусту, выполняем квесты, общаемся с NPC. Автор мода рекомендует герою до 15 уровня начинать играть на нормальном уровне сложности; воином, достигшим 20 уровня, — на легендарном; ну и богатырем 30 уровня — на эпике. Такое разграничение обусловлено тем, что мод подстраивается под уровень вашего персонажа, поэтому рекомендуем быть честными и выбирать соответствующий уровень сложности.



Настоящему герою при встрече с толпой монстров не обойтись без специальных приемов.



В моде «Персей и Андромеда» даже герой 33 уровня может поигнубить, если не продумает тактику боя.



Игровая зона

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

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Armed Assault

Что: 10 дополнения

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение Desert Units

Десяток дополнений к **Armed Assault**, премнику **Operation Flashpoint**. Лучший мод в подборке — **Desert Units**, после его установки бои нарядятся в камуфляж песочного цвета. Благодаря новой экипировке солдаты полностью сольются с местностью, так что воевать будет приятно.

Прочие дополнения:

- **Civilians** — несколько ви-

дов мирных жителей.

- **DDAM Basic** — камуфляж зеленого цвета для американских солдат.

- **EODI** — набор различных снарядов и ракет.

- **First Fight** — кампания о нелегкой судьбе американских солдат на новом острове.

- **Flecka Wod** — набор немецких солдат.

- **Norwegian Rangers** — норвежские рейнджеры.

- **Rece** — отряд спецназовцев в панамах.

- **Scmled** — неразорвавшийся снаряд: сойдет в качестве декорации.

- **USMC Marpat** — пустынный камуфляж для американцев.

№2. Medieval 2: Total War

Что: 12 модификации

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Двадцать модификаций:

- **Abdullahs Medieval Muslims** — перерисованные элитные отряды мусульманских государств.

- **Anno Domini** — победа в кампании достигается больше за счет высокого уровня репутации.

- **Blood and Dirt** — реалистичная кровь и грязь.
- **Byzantine Armor Progression** — новые, начищенные до блеска доспехи византийцев.

- **Divided Kingdoms** — пере-

деланные загрузочные экраны и меню, измененный баланс сторон.

- **Early Generals** — измененная внешность полководцев.

- **French Knights** — новое облачение французских рыцарей.

- **French Shields** — красочные щиты для французской пехоты.

- **Heraldry** — полководцы, проживший в городе больше одного хода, получает титул графа или князя этой провинции.

- **Real Arrow** — новые модели стрел луков и арбалетов, улучшенные эффекты огненных стрел.

- **Region Provinces** — ровно 69 провинций с городами и гарнизоном.

- **Vlad III Dracula** — кампания, где можно сыграть за мифического графа Дракулу.

Тема Dvd

Wing Commander Saga: Prologue

● Что: бесплатная игра ● Разработчики: Toysin, Starman, Gevatar Lars, Lynx, Viper61, Sphinx, Roy Fokker, psych, Ed, DaBrain, Gai Daigoji, Haderak, Silent Warrior ● Что новое: Сюжет, миссии, персонажи ● Размер: 296 Мб ● Где брать: Темы DVD

Возвращение Wing Commander

Название **Wing Commander** знакомо любому геймеру, помнящему любую игру 90-х годов. Для тех, кто не в курсе, напомним, что **Wing Commander** — это грандиозная космическая сага о войне землян с инопланетной цивилизацией высокоразвитых кошек — кипраты. Схватка завоше самого сильного в галактике длилась на протяжении нескольких игр. Последняя из серийной — **Wing Commander: Secret Ops** — увидела свет в 1998 году, после этого все стихло.

Казалось, мы навеки потеряли любимых героев, если бы не одно «но». Преданные фанаты, которые долгие годы ждали продолжения, однажды поняли, что официального продолжения не будет, собрали группу программистов и геймдизайнеров и принялись за дело. Итогом многомесячной работы стала игра **Wing Commander Saga: Prologue**.

Сюжет стартует аккуратно после страшной битвы за Землю, когда армия кипраты чуть было не разрушила планету, и за несколько лет до уничтожения планеты самих кипраты —

Кипры. Главный герой — молодой пилот Маркэм, которого после окончания летной академии направляют служить на крейсер Веллингтон. Волею судьбы именно этому кораблю предстоит участвовать в самых тяжелых сражениях пока еще только планирующегося наступления на Кипру. Разработчики, движимые одним лишь энтузиазмом, сочинили интересную сагу, где нашлось место и героизму, и любви, и настоящей драме. На протяжении 40 (!) миссий перед вами во всей красе предстанет нештатная война, где, как потом станет очевидно, нет правых и виноватых, а есть только разрушенные судьбы, боль и страдания.

Геймплей **Wing Commander Saga: Prologue** будет знаком любому, кто играл в **Wing Commander**. В арсенале землин несколько моделей истребителей, торпедоносцев, крей-

серов и миноносцев. Мы же будем управлять только истребителями, с помощью которых необходимо уничтожать вражеские эскадрильи. Миссии разнообразны, но в основном придется заниматься тотальным уничтожением всего и вся.

Разработчики постарались сохранить атмосферу оригинального **Wing Commander**. Во время боевых вылетов постоянно возникают дополнительные задания, неожиданные сюжетные повороты, а радиэфир забит переговорами пилотов — командиры дружеских звеньев транслируют байки и отшучивают едкие комментарии по поводу происходящих событий, хвастая новичков-пилотов.

Wing Commander Saga: Prologue базируется на движке **FreeSpace 2**, так что графика вполне достойная — по меркам бесплатной игры, радует. Очень приятные спецэффекты,

приличные модели звездолетов, недурственная анимация персонажей. Немаловажно еще и то, что любительская по сути дела, игра сделана удивительно профессионально. Тут нет досадных ляпов, несуразных багов и прочих «радостей» бесплатного сыра. Перед нами, без шуток, крепко сбитый, очень взрослый проект.

В заключение остается лишь еще раз напомнить, что за столь хорошую игру авторы не просят денег. Вы прямо сейчас можете взять ее с нашего DVD и с головой окунуться в битву между льдами и кошкоподобными кипраты. В кампании **Wing Commander Saga: Prologue** любители игр постарше вспомнят старые добрые дни, а юные поклонники космических симуляторов получат ни с чем не сравнимое удовольствие от продолжения великой классики.



№3. Microsoft Flight Simulator X

Что: 1 миссия, 18 моделей летной техники, 3 набора текстур
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Миссия Une Histoire de Noel

В первой подборке для единственного и неповторимого симулятора гражданской авиации вас поджидают восемнадцать моделей самолетов и вертолетов — как военных, так и гражданских, а также три набора аэропортов. Но в первую очередь обратите внимание на миссию **Une Histoire de Noel**. Вы сможете стать пилотом почтового самолета Grumman Goose G21A, которому в канун Рождества необходимо доставить почту в городок Ла-Тук. Задача нелегкая, ибо погода нелетная, кругом валит снег и дует сильный ветер. Испытание для настоящих асов!

№4. Company of Heroes

Что: 1 модификация, 9 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Operation Market Garden

Модификация **War on AI** окажется незаменима для тех, кто любит сражаться с компьютерным противником на скирмиш-картах. Отыные искусственный интеллект сможет грамотно строить базу, производить нужные в бою юниты, правильно захватывать ресурсные точки, а когда требуется — организовано отступать. Характеристики оружия и техники также изменены.

Набор из девяти карт:

- Berchtesgaden
- Canyon Conflict
- Ghost Town
- Infantry to the Orders
- Operation Market Garden
- Paisi
- Pine Crest's Valley Town
- Ruins
- Salisbury's Town

№5. Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера

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



Модификация Modern Heaven

Пять великолепных карт, каждая с какими-то интересными находками. Например, карта «**Восстание Ракшас**» поведает историю мага, подавляющего восстание могущественных существ на своих землях.

Карты:

- Battle for Androna
- Double Futa
- Islands of Wonder
- Tales of Silencia
- Панка модификаций:
 - Artifact Errors
 - Griffin Rider Elaine
 - Map Size
 - Necropolis Size Fix
 - New Neutral Monsters
 - No Move
 - Spell Adv

№6. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 25 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Плагин Natural History Museum


Особое внимание рекомендуем обратить на плагин **Natural History Museum**, добавляющий историко-биологический музей. В нем собрано практически все, что можно увидеть в игре. В одной комнате цветут редкие растения и зеленеют деревья. В другой собраны обитатели местной фауны. В третьей живут монстры из Врат Обливиона. Все эти твари забальзамированы и стоят на пьедесталах в причудливых позах.

Некоторые другие плагины:


- **Castle of Poseidon** — храм Посейдона.
- **Woodland Hut** — охотничий домик.
- **Adonnays Elven Weaponry** — набор эльфийского оружия.

GALDERMA


ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!



Прыщ



Ярлык для Прыщ1




Корзина

Почему БАЗИРОН® AC?






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

⚠ Продается исключительно в аптеках



+
Лучшее средство для лечения угрей

Противопоказания: Дети до 12 лет
Повышенная чувствительность к компонентам препарата

Товар сертифицирован. Реклама. Фото: А. С. Сидорова

ИП № 04620173056 от 03.06.2007 до 03.06.2007
Регистрационное удостоверение
ЛП № 04620173056 от 03.06.2007 до 03.06.2007

- **Bruce Lee Yellow suit** — костюм Брюса Ли.
- **Japanese Clothing** — национальная японская одежда.
- **Ranger Armor** — броня для стрелков.
- **Gamluvs Magic Lanterns** — разноцветные осветительные шары.
- **Improved Doors And Flora** — улучшенные текстуры дверей и травы.
- **Morrowind Ingredients** — подборка алхимических ингредиентов.
- **Realistic Flora** — реалистичные деревья.
- **Nords with Beards** — раса бородастых нордлингов.
- **Short Female Wood Elf** — раса полурасов-полуэльфов.

№7. TrackMania United

Что: 16 трасс
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Шестнадцать трасс для только что вышедшей TrackMania United.

№8. Stronghold Legends

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



Кампания **The Silver Chair Campaign** аж из пяти полноценных миссий. Цель — вернуть под свой контроль страну, захваченную мятежниками.

- Карты:
- **Beowulfs Crusade** — битва против двух драконов.
 - **Fe Fi Fo Fun** — свирепый клоп терроризирует население, ваша задача — приручить его.
 - **Hall of the Mountain King** — штурм хорошо укрепленных позиций колледжиков.
 - **Mighty Corruption** — сражение с легионом темных сил.
 - **War of the Wolves** — уничтожьте предводителя кровавожадных волков.
 - **Battle for the Hill Tops** — крупная карта для четырех игроков.
 - **Cutthroat** — небольшая карта, где ваша цель — захватить как можно больше нейтральных деревьев.

№10. Civilization 4: Warriors

Что: 3 модификации, 5 сценариев, 3 карты
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Лучшая модификация этой подборки под названием **Medieval** буквально привносит в игру романтичный мир средневековья. На большой карте Европы к вашему услугам семь государств, в их числе Великий Новгород, Киевское и Московское княжества, Польша и даже Тевтонский орден. Все новые правители хорошо анимированы, а страны существенно отличаются друг от друга поведением, юнитами и даже тактикой боя.

Модификации:

- **Hyborian Age**
 - **Magyar**
 - Сценарии:
 - **Mare Nostrum**
 - **Pirates!**
 - **Renaissance**
 - **The Years of Rice and Salt**
 - **Usama vs USA**
- Карты:
- **AIOW Earth**
 - **Eurasia18**
 - **Zelda2**

№11. GTA: San Andreas

Что: 14 моделей автомобилей, модель самолета, 9 модификаций, модель поезда, 6 моделей оружия
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Девять модификаций:

- **Bus** — автобусные остановки по всему городу.
- **CJ дом елка** — новогодняя елочка на патчаке перед домом Сиджы.
- **New Island** — индустриальный район к югу от Лос-Сантоса.
- **Paradise Island** — тропический остров в море рядом с Сан-Фьерро.
- **Punisher** — в местные бутики завезли одежду героев комиксов.
- **Ramm** — скоростная трасса (аналог МКАД), проложенная через весь штат.
- **RT1** — набор железнодорожных светофоров.

ПАТЧИ 10 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Волколос: Последний из рода Серых Псов
Версия: 1.10
Рейтинг: ★★★★★



В тылу врага 2
Версия: 1.4.1
Рейтинг: ★★★★★



Полный привод: YAZ 4x4
Версия: 1.2.1
Рейтинг: ★★★★★



X3: Возрождение
Версия: 2.0.2
Рейтинг: ★★★★★



Armed Assault
Версия: 1.0.2
Рейтинг: ★★★★★



Civilization 4: Warriors
Версия: 2.08
Рейтинг: ★★★★★



Europa Universalis 3
Версия: 1.10
Рейтинг: ★★★★★



Heroes of Might and Magic 5
Версия: 1.4.1
Рейтинг: ★★★★★



Titan Quest
Версия: 1.20
Рейтинг: ★★★★★



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
Версия: 1.3
Рейтинг: ★★★★★

● **Russian Ments** — копии Сан-Андреаса превращаются в российских милиционеров.

● **Winter Island** — новая земля, засыпанная снегом.

Плюс, как всегда, к вашим услугам наборы оружия, новые модели автомобилей, а также самолеты и поезда.

№12. Pro Evolution Soccer 6

Что: 5 стадионов, 1 набор форм, 1 подборка футболок, 1 комплект флагов, 2 дополнения, 7 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Формы лучших английских клубов.

● **EPL GDB Kits Pack** — комплект форм для клубов Английской премьер-лиги.

● **A.W.E.S.O.M.O** — набор баннеров практически для всех клубов и сборных.

● **PESE Controls** — руководство по управлению игроками на русском языке.

● **New Logos** — множество новых логотипов команд и лиг, а также эмблем кубков.

Стадионы:

- «Динамо» Киев
- Calro Stadium
- Comunale Di Torino
- Ibrox Park
- Inonu Stadium

№13. FIFA 07

Что: 4 модификации, 8 комплектов форм, 2 стадиона, 14 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация UEFA Cup 07

Модификации:

● **Bundesliga Fan Patch** — новые баннеры, флаги и щиты для матчей Бундеслиги.

● **Manchester United Legends** — сборная «Манчестер Юнайтед».

● **Total Super Soccer AI** — более динамичный и сложный геймплей.

● **UEFA Cup 07** — Кубок УЕФА-2007.

Формы команд:

- Андерлехт
- Галатасарай
- Монако
- Сборной Австрии
- Сборной Аргентины

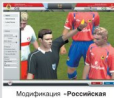
Игровая зона БОНУСЫ



Сценарий Betriacum для Caesar 4



Официальный сценарий Holiday Scenario для Sid Meier's Railroads!



Модификация «Российская Премьер-лига» для FIFA Manager 07. В комплекте — реальные команды, турниры, расстановки игроков.

- Сборной Германии
- Сборной Парагвая
- Сборной Франции
- Стадионы:
- Ennio Tardini
- Rewirpower Stadion

№14. FlatOut 2

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



Автомобиль Mott King

Набор автомобилей для ваших краш-тестов:

- 1965 T-Bird
- 1967 Dodge Coronet
- 1977 Monte Carlo
- 1983 Chevy Blazer
- Chopspader
- Datsun 240Z
- Mott King

Плюс программа Custom Cars, необходимая для установки машин из нынешней подборки.

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

Что: 3 модификация, 7 сценариев
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий RPG Adventure

Модификации:

- Finguffin's LOTR Expansion — добавляет королевство Рохан, переключавшее из первой части The Battle for

Middle-earth.

● **Power of the Elves 2** — более сильные и живучие воины эльфов.

● **Ultimate Resource** — любое место на карте всегда дает сто процентов ресурсов.

Сценарии:

- Annunimus
- Chaotic Tower Wars
- Gondor Fortress
- RPG Adventure
- The Ents Have Died
- The Last Alliance Battle
- The Last Great Battle

№16. The Movies

Что: 8 декораций, 5 костюмов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Костюм Aragorn Royal Armor

Декорации:

● **Alter** — магический алтарь.

ТемаDvd Модификация для Pro Evolution Soccer 6: Russian Super Patch 2006

Что модификация: 1 игра Pro Evolution Soccer 6 / Разработчик: Russian Super Patch Team / Что нового: турнир, клубы, формы, лига игроков, мяч, стадион, флаги, рекламные щиты / Размер: 130 Мб / Где брать: Темы DVD

Ежегодно народные умельцы радуют поклонников сериала Pro Evolution Soccer модификацией, добавляющей в любимую игру чемпионат России. Этот год, разумеется, не стал исключением, и сегодня мы предлагаем вашему вниманию модификацию **Russian Super Patch 2006**. Итак, вас ждут:

● 16 клубов премьер-лиги, а также сборная России и восемь

команд первого дивизиона.

● Настоящие составы, тактики и расстановки для всех команд.

● Домашние и выездные футболки для всех команд.

● Более 300 уникальных лиц игроков.

● Стадионы «Локомотив», «Лужники», «Сатурн» (Раменское) и «Динамо».

● Такие же мячи, что используют в премьер-лиге.

● Фильмы и флаги болельщиков для всех клубов.

● Логотипы и эмблемы для всех команд и турниров.

● Реальные рекламные щиты.

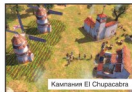
● Оригинальное оформление меню, лиг, кубков.

● Уникальная музыка.



- **Baraban** — ударная установка для барабаниста.
 - **Laserwall** — модель лазерного барьера.
 - **Losers Home** — комната студента-неудачника.
 - **Nintendo Wii** — макет консоли Wii.
 - **Rail** — декорации железной дороги.
 - **Snow** — снежная сцена.
 - **Trenches** — павильон с военными траншеями для съемки батальных сцен.
- Костюмы:
- **Aragorn Royal Armor** — костюм короля Арагорна.
 - **Camo Marines** — камуфляж спецназа будущего.
 - **Marine Addon Pack** — набор экипировки футуристических морпехов.
 - **New Year** — шубы Деда Мороза и Снегурочки.
 - **Two Face Costume** — возможность одевать два костюма на одного актера.

№17. Age of Empires 3: The WarChiefs



Кампания El Chupacabra

Что: 1 кампания, 4 карты, 8 сценариев

Где брать: рубрика «Игровая зона»

El Chupacabra — это не только название кампании, но и древнее название хищника, поедającego овец у бедного мексиканского фермера. El Chupacabra состоит из тринадцати сценариев, на протяжении которых вы будете бегать по лесам Амазонки в поисках злого животного, чтобы в финале пристрелить наглую тварь.

Сценарии:

- **Mount Lake**
- **Ottoman Chronicles**
- **Reflection Waters Logan**

Resort

- **Special Ops: Base Assault** Карты для режима Random:
 - **Aztec Country**
 - **Gandalf's Giant Random**
- Land Map Plus**
- **Trade Go Nuts**

№18. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 3 модификации, 2 карты

Где брать: рубрика «Игровая зона»

Модификация **Commander DOOM** добавляет в игру два новых уровня, где главгерой должен захватить несколько контрольных точек, попутно сразившись с сотней врагов. Злодеи выскакивают из-за укрытий, спрыгивают с холмов, перебираются через высокие стены с уд-

Тема DVD

Модификация для Far Cry: Matto 4

Что: модификация ● Игра: Far Cry ● Разработчик: Matto ● Что нового: сюжетные линии, миссии, модели оружия, текстуры, персонажи, звуки и музыка ● Размер: 392 Мб ● Где брать: Тема DVD

Местъ Джека Карвера!

● **Путь к правде.** Будучи убитым в таинственной лаборатории, Джек Карвер неожиданно оживает, обнаруживает вокруг себя холодные трупы врачей и пол, залитый кровью. Теперь ему предстоит выяснить, что за зверства тут про-

изошли, за что его убили и почему, в конце концов, он ожил.

● **Без жалости.** На уже знакомом тропическом острове вам предстоит столкнуться с новыми врагами.

● **С голливудским размахом.** Десятки качественно сделанных роликов, неплохой сюжет.

● **Побег на свободу.** Семь гигантских уровней. Вы побываете на полуразрушенных базах, спуститесь в сырые подвалы, разгромите секретную лабораторию и, конечно, поставите на уши весь остров.



РЕТРО ЗОНА



Age of Empires 2: Age of Kings: The Conquerors

Кампания Black Prince, Lord of the Rings, The Crusaders: The First Crusade. Сценарии Castaway и Defend the Keep.



Caesar 3

Сценарии 96 palaces, Caesar, Challenging, Clerk, Engineer, Grand Storm, New World, Over Ocean и Riverside City.



Carmageddon 2

Десятки красивых и мощных автомобилей — как реальных, так и вымышленных.



Civilization 3

Две модификации (Railroads и Terrain Graphic) и пять сценариев.



Command & Conquer: Red Alert

Недавно вышедшая кампания ULTRAQ из серии миссий, модификация Nuclear Arms Race и подборка из пяти карт.



Duke Nukem 3D

Четыре модификации — Duke Tournament, Duke L.A. Alien TC и MSSP.



Jagged Alliance 2

Три модификации — JA2005 097, Night Ops и Vietnam sog 69.



Need for Speed 3: Hot Pursuit

Десятки шикарных автомобилей.



Return to Castle Wolfenstein

Карты для одиночного режима — Hindenburg, The Enemy Castle и Battle RTCW.



Quake 2

Для набора синглплеерных карт — 666 и Hell.



КИБЕР СПОРТ

Дополнения
для сетевых игр

Call of Duty 2

Что: 2 модификации, 9 карт
Где брать: рубрика «Киберспорт»



Карта Ville de la Paix

Модификации:

- AluCarD Realistic Blood
- V.I.P.

Карты:

- Eindhoven
- D-Day
- Grapple
- Strike at Karkand
- Velbert Sonderschule
- Tutu
- Ville de la Paix
- Foucarville
- Farm Assault

Counter-Strike

Что: 8 карт, 3 модели оружия,
2 набора скинов
Где брать: рубрика «Киберспорт»



Карта De Spoc

Карты:

- de_12

- de_christmas_rush
 - de_newyear_f
 - de_podarki
 - de_spoc
 - fy_bloodyny
 - fy_lockdown
 - fy_v126yatzb
- Модели оружия:
- Golden Slide Glock 19
 - Gold Saddam AK
 - Hk Golden USP

Скины игрока:

- Black White CT
- Green T Pack

Counter-Strike: Source

Что: 6 карт, 6 моделей оружия,
2 набора скинов, 4 модификации
Где брать: рубрика «Киберспорт»



Карта De Rush

Карты:

- aim_bc_texture_1
- aim_bc_texture_2
- aim_bc_texture_3
- aim_bc_texture_4
- aim_ag_texture_city_advanced
- de_rush

Модели оружия:

- 1911 Limited Edition
- Altair's Wll
- Confederate Gloves
- Grey Urban Glove

- Halo Jump Gloves
 - Nintendo Wii Mote
- Скины игрока:
- Phoenix Connection Collection
 - SWE Forces
- Модификации:
- Biohazard
 - Hellsing
 - Realistic Metallic Shells
 - UmbrellaCorp

Day of Defeat: Source



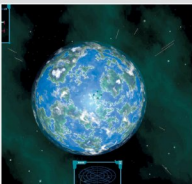
Карта Dod Kraps

Карты:

- dod_aztec
 - dod_coldfront
 - dod_kraps
 - dod_wiedersdorf
- Модели оружия союзников:
- CSS Knife
 - Pearl Harbor Remembrance Colt
 - The Real Thompson
- Модели оружия Вермахта:
- Dönn's Silver MP40
 - Luger P38
 - Wartorn Spade
- Скины игрока:
- Cobalt's Digicamo American Soldier
 - SS Winter Muddy



ИНТЕРЕСНОСТИ



Бесплатная игра AD Astra.



Набор карт для Star Wars: Battlefront 2.



НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ
ПО ИГРЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ
ИЗДАТЕЛЬСТВА "ЭКСМО"

ЧИТАЙТЕ
В МАРТЕ!



WWW.STALKER-GAME.COM





Модификация Commander Doom

ной лишь целью — в общем, всеми способами пытаются отпирать на тот свет отважного космодесантника. Геймплей Commander DOOM — безостановочная стрельба по всему что движется и постоянное продвижение вперед. Иначе не выжить.

Другие модификации:

- **Ninja Tournament**
- **Trey Dhotgun**
- Парочка карт:
- **Labs**
- **Sp script02**

№19. Star Wars: Battlefront 2

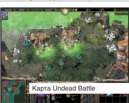
Что: 3 карты
Где брать: рубрика «Игровая зона»



На карте с любопытным названием **Khimera** вам сначала предстоит сделать выбор между Республикой и Империей, а затем порвать в лоскуты врагов, используя тяжелую боевую технику и стационарное оружие. Не пропустите также миссии **Modded Kamino** и **Saleucami**

№20. Warcraft 3

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



Огромная карта **Undead Battle** отличается прежде всего мрачной атмосферой. Тут царят разруха, горе и смерть. Вам предстоит взять под свой контроль одного из дожины злодеев-демонов. С героем вы отправляетесь искать властителя тьмы, чтобы вместе с ним поработить мир и посеять хаос и учинить армагеддон. Поход обещает быть трудным, на вашем пути встанут светлые воины, которые всеми

силами постараются сорвать планы ваших персонажей.

Подборка карт:

- **Путешественник поневоле**
- **Разрыв эльфов**
- **Emerald Gardens**
- **Legacies Tides of the Serpent**

Сerpent
● **Lifeblod Team Cooperative Quest**

- **Secret Valley**
- **Stik Man RPG**
- **Treasure Island**
- **Trynton**

№21. Crashday



машин время

It's good to be bad!
Девять кровавых игр на PC



Alien Shooter



Blood



BloodRayne



Carnageddon



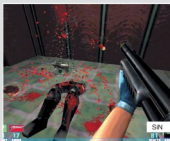
Mortal Kombat 3



Postal



Severance: Blade of Darkness



SN



Soldier of Fortune

ИГРОМАН



ВЕСЕЛОСТИ



«Таины города N» — Сборник забавных мини-игр с интригующим сюжетом.



Diamond Detective. Красивая головоломка, где надо не только укладывать в ряды камешки, но и находить улики и с их помощью сажать за решетку преступников.



Fizz Ball. Переосмысление знакомого всем аркаида. Теперь при помощи летающего шарика надо не разрушать объекты, а собирать разную жизнь.



Флэш-игра 4wheel Madness.



Флэш-игра Army Copter.



Флэш-игра Sub Wars.



ИГРОМАН
Модификация для игры The Sims 2.



ТРИКО-ОП
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



РЕСТАВРАЦИЯ
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



КРАСНЫЕ ИГРЫ
The Sims 2
Приветствие для The Sims 2.



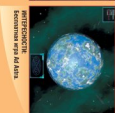
ТРИКО-ОП
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



РЕСТАВРАЦИЯ
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



РЕСТАВРАЦИЯ
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



ИГРОМАН
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.



ТРИКО-ОП
The Sims 2
Модификация The Sims 2: Patch 2006.

ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРОМАН

DVD

▶ **ВИДЕОМАНИЕ**
«ОТ ПИРАТЬ» ПЕРЕКЛАДКА ТЕЛЕТЕАТРА
ИГРОМАН: ЭКРАННЫЙ ОБОЗРЕНИЕ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКЛОНЕНИЯ
НА ОТКРЫТИИ НАЦИОНАЛЬНОГО МЕСЯЦА

▶ **ТАМЫ DVD**
БЕСПЛАТНАЯ ИГРА ЧИНСКО-СОУМАНСКОЕ СПАСЕНИЕ
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ ИГР «СЕРИЯ МАТЧ 2006»
БЕД СТВ. МОДЕРНИЗАЦИЯ МАТЧ 4

▶ **ИНТЕРЕСНОСТИ**
БЕСПЛАТНАЯ ИГРА ВО АСТРА

▶ **САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЯЦА**
АДАМБЕРГ КВАРТАЛ: КАМПАНИЯ ВЕЛЕТ НОЧЬ
МАСТЕРСТВО ЗОЛОТА УКА: КАМПАНИЯ УДАЧ ЗВЯЗДУСА
СМАЙЛЕР ПИЛЕТЕЛ: МОДИФИКАЦИЯ УДАЧ ОКАЛОСНИ ОТ КОФЕ
НИКОТОС МОЛОДЕЦ: ПИЛЕТЕЛЫ СЕРВАЛ ПЕТА, ДОСТРАИВАЮЩИЕ РАКШАС
ДАЧ ОУ РАЙОНЕРС ГИМ МАШСИНЕС — КАМПАНИЯ ИЗ СУПЕРСАВВА
И НИКОТОС ДА УГОСО

▶ **ВИДЕОМАНИЕ** — ДАВНО ВЕСТИС — КОДЕКС — СОВЕТ И ЖЕЛАННАЯ СОВЕТ
ИГРОМАН КОЛА ИЗ ПЕРВЫХ ТУК ГИВОСОВАСТА, И ПРОДОЛЖАЮЩИЙ
ИГРОМАН КОЛА — СОВЕТНИКОВЫЕ ВЕСТИС — МАШИНА ВЕСТИС И НИКОТОС ДА УГОСО

www.igromania.ru

3
MART
2007

Что: 9 трасс, 4 автомобиля

Где брать: рубрика «Игровая зона»

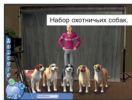
Установив внушительных размеров трассу **Cargo Port**, вы сможете с ветерком прокатиться по территории грузого порта, заставленного всевозможными ящиками, коробками, контейнерами, а также импровизированными трамплинами. Море веселья и куча изюмного металлолома обеспечены.

Другие трассы:

- Bugar
 - Chaos War
 - Crash Base
 - Derby Ride
 - Enormous Track
 - Forest Ride
 - Hillclimber
 - Offroad Circuit 1
- Четыре новых автомобиля:
- BMW3 Series WTCC
 - Corvette
 - Eagle
 - Ford Fiesta

№ 22. The Sims 2: Pets

Что: набор симов, 3 набора одежды, 2 набора мебели, набор вещей для животных, пять наборов собак, 2 набора кошек, набор вещей животных
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Набор охотничьих собак.

Благодаря этой подборке в домах симов поселится десятки собак — охотничьих, служебных, декоративных и даже бойцовых, а в кошачьих домиках будут обитать представители экзотических пород кошек. Для тех, кто желает приручить лесных зверей, есть специальная предложение — набор волков, лис, койотов и даже кенгуру. Ну а поклонники мультфильмов смогут покидать палочку Плуто, Скуби-Ду и покормить лазанью кота Гарфилда.

№23. Half-Life 2

Что: 6 карт, 3 модели оружия,

2 модификации, 1 скин

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Dm Drift

Одна из лучших карт в подборке — **Dm Drift**, застроенная главным образом промышленными зданиями. Кроме того, на карте можно отыскать таинственного G-Man'a в новом облике. Он сменил имидж — приделал в красный костюм и нацепил зеленый галстук.

Помимо Dm Drift, вас ждут карты:

- Dm Vapour
 - Experimental Fuel
 - Trick Panic
 - Veikko Complex
 - Zombie Attack
- Модели оружия:
- Lightsaber
 - MP7A1PDW
 - OICW

№24. Перл-Харбор

Что: 14 сцен, 2 кампании, 2 миссии

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания Hell in the Pacific

Две кампании **Saipan Thunderbolts** и **Hell In The Pacific**.

Исторические раскраски самолетов:

- BI-109G5 Kroll
- A-20C Pack
- N1K2-Ja
- Yak-3

- I-153 China Pack
- La-5F Pack
- BI-109G6 Hartmann
- BI-109G6 Olli
- BI-109G6 Graf
- P-40M Vodra
- A6M5 Kure
- Oscars
- Fw-190A2 Heinzeller
- Fw-190A8 Priller

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

Что: 13 карт

Где брать: рубрика «Игровая зона»

Набор карт:

- Bunker 149
- Citylight
- Crumbled Empire & Tau



Blockade Map Pack

- Hells Teeth
- Jungle Assault
- Lake Acrimony
- Redemptus Reloaded
- Tau Trilogy Map Pack
- The Seaborne Invasion of Exodus

Exodus

- The Taint
- The Tamai Jungle



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 демоверсии попадут на диск — просто сами еще не знаем (ибо «Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится полный и точный список всех демоверсий), а во-вторых, можно просто загрузить диск и, приготовившись к приятным сюрпризам, самостоятельно отправиться в раздел «Демоблок».



Береги кожу смолоду

- ▲ Рекомендован при всех видах легких и среднетяжелых угрей
- ▲ Способствует исчезновению рубцов, пигментных пятен и покраснений на пораженной угревой болезнью коже
- ▲ Представляет собой комплекс естественных для кожи веществ. Не содержит антибиотиков, кислотосодержащих и гормональных активных веществ
- ▲ Без цвета и запаха, незаметен на коже. Совместим с декоративной косметикой

Участвуя в акции:

«РЕГЕЦИН: ВСЕГДА В НАШУ ПОЛЬЗУ!»

Ежедневно в апреле в прямом эфире радио **ENERGY 104.2 FM** разыгрываются **2 билета на чемпионат мира по хоккею!**

Вступай в Фан-клуб «РЕГЕЦИН»:

- ▲ Купи гель «Регецин» в любой аптеке
- ▲ Отправь штрих-код по адресу: Москва, 121108 а/я «Регецин». Укажи свой номер телефона
- ▲ В течение апреля жди звонка от радио «Энерджи».

Участвуй и выиграй билеты на чемпионат мира по хоккею!

Подробнее на сайте www.pharmatech.spb.ru и по телефону: 8-800-333-81-33

гель против угревой сыпи
РЕГЕЦИН



Итак, неминуемо приближается месяц апрель. Что это значит? Это значит, что скоро пойдет четвертый год жизни «Видеомании». А это, в свою очередь, значит, что пора подводить итоги. В полной мере мы делаем это в следующем номере — все-таки есть очень уж большое желание подготовить сюжет об истории всего этого предприятия. Посмотрим, как будет со временем, но игнорировать на протяжении двух лет ваши просьбы мы не в состоянии. Так что в план занесено. Ну а теперь все-таки несколько слов о том, что произошло за эти 365 дней.

На самом деле я не перестаю удивляться, как быстро бежало время в последние годы. То есть время не ощущается вообще. От одной сдачи до другой проходит мгновение. E3, Games Convention, Tokyo Game Show, осенний вал релизов и... все заново. Время летит безумно быстро, но не быстрее мысли. С одной стороны, смотришь и видишь, как много мы сделали. С другой — задумали еще больше.

Главная заслуга года — повышение качества контента и искоренение технических неурядиц. Постоянные читатели помнят проблемы годовой давности: пропадание из интерфейса ролик, разделы, всевозможные технические глюки и так далее. Сейчас подобные вещи стали практически исключением из правил.

Мы полностью перешли на русский язык — это очень важное движение, которое ценится вами. Оно требует много усилий с нашей стороны, но сейчас процесс практически отлажен, и, несмотря на многократно возросшие объемы

«Видеомании», она практически полностью оживляется профессиональными актерами.

Также в этом году мы впервые сделали видеоревю, которые имели у вас ошеломительный успех. И они были лишь первой ласточкой среди прочих live-сюжетов и вылились в онлайн-шоу (!) трансляцию с «ИгроМира-2006». Это был гигантский опыт для нас. Все-таки делать прелюде сцены не так уж и просто. Прерастет ли это в традицию — покажет время.

Летом началась работа с авторами, без сомнений, легендарной передачи «От винта!». Сейчас «Видеоманию» уже сложно представить без голоса Бориса Репутура. С января, как вы знаете, мы начали выкладывать архивные передачи. И это далеко не все, что мы планируем. В новом сезоне обязательно ждите рассказа о том, «как это было».

Ну, безусловно, главным для нас был переход в мультиплатформенный формат. И вы, и мы, наконец, созрели для этого. В этом номере мы уже начинаем активно работать с разделами по PS3 и Wii, а там и Xbox 360 подтянется.

Вообще, посещение Games Convention, репортаж из Токио прямо с запуска PlayStation 3, полная переработка видеонюостей, появление многочисленных «живых» сюжетов с редакторами «Игромании» — это лишь первые ласточки того, чем «Видеомания» собирается стать в ближайшем будущем. А вот о том, какой она будет, — в следующем номере.

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru

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

Смотрите в наших выпусках



Видеонюости — ежемесячная порция нового игрового видео.

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

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

Демотрей — геймплейные и HD-ролики из будущих игр.

Nextgen — все самое интересное видео из мира консолей нового поколения.

От винта! — четыре выпуска легендарной TV-передачи — каждый месяц!

Реклама пауза — реклама популярных игр и консолей, смешная и серьезная.

Pre-portfolio — обзоры будущих портвот с консолей.

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



Игромания на TV



С ноября 2005 года в еженедельном телеэфире музыкального телеканала А-One выходит первая профессиональная в нашей стране передача о компьютерных играх — «Игромания». Проект создается нами на 100% и по сути является такой мини-«Видеоманией» раз в неделю.

Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеонюости и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи равно в четыре раза больше.

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

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

Внимание! Субтитры на диске!

Интересно со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многой материал (написан репортажи из раздела Pre-portfolio) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отбора каждый вам необходимо установить программу **VoSub** из раздела «Софтверный набор» на нашем DVD.

Как попасть в «Видеоманию»

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

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

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

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

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





ВИДЕОМАНИЯ

СМОТРИТЕ
В «ВИДЕОМАНИИ»



ВидеонОВОСТИ за прошедший месяц

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

Когда: Всегда.

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



От винта!

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

Когда: Каждый месяц по четыре выпуска.

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

Nextgen

Что: Разделы по консолям следующего поколения.

Когда: Всегда.

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



На прилавках: каталог месяца

Что: Раздел по вышедшим играм на ПК.

Когда: Всегда.

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

Репортажи со всего мира

Что: Игровая индустрия живьем.

Когда: Всегда.

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



УБИТЬ ДРАКОНА

«ИГРОМАНИЯ» ПРИБЫВАЕТ
В KRAHX PRODUCTIONS,
ЧТОБЫ САМОЛИЧНО ОПРОБОВАТЬ ГЛАВНУЮ
ОТЕЧЕСТВЕННУЮ RPG ГРЯДУЩЕГО СЕЗОНА

Что? Партийная ролевая игра по книге Сергея Лукьяненко и Ника Перумова «Не время для драконов», создаваемая силами милой студии Arise и продюсируемая калининградской KranX Productions.

Как? В пятницу выяснил, что в Калининграде шторм и самолеты летают, как бог на душу положит. В субботу с утра позвонил в аэропорт, узнать, что шторм продолжается, но вылет все же состоится. Написать заявление, попроситься в роддоме и отбыть в «Директэвф-1». Парочка полчаса жуткой болтовни, все же благополучно совершить посадку в Калининграде, пока терминал не начал сползать с трапа в сторону Мадри Потинга и превращаться в дракона с поджаренным авто. Сорок минут бояться, что автомобиль слугит прямо с дороги, но все же добраться до офиса KranX Productions и наконец попасть в заболотавшую руни Динедя Андреева. Выпить горячего чая, окуривать компьютер с самой свежей версией игры и забить про все неприятности разом.

Ситуация с играми «по мотивам» в последние время крайне усложнилась. С одной стороны, часы, проведенные в шкурах всечелюстных Джеков Воробьев и Эрагонов, явно дают понять, что хорошая лицензия в руках игрового издателя часто превращается в натуральное мировое зло. Главные герои и несколько невинных отпрысков сюжета — вот, собственно, и все, на что хватает сил разработчикам. Здесь же — крайне небрежная графика, одноклеточный геймплей и полное отсутствие сколько-нибудь ощутимой глубины. С другой стороны, индустрия явно движется в сторону сложносочиненных и затейливо устроенных лицензионных продуктов. Позапрошлогодний Peter Jackson's King Kong или вот относительно недавний The Da Vinci Code свидетельствуют о том, что издатели видят смысл в инвестировании сил, времени и денег в качественные игры по фильмам и книгам.

В России кино- и игровая ин-

дустрия только недавно осознали потенциал друг друга, так что пока мы давимся «дозорами», «меченосцами» и прочими «волокитами». Очевидно, что прежде чем появится качественное приложение к билету на отечественный фильм, пройдет немало времени.

При этом наши разработчики и издатели очень быстро открыли для себя такую вещь, как лицензия на книжную вселенную. Это, вообще говоря, совершенно отдаленная и уже доказавшая свою коммерческую состоятельность категория. Как раз сегодня мы поведем разговор о проекте, который вводит свою родословную от одноименного романа и не пытается наивно сыграть на именах создателей. Проект, который на данный момент имеет все шансы в очередной раз дожить: игры — такое же искусство, как и книги. Весь вопрос только в таланте.

Слово и дело

Виктор и Таль. Те, кто знаком с творчеством Ника Перумова и Сергея Лукьяненко,



НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ЖАНР

- Экшен
- Роллэкп игра

ИЗДАТЕЛЬ

IC

РАЗРАБОТЧИК

- Arise
- KranX Productions

ПОМОЩЕЛЬ

- Сергей Воеводин Siege
- Ильясханов Il Steamworks and Magic Obscura

МУЛЬТИПЛЕЕР

Восемь игроков

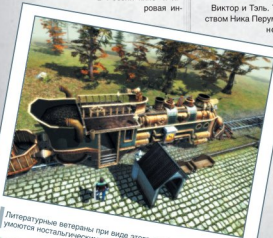
ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

www.vvd.ru

ментально вспомнят, что это герои романа — «Не время для драконов», написанного двумя известнейшими русскими фантастами, который, скорее всего, в ближайшее время не получит продолжения в связи с занятостью обоих писателей своими проектами. Стиль — паропанк плюс фантазия, мир — уникальный, сюжет — захватывающий, конец — неопределенный и не очень похожий на стандартное «добро всех умиротворило». С Sinopsis, если коротко, таков: наш мир, в котором мы с вами хо-



Литературные ветераны при виде этого поезда гарантированно умяются ностальгическими слезами.



Дрижабль — символ паропанк-нововведения во вселенную «Не время для драконов».



дим на работу, ездим на поездах, слушаем модные радиостанции и по вечерам включаем свет. — это Изанка. Абсолютная противоположность ему — мир Прирожденных, где властвует чистая магия. А посередине, как нелегко догадаться, расположен мир Средний, где магия и технология вполне мирно уживаются, и никого здесь не удивляют ни электрическое освещение, ни левитирующие маги.

Виктор — обычный житель Изанки. Только последнее время мир как будто отвернулся от него — приборы горят, а собственная квартира превращается в нечто трудноописуемое. И тут очень «экзотично» на его пороге обнаруживается израненная девушка, которую надо бы доставить домой. Согласившись проводить Тэль, Виктор и не предполагал, что фактически дал обязательство пойти в другой, Средний мир. Последний встречает героя нелегко — череда загадок, молчание и отговорки Тэль, странные интриги и разговоры, грядущее пришествие Дракона и Убийцы Дракона... Для среднестатистического жителя Изанки это было бы слишком, но Виктор, понятное дело, совсем не так прост, как кажется ему самому.

Все, что касается проживания Виктора в мире Изанки, разработчики опустили, и игра оторвется для нас akurat в тот момент, когда Виктор и Тэль съехали по той самой описанной в книге тропинке и очутились в Среднем мире. Игра уже на старте встретила приятным сюрпризом — прекрасно оформленной заставкой со страниц книги, описывающей текущий момент. На вопрос, сколько же таких заставок мы увидим в течение игры, прозвучал ответ — порядка 120. Иными словами, дав себе шанс ознакомиться чуть ли не с четвертью его текста, достаточно не уходить пить чай в момент загрузки.

Первый же диалог воскресил в памяти текст книги, воспроизведенный дословно. Альтернативные варианты? Да, конечно. Если в игре вы захотите пройти тот самый путь, что прошел Виктор, и говорить ровно те самые фразы, что говорил он, — положите перед собой книгу, и вперед. Хотите экспериментов? Без проблем, попробуйте искать свои варианты. Но не обижайтесь потом, что вы пропустите пару-тройку моментов, напрямую связанных с сюжетом, а сценарная сину-

Стихийные кланы

Стихийные маги — реальные властители Среднего Мира. Они объединились в кланы согласно стихиям, силами которых владели, и поделили между собой земли Среднего Мира.

Клан Воздуха



Маги этого клана могут превратить в летний бриз в разрушительный ураган, вытнуть воздух из легких врага и не позволить ему дышать, сплести из воздушных нитей смертоносные копы, сокрушающие все на своем пути. Могут укрываться от вражеских атак за воздушным щитом и, наконец, — могут летать.

Глава клана Ритор — сильнейший маг Среднего Мира. Именно он когда-то, пройдя все посвящения, стал Убийцей Дракона, именно он прервал род Крылатых Властителей. С тех пор прошло много лет, и старый маг понял свою ошибку: грядет нашествие Прирожденных, а защитников у Среднего Мира не осталось.

Клан Воды



Маги клана Воды способны превратить мелкий дождик в жестокий град, могут вызвать наводнение или цунами, а водной бии в их руках будет рубить не хуже меча. Торн, глава клана Воды, используя предательства и интриги, сделал его сильнейшим в Среднем Мира. От рук магов Воды погибли лучшие Огненные маги, в том числе и глава клана Навахо. Так что теперь Огненный клан ослаблен как никогда. Воздушные также пострадали от Водных — их лучшие люди погибли в стычке на развалинах замка Бхи.

Клан Земли



Маги этого клана с легкостью могут обнаружить под землей залежи руды, могут по своей воле воздвигать и разрушать скалы, могут обрушить на головы врага каменный град и вызвать землетрясение. А опытный маг Земли в силах превратить свою кожу в каменно-твердый панцирь, неуязвимый для оружия.

Лидер Земных магов Анджей — один из искуснейших чародеев Среднего Мира, большой знаток древнего магического искусства, специалист по сложным заклинаниям. Библиотека клана Земли славится огромным количеством книг по тайному знанию. Земные маги наиболее благоприятно относятся к новшествам технологии. Говорят, какой-то выходец с Изанки в строгой тайне разрабатывает небывалую боевую машину для Земного клана.

Клан Огня



Клан Огня управляет стихией жара и пламени. Огненные снаряды, столбы пламени, метеоритный дождь — вот арсенал представителя этого клана. В атаке маги Огня нет равных. В последнее время клан понес большие потери, в стычке с магами Воды погибли все сильнейшие маги клана. Сивад — терпящий предводитель Огненных — всего лишь маг второй ступени, и у него еще мало опыта для управления кланом. Огненные переживают не лучшие времена.

сойда выпрямится в прямолинейное движение напролом. Либо наоборот — не следуя событиям оригинала, вы можете устроить себе неслабые трудности

ма существенную часть книги.



Такие ракурсы по традиции будут использоваться только журналистами и разработчиками для снятия скриншотов.

там, где можно было бы воспользоваться «литературным» путем Виктора. Скажем, можно убить Предельника либо отказаться от его служения. Но в таком случае с игрой точно зрения вы потеряете очень сильно сопартитца, а също с познавательной — пропустите весь



Гигантские акулы с группой — это, если что, водные элементали.



Совершенно генический эффект местных пейзажей отмечал еще Степан Чепулин во время знакомства с игрой на «ИгроМире».

При всем желании максимально приблизить игровые реалии Среднего мира к книжным кое-что разработчикам пришлось изменить. Например, Виктор не найдет большую сумму денег и мешочек с драгоценностями в карманах убитых в первые минуты игры бандитов, поскольку давать игроку такой капитал при самом старте — значит открывать ему доступ к самым дорогим объектам смертоубийства. Или еще момент — через некоторое время Предельник попросит отпустить его сыновей, что в корне противоречит книге, поскольку там они клялись никогда не оставлять своего господина. Но в противном случае игрок сможет протащить этих персонажей с собой до самого финала, что тоже не соответствует оригинальным событиям. Идеальным выходом было бы убийство сыновей Предельника в тот самый момент, когда это задано книжным сюжетом, но такой вариант доставил бы слишком много сложностей при реализации.

Тут же отметим, что в игре достаточно сторонних квестов, а лес кишит разными и четверногими. Строго следуя сюжету, все эти «ненасианные» вкусности придется пропустить — объективно говоря, в книге Виктор, пусть и не вполне осознывая свою цель, движется к ней достаточно линейно. Игра, как и полагається интерактивно развлеканию, предлагает нам куда больше возможностей. То, что в книге было упомянуто буквально в двух словах, здесь мо-

жет быть развернуто в целую историю, некие случайные персонажи прописаны куда как более четко либо просто придуманы, но все это вполне укладывается в кайму повествования и не противоречит укладу Среднего мира. Разработчики в данном случае выступают как творцы — звав за основу готовую вселенную, они делают несколько акцентных инъекций геймплея. Читавшие книгу получат прият-

ную радость узнавания, но при этом не устанут удивляться — то тут, то там **Arise** очень ловко добавляет новые детали.

Скажем, в «книжном» Среднем мире у Виктора было только одно средство передвижения — железная дорога. В игре же нам встретится еще и дирижабль. Он, с одной стороны, заметно сокращает расстояния, а с другой — является приятным сюрпризом для тех, кто знаком с первоисточником. Укладывается ли дирижабль в стиль паропанка? Да, безусловно. Его не было в книге? Нет, но цепелин не воспринимается здесь как чужеродный объект — наоборот, он добавляет Среднему миру еще одну уместную деталь.

Шаманом можешь ты не быть

С точки зрения механики игра представляет собой партийную action/RPG, по стилю прохождения напоминающую как простенький **Dungeon Siege**, так и монструозные **Arcanum** или даже **Baldur's Gate**. С первой ее роднит обилие монстров, оружия и всеческих предметов, а также возможность необременительной, легкомысленной игры. Вы можете пройти «Не время для драконов» до конца, так и не прибегнув к обстоятельному анализу показателей и не углубляясь в тонкости прокачки. Но вздумчивый любитель **Baldur's Gate** может воспользоваться всем, что так любит и ценят настоящие RPG-ветераны. А именно — собственными руками раскидывать характеристики, вздумчиво планировать битвы, вчитываться в текст квестов и в любом порядке исследовать все те 23 карты, из которых состоит виртуальный Средний мир. Понятно, что сильная привязка

к сюжету накладывает свои ограничения: например, на Остров Хранителя вы попадете никак не раньше, чем пройдете все четыре описанные в книге испытания.

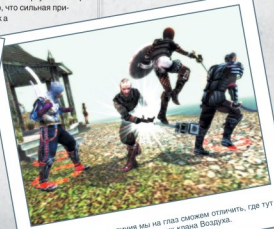
В партии Виктора, нашего бессменного главгероя, может быть до шести полупитчиков, всего же в игре около десятка возможных компаньонов. Часть из них нам хорошо известна — та же Таль, которая, в полном соответствии с сюжетом книги, имеет манеру пропадать и появляться в самый неожиданный момент; Лой Йвер — обольстительная женщина-кошка себе на уме; уже упомянутый бандит Предельник с приятной сыновей, хозяйка гостиницы Рада и многие другие. Кроме того, мы сможем заполучить в полупитчики мага воздуха Яна и некоего Воина в баргавом. Сложные взаимоотношения между героями разработчики вводить не планируют, хотя обещают, что на пустых болванчиков те походить не будут. Как только персонаж присоединяется к партии, мы тут же получаем над ним полный контроль, включая возможность рыться в инвентаре и прожачивать по своему усмотрению.

Ролевая система строится на шести общих характеристиках и нескольких ветках умений и магии. Помимо того, раз в несколько уровней персонажи получают возможность выбрать спецспособность (перк). При желании можно раскидывать очки самостоятельно, а можно задать одну из выбранных схем. Умения делятся на три большие группы: боевые, магические и технологические. Поскольку мир игры — это смесь паропанка с фантазией, здесь имеется и чисто фантазийное оружие типа мечей и луков, и вполне технологичное — пистолеты, ружья, шкеры и даже паровые пулеметы. За умение пользоваться всеми этими благами цивилизации как раз и отвечает технологическая ветка развития, в то время как боевая определяет, с какой продуктивностью ваш персонаж будет махать мечом и как быстро сумеет натянуть тетиву лука.

Но самая, пожалуй, любопытная ветка развития — это магия. Напомним, что в основе описанного в книге мира лежат четыре стихийных школы (огонь, вода, земля, воздух) и несколько тотемных. Соответственно этим школам все население Среднего мира делится на группировки или кланы. Стихийная магия в кни-



Парад спецэффектов в лучших традициях «Магии крови» прилагается.



Благодаря знаком отличия мы на глаз сможем отличить, где тут маг Воды, а где, например, участник клана Воздуха.



те описана достаточно подробно, а вот темной автору уделено совсем не так много внимания, определив только принципы: каждый тотемный клан имеет свое животное-покровителя, и основные способности «тотемников» соответствуют умениям этого животного. Разработчики проработали этот пункт куда более детально, так что в игре мы увидим четыре тотемных школы — каждая со своим деревом развития и массой преобладающих заклинаний. Изучить все на свете сможет, конечно, только Виктор; остальные персонажи будут познавать заклинания в рамках своего клана.

Следуя первоисточнику, в игру были введены так называемые Часы Силы — время, когда одна из школ стихийной магии приобретает наибольшую мощь, а противоположная ей — слабеет. Скажем, в час Силы Огня почти теряют свою мощь водные маги, а в час Силы Земли — воздушные, и наоборот. Учитывая, что сутки в игре длятся порядка 40 минут, получаем, что каждая магия будет наиболее эффективна ровно 10 минут, 20 минут — достаточно сильно и еще 10 минут — почти бесполезна. Такое искусственное ограничение заметно повышает шансы игрока выстоять в достаточно сложной битве — зная, что вам предстоит бой с сильным противником, попробуйте явиться к нему в то время, когда он почти беззащитен. «Книжный» Виктор таких трюков почти не использовал, но нам в качестве карты в руки.

Проперевав разработчиков к стенке, мы выяснили еще один преобладающий фант: в игре будут некие вещи-модификаторы, с помощью которых можно будет заручиться поддержкой того или иного тотемного клана (что-то типа «нацепил амулет волка — и клан Волков согласен дать тебе пару лучших наемников на любые цели»). В условиях постоянной вражды кланов между собой такие вещички очень повысят наши шансы выжить. Особенно если вы забрели на территорию клана, которому уже успели насолить во время своих странствий.



Кем стал Виктор в конце книги — Драконом ли или Убийцей Дракона? Чем закончилась последняя схватка? Как развлеклись события дальше? Каждый



Пользуясь случаем, передаем горячий привет Dungeon Siege.

Тотемные кланы

В Среднем мире существует не только стихийная магия. Многие маги почувствовали в себе связь с животным-тотемом. Эти люди поняли, что у них есть многие способности их тотема, а некоторые стремятся обращаться в своего тотемного покровителя. Так возникли кланы тотемных магов.



Волки

Эти люди обрели скорость и ярость волка, его упорство в достижении цели, его неутомимость в преследовании добычи. Они могут призвать на помощь волчью стаю, а самые искусные — обернуться волком. Члены этого клана отличаются честностью и тяжелой к справедливости, они безжалостны к врагам и готовы отдать жизнь за друзей. Меч — это их оружие. У них доверия силы для мощных рубящих ударов и ловкости для искусного фактования. Поселения Волков разбросаны по землям Водных и Земных магов.



Вороны

Вороны — самый загадочный тотемный клан Среднего мира. Они выбрали себе в покровители вестника несчастья и смерти, птицу, которая олицетворяет связь с потусторонним. Вороны не могут принимать облик своего тотема, но они переняли от него способность по желанию вызывать отчаяние и даже смерть своего недруга.

Вороны довольно эгоистичны и на первое место ставят свою выгоду, а не мораль или закон. Люди клана Ворона — прекрасные лунники. Природа обделила их силой, но взамен дала острый глаз и твердую руку. Кроме того, Вороны наиболее искусны в магии. Клан Воронов сильно разобщен, их поселения разбросаны по землям всех стихийных кланов. В клане Воронов нет единства, у них даже нет главы, каждое поселение с полным правом можно назвать отдельным кланом.

из нас волен додумывать историю на свой вкус, поскольку четкого ответа на эти вопросы в книге нет.

Точно так же и финальная сцена игры обещает дать нам лишний повод задуматься: а кем, собственно, стал Виктор в наших руках? Как он прошел свой путь, где можно было поступить более человечно или, напротив, более жестоко? Раскрывать концовку (концовки?) мы пока все же не

Кошки

Несмотря на внешнюю беспомощность тотема, клан Кошки стал одним из сильнейших тотемных кланов, во многом благодаря интригам и развитой шпионской сети. Врожденное кошачье обаяние и хитрость помогают им всегда быть в курсе происходящего, помогают избежать опасностей и находить свои выгоды.

Клан Кошек славились своими лышными балами, на которых присутствует весь цвет магических кланов. В бою «кошки» полагаются на свою скорость и ловкость, из оружия предпочитают кинжалы, которыми действуют с невероятной быстротой и точностью. Земли «кошек» расположены на границе Земного, Водного и Воздушного кланов.



Медведи

На первый взгляд представляли этого тотемного клана медлительные и неповоротливые, но это впечатление обманчиво: в рукопашной схватке им нет равных благодаря огромной силе и близкой чувствительности к боли. Медвежья сила и ярость в бою закрепили за ними славу лучших воинов Среднего мира.

Медведи — немногочисленный народ, они предпочитают не ввязываться в чужие распри и не брать на себя решение чужих проблем. В этом они полная противоположность «волкам». Излюбленное оружие «медведей» — боевые молоты и булавы. В ближнем бою «медведи» полагаются на свою силу, поэтому тяжелое тупое оружие — то, что им нужно. Основная часть «медвежьих» поселений расположена на землях клана Водных магов.



будем, чтобы не испортить впечатление.

Ответ на эти вопросы осталось ждать не так уж и долго — показанная нам версия игры была уже более чем боеспособна. В настоящий момент разработчики заняты отладкой внутреннего баланса и оптимизацией — движок и графика безусловно хороши, но средние требования в виде 512 Мб видеопамати слишком уж суровы. Да и враги отличались какой-то совершенно нечеловеческой силой. К середине версии все эти проблемы будут решены, и если разработчикам хватит таланта и терпения, мы получим негустую, стильную и динамичную игру в лучших традициях ролевого жанра.

P.S. Выражаем благодарность фирме «1С» за помощь в организации поездки.

Олег Ставицкий

О ПОЛЬЗЕ МУТАЦИИ

«ИГРОМАНИЯ» С ИНТЕРЕСОМ
НАБЛЮДАЕТ ЗА ПЕРЕРОЖДЕНИЕМ
ЖАНРА ВАРГЕЙМ



КОДЕКС ВОЙНЫ

Что? Первый серьезный варгейм с человеческим лицом.

Как? Завести в офис IC «на часок», ознакомиться с проектом. В итоге провести там четыре с лишним часа, наблюдая за игрой и невольно раздавая стратегические советы. Уйти с квадратной головой в ночь, обводя редкие уборы.

Если вы внимательно читаете наш журнал, то, должно быть, замечаете, что в разделе мини-рецензий регулярно обозреваются игры, у которых в жанре написано «варгейм», а на скриншотах изображено какое-то нагромождение таблиц и графиков. Мы, как правило, отчески хлопаем их по плечу, тезисно отмечаем глубину игрового процесса и бездну возможностей, после чего печально констатируем: «К сожалению, играть в это никто не будет».

Современные реалии таковы — некогда благородный PC-жанр влечет сейчас довольно жалкое существование. Причин тому две. Во-первых, компьютерные игры заметно упростились, а классический варгейм — это сложно устроенное развлечение для вдумчивых и внимательных. Это стратегии, где каждый ход принято просчитывать в уме или расписывать на бумажке. Вы не просто перемещаете на карте юниты, вы детально изучаете их характеристики и принимаете во внимание длинный список параметров: от морали подчиненных до почвы под их ногами и скорости ветра. Варгеймы не терпят суеты: нужно ознакомиться с состоянием брони, не забыть про поддержку, посчитать, сколько ходов потребуется для отступления, и только потом, наконец, атаковать.

На фоне правящих балом RTS выглядит это затнуто.

Во-вторых, классический варгейм, как правило, малопривлекательное зрелище. Армаду танков обычно символизирует какая-нибудь невзрачная иконка, а героический прорыв блокады и серию взрывов на пол-экрана дорисовывает ваше воображение — игра лишь сухо выводит статистику сражения. Ветерану варгейма, конечно, достаточно одной строки на экране, чтобы схватиться за сердце и понять, что он только что понес невосполнимые потери. Но со стороны это выглядит довольно забавно — человек, читающий сводную таблицу, периодически рвет на себе волосы или мерзко хихикает, готовя контрастступление.

Партия в варгейм очень похожа на шахматы — это старейший жанр, пришедший к тому же из настольных игр. Неудивительно, что сегодня в мире, где стратегии соревнуются друг с другом не глубиной, а бюджетами и картинкой, вдумчивые и медленные проекты неожиданно превратились в узкоспециальное развлечение.

Правила игры

Помощь тихо угасающему жанру неожиданно пришла из России. «Кодекс войны» — новый проект формальных дебютантов из Ino-Co (на самом деле большинство

ЖАНР

Варгейм с человеческим лицом

ИЗДАТЕЛЬ

IC

РАЗРАБОТЧИК

Ino-Co

ПОДХОЖЕсть

■ Fantasy General

■ Battle Isle

МУЛЬТИПЛЕЕР

Без ограничений

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2017 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

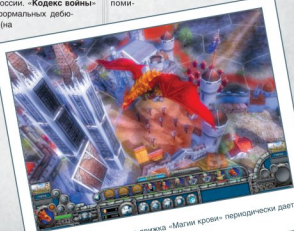
<http://ix.games.ic.ru>

сотрудников, включая руководителя проекта, трудились раньше в X-Bow Software над «Звездными волками») видится нам сейчас главной надеждой варгейма. Это сложный проект с богатым внутренним миром, который внешне выглядит как незамысловатая игра в солдатики. Из уст Ino-Co тошнотливые заявления вроде «в нашу игру смогут играть и ветераны жанра, и новички» смотрятся более чем правдоподобно. Кто-то, наконец, догадался развернуть варгейм к народу лицом, а не тем, чем обычно.

При поверхностном знакомстве «Кодекс войны» напомним.



В качестве юнитов имеются также драконы.



Наследственность в виде движка «Магия крови» периодически дает о себе знать.



нает боевую систему Heroes of Might and Magic, увеличенную до размеров полноценной игры. По паспорту проект проходит как «люксовая пошаговая стратегия». Ино-Со недолго думая отскочи от игры всевозможные заигрывания с другими жарями и прочие модные атрибуты, оставив главное — сражения. То есть предстоит делить две вещи: воевать и развешивать свою армию. Бои проходят на геогоснальной (то есть разбитой на шестигонной) местности в пошаговом режиме. Сначала вы двигаете свои войска, плывете во врагов магией и занимаете стратегически важные точки, после чего нажимаете кнопку «конец хода», и то же самое делает противник.

Перед началом каждой схватки подшефные юниты можно расставить на принадежающей вам территории, сформировав тем самым диспозицию. При этом для каждой юниты существует свое ограничение на размер армии, но если у вас в кармане остались юниты, а лимит уже выбран — не спешите гворевать о нереализованных возможностях. Как только место освободится (то есть убьют дружелюбный отряд), на поле боя можно будет вывести подкрепление.

Что касается передвижений, тот тут все еще проще. У каждого подшефного юнита есть параметр «мобильность», благодаря которому определяется, как далеко он может зайти за один прикест. Никаких специальных «очков действия» и прочих математик нет — в рамках хода подчиненный может один раз походить и один раз атаковать (или пустить в ход магию). То есть даже если вам нужно переместиться на три клетки (геогоснальная местность, не забыли?), а запаса хватит на все десять, то второй шаг получится сделать только на следующем ходу. Исключение составляют подчиненные, наделенные так называемым «сегментным движением», — они волны перемещаются сколько захотят, лишь бы «мобильности» хватило.

Агррейды и развитие героев (а также вашей регулярной армии) происходит между миссиями. Улучшая каждый отряд, постоянно сталкиваясь с выбором — если, скажем, превратить крестьян в рыцарей, то потом их можно будет прокачать до каких-нибудь палладинос или конюхов. В продумированной нам версии дерева развития

Степь да степь кругом

В рамках подготовки квалифицированных бойцов мы попросили Ino-Co подробным образом отчитаться об эффектах, которые оказывают та или иная местность на исход сражения.



Равнина

Большинство юнитов сражаются на поле или в степи в полную силу, в то время как тяжелая и легкая конница имеют здесь серьезное преимущество.



Лес

Дает отличное укрытие для разведчиков и легкой пехоты. Прочие юниты (особенно конница и артиллерия) испытывают трудности на марше и в бою в лесу.



Холмы

Холм — естественная оборонительная позиция. Защищаться на нем легко, штурмовать — трудно. Движение большинства юнитов по холмистой местности несколько замедлено.



Болота

Самая неудобная местность для ведения боевых действий. Лишь некоторые юниты разведчиков и легкой пехоты обладают нужными навыками, чтобы быстро перемещаться по болотам и эффективно там сражаться.



Пустыня

Для ведения боевых действий это местность средней сложности. Несмотря на достаточно ровную поверхность, войска движутся не очень быстро. Причины две — жара (летом) и необходимость везти с собой питьевую воду.



Камни

Неровная каменная местность затрудняет действия конницы и артиллерии. В то же время разведчики и легкая пехота успешно используют ее преимущества в атаке и обороне.



Река

При ведении боевых действий часто приходится преодолевать водные препятствия. Отряд, форсирующий реку, находится в крайне невыгодном положении по всем параметрам (скорость, оборона, сила).



Города

Населенные пункты играют важную роль при ведении боевых действий: они являются центрами, в которых можно рекрутировать новобранцев и формировать новые отряды. В любом населенном пункте отряды обороняются лучше, чем на открытой местности. Даже слабые роблинки, засевшие за стенами, могут представлять серьезную угрозу. Естественно, что замок предоставляет гораздо более надежную защиту, чем косой деревенский забор.

не было, так что понять, насколько она продумана, пока что не представляется возможным.

Наглядность

Но все вышеозначенное — элементарные правила любого уважающего себя варгейма, и ничего удивительного тут нет, на аналогичной механике функционирует тот же Fantasy General (Ino-Co называют его в качестве источника вдохновения). Настоящее удивление наступает при старте первой же миссии. Потому что вместо ожидаемых шестиугольных иконок и чисел таблиц на экране появляется роскошный пейзаж, на котором, поигрывая полигонами, стоят трехмерные же юниты.

«Наглядность» — это ключевая характеристика «Кодекса войны». Все, что можно считать, просто посмотрев на поле боя, считается моментально, без всяких дополнительных цифр и подменю. Если у вас в отряде десять копейщиков, то именно де-

сят мужчин с копьями будут стоять на соответствующем секторе. Мало того, с высоты птичьего полета (да-да, камеру можно вертеть как угодно) любой взвод автоматически трансформируется в одну символическую его фигуру — чтобы лучше было видно.

И вот тут становится ясно, что пресловутая трехмерность (игра, кстати, создается на вездесущем движке «Матрикс Крови» — см. его же в «Не время для драконов») введена тут не для привлечения прайдовой публики и штамповки красивых скриншотов. Ino-Co действительно делают игру, в которую можно играть без оглядки на «приборы», то есть многочисленные показатели. Выходит очень забавный эффект — внешне «Кодекс войны» выглядит как пошаговая возня с детскими игрушками, но внутри у него постоянно происходит сложные калькуляции, учитывающие массу параметров.

Например, одним из самых влияющих факторов является тип местности, на которой стоит юнит. Болота заметно ослабляют оборону и понижают силу. Леса дают дополнительное преимущество одним юнитам и закупают других. Оборонные силы лучше всего чувствуют себя, будучи помещены в город. Но если раньше для того, чтобы понять, где, собственно, находится ваша армия, нужно было посмотреть на специальный указатель и в уме провести вычисления, то здесь достаточно просто бросить беглый взгляд на экран — все очевидно!



Восседающий на спине орка — это такая разновидность агррейда

Героический выход

В сюжетном конфликте «Кодекс войны» участвуют три стороны, из которых пока что раскрыты только две фракции: люди и орки. Мы ознакомились с характеристиками их главных героев.

Деррик Пфайль



- специалист ближнего боя;
- эффективен как в атаке, так и в обороне;
- повышает характеристики ближайших друженственных отрядов.

Магистр Бреннок



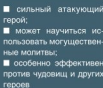
- оказывает магическую поддержку, специалист по атакующим заклинаниям;
- эффективен в атаке;
- уязвим в ближнем бою.

Инквизитор Декстер



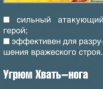
- специалист ближнего боя;
- эффективен и в атаке, и в обороне;
- повышает характеристики ближайших друженственных отрядов.

Бессарг



- сильный атакующий герой;
- может научиться использовать могущественные молитвы;
- особенно эффективен против чудовищ и других героев

Угрюм Хвать-нога



- сильный атакующий герой;
- эффективен для разрушения вражеского строя.

Кусай-зуб



- специалист по шаманской магии;
- оказывает магическую поддержку;
- уязвим в ближнем бою.

Ашун



- специалист по шаманской магии;
- оказывает магическую поддержку;
- уязвим в ближнем бою.

Кусай-зуб



- специалист по шаманской магии;
- оказывает магическую поддержку;
- уязвим в ближнем бою.

что на ваших лучниках только что наслали ослабляющее заклинание, никак не выйдут.

Любопытно, что детальную статистику по любому юниту можно получить только кликнув по нему правой клавишей мыши — откроется специальное окно со всеми числовыми характеристиками. Но сами авторы играют «на глазок», применяя не математику, а элементарную логику. Глядя на все это, я пытаюсь уяснить в успешности этого мероприятия, сообщая, что мне, скажем, неочевиден исход любой схватки. На что **Алексей Козырев**, директор Ino-Co, спокойно замечает: «Это мы еще просто не прикрутили прогноз боя. Его нет в этой версии. А в финальном релизе вы сможете вести мышку на юнит, который собираетесь атаковать, и игра сама посчитает исход сражения, приняв во внимание все окружающие условия. Будет даже указано, сколько боевых единиц потеряет каждая сторона. Прогноз, конечно, не стопроцентный, но исход боя по нему определить точно можно».

При желании в «Кодекс войны» можно играть с карандашом и бумагой, прилежно записывая все показания и просчитывая схватки в столбик. Тем же, кто хочет просто поддвигать «человечков по красивой карте, будет достаточно посмотреть на экран и прикинуть, что к чему. Такой универсальный подход, конечно, не лишен недостатков, потому что кроме очевидных эффектов есть еще магия и прочие обстоятельства, которые надо принимать во внимание. Вам либо придется выучить местный мануал наизусть, либо все-таки обращаться к таблице. Какой подход в итоге победит, станет ясно только после релиза.

Плюс есть несколько прозаических моментов, на которые ветераны варгеймов привыкли закрывать глаза. «Кодекс войны» очень уютно и с любовью оформлен. Всевозможные завитушки в меню, почти варгейд-товские кнопки, удивительное внимание к деталям, текстурам и прочим мирским мелочам, из которых, вообще говоря, и складывается общая картина. Тут нет утомляющих спецэффектов, но когда два отряда сходятся в битве, на экране разворачивается нестыдное представление (из которого опять же можно вынести полезную информацию — сколько людей упало на землю в ходе сражения, сколько в итоге и составят потери).



Наше декабрьское интервью с Ino-Co завершилось словами, что авторы, мол, идут тропой намеренного ретроградства. Сейчас, после личного знакомства с «Кодексом войны», очевидно, что это никакое не ретроградство, а натуральная эволюция жанра. Облунченный современными технологиями, жанр варгейма неожиданно перенес позитивные мутации — трехмерность и прочие визуальные атрибуты здесь работают на геймплей, а не на потеху публике.

Мы, разумеется, не леем надежд, что после релиза игры все в срочном порядке побросают основанные на рефлексх RTS и бросятся проводить адюльтерные партии в гексагональных варгеймах. Но некоторое пережитое жанра произойти все-таки может, так что ждем с нетерпением! ■

Вообще, весь «Кодекс войны» строится на хитросплетении различных эффектов, которые оказывают друг на друга различные юниты. Находясь рядом с героем, простые смертные приобретают бонусы (разнятся в зависимости от самого героя). Поддержка с воздуха обеспечивает дополнительную защиту. Ну и так далее — практически вся армия пронизана взаимопроизводящими эффектами, которые к тому же можно усилить или, напротив, нейтрализовать различной магией. Разумеется, тупо двигать «солдатиков» по карте, не задумываясь о том,



Запрятанный в нужном месте Магистр Бреннок — удачный туз в рукаве.



Анатомия игры



[1] Большая орочья тосса — дальнебойная боевая машина повышенной опасности. Наделена гигантской боевой мощью, с легкостью способна перемолоть вражеские юниты в труху, причем сделать это с дальнего расстояния. У людей имеется свой аналог — катапульта. Подобные юниты, однако, чрезвычайно уязвимы в бою, и к тому же им нечего ответить на атаку с воздуха — против летающих войск они бессильны.

[2] Арбалетчики и лучники предназначены в первую очередь для уничтожения бронированных сил на большой дистанции. Они также способны бороться с летающими юнитами, которые, как видно, у орков имеются.

[3] Несмотря на то что дикие тролли сейчас находятся в лесу, они все еще представляют серьезную опасность. Во-первых, они хорошо защищены и вдобавок имеют скверную привычку регенерироваться. Во-вторых, они понижают характеристики окружающих войск противника. И, наконец, в-третьих — они обладают сокрушительной мощью.

[4] Обратите внимание, если вы вдруг сомневаетесь, на какой местности сейчас находится те или иные войска, эту информацию можно получить при помощи интерактива, не отвлекаясь на отдельное меню. Сводка дается не только о выделенном дружественном юните, но и о любом другом, на который вы наведете курсор.

[5] Не очень удачная диспозиция. Сильный и эффективный в ближнем бою Деррик Пфайль прячется за спиной лучников, которых логично было бы поставить за ним. Такая комбинация — слабые дальнебойные юни-

ты под защитой сильного героя — является выигрышной. Тем более что Пфайль повышает характеристики дружественных отрядов.

[6] Хексы — единственная условность, напоминающая в «Кодексе войны» о том, что это породистый варгейм. Их, однако, можно отключить — чтобы не портили вид.

[7] Летающий юнит может занимать одну клетку с наземным. В данном случае он представляет серьезную опасность для орочьей тоссы неподалеку, которая в случае атаки не сможет ответить.

[8] Специально вынесенная на главную панель кнопка включает так называемую кинематографическую камеру. Играть при этом становится затруднительно, но действие приобретает нешуточный размах: лучники картинно посылают стрелы в небо, кровь хлещет из ран... Ну, вы понимаете.

[9] Список доступных Магистру Бренноку заклинаний. Герои, разумеется, не только оказывают положительное действие на окружающих и крепче других стоят на ногах. Они также получают уникальные навыки, грамотное использование которых — путь к победе. Плюс найденные артефакты могут добавить герою дополнительные возможности.

[10] Кабанники — тяжелая кавалерия, умеют прорывать фланг. Очень нехватаи для людей кабанник обладает таранным ударом, который особенно силен на равнинах и холмах (сейчас он как раз находится на равнине).



ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ
«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В КИЕВ, ЧТОБЫ ПОНАБЛЮДАТЬ ЗА СОЗДАНИЕМ САМОГО ПЕРСПЕКТИВНОГО ПРАВОСЛАВНОГО ЭКШЕНА ЭТОГО ГОДА.

Георгий Курган

Что?
Как?

Первый крупномасштабный слешер на постсоветском пространстве. Прибыть в авторитетный таском Киева. Ранним утром аэзавать в пустыющий офис Scream, чтобы приступить разработке боем. Почаса попрыгать по лужам в поляна добраться до гостиницы. Ближе к обеду вернуться в офис разработчиков, чтобы практически обкосячить там на два дня, выливая всевозможные подробности о грядущей игре.

С момента знакомства с «Коллапсом» впечатление об этой игре изменилось у нас как минимум дважды — и всякий раз в лучшую сторону. Поначалу проект виделся не самой удачной пародией на *Prince of Persia* и *Half-Life 2*. От первой игра заимствовала акробатику, грубые битвы на мечах и вид от третьего лица, а от второй — мрачный постапокалиптический сеттинг (декорации то есть). Также нам обещали динамичные перестрелки, разрушаемое окружение и неординарный сюжет — стандартный, в общем, набор.

Смотрелось это тогда не более чем занятию: бородатый амбал, похажив на отмытого Боба Марли после курса стероидов, скакал по разрушенному городу, раскидывая одетых в броню солдат зазубренным тесаком.

Однако все изменилось на «ИгроМире», где разработчики охотно делились подробностями о грядущем проекте, а заодно продемонстрировали нам один вполне себе игровальный уровень. Именно тогда, проведа за игрой добрый час и выслушав все щедрые обещания, автор этих строк

понял: за «Коллапсом» стоит, как минимум, пристально наблюдать.

Scream нарисовали убедительную картину качественного слешера от третьего лица, который в равных пропорциях сочетает кровавую резню, начиненные физикой перестрелки и затейливые прыжки по местности. На экране происходило примерно следующее: довольно ладная модель уже упомянутого выше мужлана с дредами скакала по сочным декорациям, вытворяла какие-то головокружительные трюки и вкалывала с гигантским монстром (мы тогда еще признали в нем сводного брата Ктулху).

После увиденного было принято решение ознакомиться с «Коллапсом» в аксиоматическом порядке, поэтому мы отправились в Киев — с визитом к разработчикам. Детальное знакомство не только прояснило ряд занятных деталей, но и укрепило нас во мнении, что Scream делают один из самых многообещающих и любопытных проектов этого года.

Киев — 2096

Что являет собой «Коллапс» сейчас, почти за во-



КОЛЛАПС

ЖАНР

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Suez

РАЗРАБОТЧИК

Scream

ПОХОЖЕЕ

Prince of Persia

Half-Life 2

МУЛЬТИАПЕР

Весь сюжет

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

www.collapsegame.ru

съем месяца до выхода? По сравнению с виденным ранее, изменения колоссальные. Разработчики продемонстрировали нам два практически готовых уровня, дали пострелить по вражеским солдатам в специальной локации для отладки искусственного интеллекта и показали несчетное количество анимированных моделей и концепт-арта.

Первый уровень — лаборатории — мы видели еще на «ИгроМире». Однако в Москве нам явился тесный подвал о пяти комнатах, населенный десятком монстров и здоровенным боссом в кон-



Родственник Ктулху (также известный, как Страж) возмужал настолько, что умеет теперь проламывать стены.



Вот это называется паркучеловек и умеет бегать по стенам.



це. Теперь же это целый подземный комплекс, навоненный толпами зомбиобразных тварей и одним безумным старичком, сидящим там валяться уже не первый год. Гигантский монстр, если кто заволевался, тоже на месте. Про него даже вычислили некоторые подробности: чудовище зовут Страж и он продукт генетических опытов бывшего населения лаборатории, разбуженный неизвестными силами. За время нашей разлуки Страж явно заматерел, научился эффективно проламывать стены и сотрется от него укрыться. Убить его, кстати, тоже стало в разы сложнее: одного визита в доменную лечь оказалось недостаточно. Атмосферная лаборатория скорее напоминает хоррор, чем экшен, — мы то и дело налетаем на полусгнившие трупы, а монстры так и норовят садануть из-за угла.

Местом действия второй локации стал вокзал города Киева. Конечно, к 2096 году он порядком поизносился: поезда практически не ходит, вместо пассажиров — злобные наемники, а вместо обслуживающего персонала — монстры. Но в целом архитектура вполне узнаваема. Основные места — фойе, касса и зал ожидания — скопированы практически один в один. Надписи и украшения, вплоть до мозаик на потолке, тоже на месте. Сходство получилось настолько пугающим, что, заходя в здание реального вокзала на обратном пути, автор этих строк, натурально, забрался: слишком уж хорошо это место простреливается, знаете ли.

Кстати, маленький сюрприз для любителей географии: помимо вокзала, нам дадут прогуляться еще по нескольким известным местам полуразрушенного Киева. В числе прочих — Майдан, Крецятник и окрестности возле статуи «Родина-мать».

Что касается вокзальной локации, то на ней разработчики заготовили собственную вариацию «битвы в зале с колоннами» из «Матрицы». Выглядит это следующим образом: Родан (так, если кто не помнит, зовут главного героя) отстреливается от пары десятков свирепых солдат, отпрыгивает от стен и периодически останавливает время. Вокруг свистят пули, осыпается штукатурка и опадают куски камня — колонны можно разрушить чуть ли не до основания.

Повышенная зрелищность происходящего достигается за счет трех моментов. Во-первых, «Коллапс» всерьез ставит на акробатику. Родан уже сейчас способен выделывать люкие сальто, бодро кувыркаться и отталкиваться от стен. Во-вторых, кроме рукопашной схватки и этюдов под куполом, главный герой также наделен рядом спецвозможностей. Подробности, к сожалению, пока что не раскрываются (воо доступную информацию по этому вопросу см. в соответствующей врезке).

Наконец, в-третьих, у «Коллапса» неплохо обстоят дела с интерактивностью окружения. В основном, конечно, разрушаются сюжетные объекты (примерно то же самое мы наблюдали в *Dark Messiah of Might and Magic*, где на врагов в определенных местах можно было обшуривать целые куски стен), но будет и просто крутые предметы. Например, тонкие стены, которые можно будет расстрелять из тяжелых видов вооружения. О таких мелочах, как баллоны с газом, которые подраываются при любом удобном случае, даже как-то говорить не

Энергоудары

Ни один качественный экшен вот уже несколько лет не обходится без высоких технологий, пси-способностей или, на худой конец, какой-нибудь гравитишки. В «Коллапсе» роль техногенных гаджетов исполняют так называемые энергоудары — имплантанты, которые наделяют своего владельца различными умениями. Что характерно, в игре их будут применять не только главный герой, но и его продвинутые враги, отчего бои с ними обещают стать еще более сложными и увлекательными. Пригодятся энергоудары и в борьбе с боссами — некоторых финальных противников можно будет одолеть только при помощи определенного удара. На сегодняшний день разработчики рассказали нам только о трех спецприемах, но точно известно, что в финальной версии их будет куда больше.

Вакуум



Поражает врагов волной сжатого воздуха, отталкивая их на некоторое расстояние. Полезно, если последние окружают героя со всех сторон. В сочетании с определенным типом меча «Вакуум» наносит противникам дополнительный урон.

Искажение времени

Не путать с набишимся оскомину slow-mo. Этот удар способен остановить (а не



замедлить, как некоторые тут подумали) время на несколько секунд. Окружающий мир полностью замирает, а сам Родан же продолжает двигаться куда менее быстро. Длится это состояние всего несколько секунд, но и этого бывает вполне достаточно, чтобы отравить к противцам несколько особо буйных врагов. При этом в движение приходят только те объекты, с которыми вы начинаете взаимодействовать лично.

Разлом

Типичный атакующий удар — посылает направленную силовую волну, наносящую противникам урон. Полезно, если нужно потретьяк большее количество врагов разом. Известно, что сила и эффект действия этого энергоудара будут меняться в зависимости от используемого оружия.

Фантом

Родан клонирует себя, создав двойника, который сразу же бросается в битву. В это время настоящий герой становится невидим для врагов и может улизнуть с поля боя по хозяйственным нуждам. Присутствует также возможность сражаться бок о бок со своим фантомным клоном.

удобно. Еще, говорят, метким выстрелом можно будет «отстрелить» у врага шлем.

Нестыдная кровь

...И не только шлем! В Screamteam сообщают, что «Коллапс» — реалистичная с анатомической точки зрения игра. Доподлинно известно, что пули будут оставлять кровоточащие раны, а мечи — сочащиеся кровью порезы. Красная жидкость будет литься из ран и оставаться на стенах. Одним словом, виртуальным маньякам здесь рады. Не стоит, однако, ожидать чрезвычайной жестокости: душить врагов их собственными кишками здесь не позволит. Вопрос о самовольной ампутации конечностей тоже пока остается открытым — из-за возможных проблем с изданием игры на Западе (где с на-



Антураж, пользуясь случаем, передает привет Half-Life 2 и Resistance: Fall of Man.

спленим и сексом в играх сами знаете что происходит). Но запрет на расчлененку пока что распространяется только на врагов-людей. Монстры нарезаются хоть мелкой соломкой — их можно, они страшнее.

— Надо думать, что враги с радостью полезут под ваши лезвия и пули. Разработчики наделили их таким IQ, который удивительно видеть в русскоязычной компьютерной игре. Говоря проще, враги ведут себя очень грамотно. Упомянутый выше уровень для демонстрации AI оставил в нашем сердце самые теплые воспоминания. На нем Родан оказывается наедине с десятком противников и... как правило, довольно быстро умирает. Хитрые компьютерные оппоненты ни за что не бегут в лобовую атаку. Они прятуются за ближайшим укрытием, ждут, пока вы подорвете поближе, или пытаются зайти с тыла. Если вам вдруг случится подорвать стену, за которой прятался враг, он срочно поменяет свою позицию, а заодно свалает пару предупредительных выстрелов в образовавшееся отверстие. Если подойти к солдату достаточно близко, он не упустит случая пырнуть ножом. Ну а боец, которого застали врасплох, самозабвенно сбегает без лишних раздумий.

И это, между прочим, еще не все — к релизу AI увидит еще больше. Так, каждому солдату в «Коллапсе» отдан своеобразный «приказ» (читай: программа действий): атаковать героя, сидеть в засаде, держать дистанцию. В каждом подразделении будет свой лидер, вычислить и прикончить которого — значит, получить заметное тактическое преимущество. В случае смерти командира остальные солдаты теряют весь боевой пыл и переходят к защитной тактике.

Труднее всего сейчас обстоит вопрос с фехтованием — предстоит еще много работы. Пока же есть один тип меча и два типа комбо-ударов. Сеча с противниками выглядит не то чтобы очень эффектно: удар-блок, удар-блок и так до победного финала. В релизе, правда, обещают куда более богатую систему ближнего боя: с возможностью автоматизации и широким применением акробатики. Плюс, гарантированно будут разные типы мечей (для каждого свой стиль боя и свои комбо).

Скромное очарование апокалипсиса

С визуальной составляющей в постсоветских играх дела обстоят, прямо скажем, негусто: как правило, хромают либо технология, либо эстетика, либо все сразу. «Коллапс» в этом смысле выглядит очень даже неплохо. Creoteam, надо отдать им должное, не забрасывают нас списком всех известных науке спецэффектов и технологий. Они просто делают яркую красивую игру. Зато здесь есть симпатичные текстуры и несладно выполненные модели персонажей. В местном графическом стиле, как и практически во всем остальном, чувствуется чуть ли не отеческая забота. Вот Роман Гуняев, арт-директор игры, показывает нам анимацию моделей и проникновенно восклицает, указывая на колыхающую грудь главной героини: «Глазое, что динамика есть!». А вот Виктор Благомир (координатор проекта), пытаясь отобразить на экране модель главного персонажа, замолгивая голосом заявляет: «У нас нет Родана! Но мы его ро-

Хроники разрушенного мира

Действие игры происходит в 2096 году на территории, некогда известной как Украина. К указанной дате она, по версии Creoteam, превратится в полуразрушенную местность, заселенную наемниками и монстрами. Вот краткая предистория произошедшего.

В 2013 году в Киеве происходит катастрофа, причины которой так и остались невыясненными. Некоторым назвали это «наследием двух измерений». Большая часть страны превращается в сплошную аномальную зону. Территорию, прилегающую к месту трагедии, называют Первым Периметром, а эпицентр происшествия — Дырой. Строится несколько научных и военных баз для изучения аномальной зоны, туда же высылаются заключенные для проведения работ. На территории Первого Периметра живут люди, ведущие исследования.

Через некоторое время происходит событие, вошедшее в историю как Первая Агрессия — орды неизвестных науке тварей приходят из центра Дыры, уничтожая все на своем пути. К счастью, все они



очень были вымерли: по одной из версий, от неизвестной болезни. Однако к тому моменту большая часть ученых и солдат, исследовавших Зону, уже погибла.

Опасная местность была обнесена огромной стеной, охраняемой военными. Так появился Второй Периметр. Через несколько лет туда начали сылать преступников, осужденных на пожизненное заключение или смертную казнь. Сформировавшуюся зону называли Свалкой. В ней образовались поселения и даже были свои законы и порядки. Власть внутри захватили несколько крупных авторитетов, называющих себя Лордами. И вот несколькими годами позже происходит Вторая Агрессия...

дим! Мы — разработчики, мы делаем ролевички». А уж с какой непередаваемой теплотой в голосе авторы рассказывают, как именно монстры предпочитают нападать на людей (естественно, подкрепляя это соответствующей анимацией)!

Общаясь с Creoteam, сразу понимаешь, что перед тобой люди в высшей степени увлеченные. Даже когда речь идет о каком-нибудь третьестепенном монстре, в их глазах не угасает искра энтузиазма. Совершенно очевидно, что в этого самого монстра разработчики вложили душу, сердце и некоторые другие свои органы. Они искренне любят игру, которую делают, и способны передавать эту чувство другим. Результат впечатляющий: местами «Коллапс» буквально завораживает. И это при том, что в игре нет практически ни одной по-настоящему свежей идеи. Однако с первых же минут разговора стало очевидно, что авторы не пытаются шокировать ответственность не в данных им геймдизайнерскими решениями. Creoteam заняты куда более важным делом: они внимательно, с большим тщанием оттачивают каждую деталь до идеального состояния. То есть центральная задача на повестке дня стоит сделать качественную, интересную игру. А это ведь самое главное.

Мы с нетерпением ждем грядущей **KPI-2007**, куда Creoteam обещают привезти несколько полностью готовых и отлаженных уровней. Пока же не остается ничего другого, кроме как периодически поплевать через левое плечо и изображать дятла, не преставно стуча по дереву. Ведь вы не жуже как не знаете, что за коварное проклятие преследует православные женщины на протяжении многих лет. У «Коллапса» пока что есть все шансы стать главным событием-2007 постсоветского игромрама. Мы, в свою очередь, будем держать руку на его пульсе. ■

Редакция благодарит компанию «Букава» за помощь в организации поездки.



Самые наблюдательные обратят внимание на надпись «ВОЗДУШ» на заднем фоне. Все верно, это Киев, а справа раньше был «Майданальский».

EVE™

ONLINE



**скоро в России
локализованная версия**

RS

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

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

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

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

Наша редакция пишет только по финальным версиям игр, или по пресс-трейлерам, которые создает финальный издатель или/или разработчик.

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

0-2 (БОГОУМЕРЗЕ)

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

3-4 (ПРОЛОГ)

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

5 (СРЕДНЯ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая поступила по подписке Garry's и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВНЕШЬ СРЕДНЯ)

То, что мы называем корявыми середняками: игры отдают не плохо, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают звезд Балл. Будут весьма интересными и томологичными, но им не удастся стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые стили и 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 — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не требуется сутками штудировать многостраничные «руководства пользователей» или проврать многоуровневый «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕЙТИНГОВЕЛЮСЬ

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

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

ГРАФИКА

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

ЗВУК И МУЗЫКА

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

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

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

ДОЖДАЛИСЬ?

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



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 восторг астера и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждый из них — настоящий шедевр.

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

СУПЕР ГРАФИКА

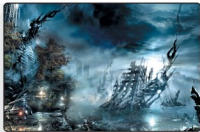
Такому медалью получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наш представление о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
рассчитывается от даты начала разработки игры до предпоследней даты не 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.

ALONE IN THE DARK



Alone in the Dark — одно из самых громких имен в игровой индустрии. 15 лет назад компания I-Motion добилась целого ряда выдающихся достижений, многие из которых используются до сих пор. Они первыми использовали полигональную графику и первыми же догадались вписать 3D-модель в рисованные декорации. Благодаря этому техническому решению к играм стали применимы такие понятия, как «режиссура» и «операторская работа».

Получив в распоряжение персонажа, которого можно демонстрировать со всех сторон сразу, авторы открыли для себя режущую смену планов, игру светотени и динамичные ракурсы. Alone in the Dark до сих пор считается одной из самых атмосферных и изобретательных игр XX века. Кроме того, именно эта игра впервые перемешала в равных пропорциях квест и эк-

шен, в результате чего родилась игровая механика survival horror, на которой работают **Silent Hill** и большинство игр серии **Resident Evil**.

Автохоррор

Помимо вдохновленного Лавкрафтом оригинала, серия насчитывает также три продолжения. Одно гениальное (**Alone in the Dark 2**, 1993), одно хорошее (**Alone in the Dark 3**, 1994) и одно во всех смыслах чудовищное (**Alone in the Dark: The New Nightmare**, 2001). С появлением одноименного кинофильма за авторством неравноного Уве Болла нам было показано, что легендарная серия окончательно протухла.

Но не тут-то было. Новый, пятый по счету, **Alone in the Dark** (именно так, без числительного в заголовке) выходит этим летом и имеет все шансы вернуть бренду законные позиции. Наши

светлые надежды базируются на следующих фактах. Во-первых, новая игра самым бесцеремонным образом игнорирует события прорывной четвертой части, делая вид, что ее как бы и не было. Дело в том, что классическая трилогия **Alone in the Dark** имела место быть в 20—30-е годы прошлого века, а во время как **New Nightmare** происходила уже в наши дни, никим образом не объясняя, отчего главный герой за семьдесят лет не приобрел даже морщин. Так вот, пятая часть тоже стартует в современном Нью-Йорке, однако вся интрига как раз крутится вокруг мистического скачка во времени, и Эдварду Карниби (так зовут глагероя) предстоит выяснить, каким образом он пропал больше полувека.

Во-вторых, новый **Alone in the Dark** заметно смещает акцент в сторону экшена. В качестве главного ориентира называется революционный **Resident Evil 4** (рецензия в следующем номере). Известно также, что происходящее будет демонстрироваться как от третьего, так и от первого лица. Обещают много стрельбы, физики и свободы действий. Детальных подробностей относительно экшен-механики нет, но видеоролики демонстрируют, как ломаются стены, падают целые пролеты зданий, а Эдвард Карниби носится на автомобиле.

Последнее обстоятельство несколько обескураживает ветеранов жанра. Разработкой, как выяснилось, заняты французы из **Eden Games**, авторы **Need for Speed: Porsche Unleashed** и **Test Drive Unlimited**. Они обещают органично ввести в сюжет автомобили, которые придется не только водить, но и угонять (вскрытие коробки и скручивание проводов представлено в виде отдельной мини-игры).

Зачем, казалось бы, нужны гонки в survival horror? Дело в том, что пятая часть дает игроку некоторую свободу перемещений: **Eden Games** смоделировали Центральный парк Нью-Йорка и прилегающие к нему окрестности, так что ходить (и ез-

- Играть
 - Адапт
 - Разработчик
 - Eden Games
 - Платформа
 - Серия Alone in the Dark
 - Resident Evil 4
 - Мультиплеер
 - Без паранормальной
 - Сайт игры
- www.start.com/aloneinthedark

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



дить) придется на довольно большие расстояния.



Ну и, наконец, самое интересное. **Alone in the Dark** использует серьезную структуру повествования: вся игра будет разбита на эпизоды по 30—40 минут каждый. Разработчики поясняют, что это решение было принято из-за сюжета, который якобы наделен такой плотностью событий, что схема телесериала, где небольшие кульминации случаются в каждой серии, подходит как нельзя кстати. Каждый эпизод будет начинаться с «краткого содержания предыдущих серий» и заканчиваться драматичным анонсом грядущих событий. Надо ли будет покупать каждую порцию отдельно, не уточняется.

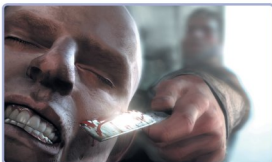
Получается оптимистичная такая картина: nextgen-технологии, много экшена и гонок, упругий сценарий, а также приятное отношение авторов к гнусной четвертой части. Плюс неожиданное кадровое решение — хоррором заведуют авторы интеллектуальных автоаркад. В любом случае, интересно будет посмотреть на результат. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

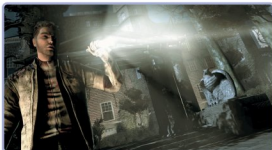
Игра, подарившая миру понятие «survival horror», возвращается с обновленным дизайном и новой типичной повествовательностью. Есть надежда, что все получится.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

60%



Alone in the Dark по-прежнему остается самой кинематографичной игрой.



Несмотря на сценарную завязку, нынешний Эдвард Карниби не очень похож на паранормального сыщика начала прошлого века.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Teenage Mutant Ninja Turtles — дикое и вместе с тем привлекательное порождение массовой культуры восьмидесятых. «Ниндзя-черепашки» (в российский прокат, а на самом деле ведь «Подростки-мутанты ниндзя-черепахи») — это такая удивительная повесть из молодежной комедии про неограниченное поедание пиццы и фильмов про восточные единоборства. Плюс абсолютно безумная завязка про то как гигантская говорящая человекоподобная крыса подбывает в канализацию четырех маленьких

черепах, облученных радиацией, и учит их основам кун-фу.

Многие из наших нынешних читателей, должно быть, и не помнят уже, но в России образца первой половины девяностых мультфильм про черепашек по уровню поклонения проходил где-то между «Звездными войнами» и Брюсом Ли. Кроме мультсериала и комиксов, история также знает три полнометражных кинофильма, последний из которых датирован 1993 годом. После этого про черепах забыли на десять лет. В 2003 году

случилось не то чтобы очень удивное возрождение — новый мультсериал идет по сей день с умеренным успехом. Тем не менее на грядущую весну запланировано полномасштабное возрождение бренда — на экраны выходит полнометражный компьютерный мультфильм (трекмерный, разумеется). Нам с вами это интересно прежде всего потому, что **Ubisoft** готовит соответствующее интерактивное приложение к билету в кино.

Каванганга!

Разработкой игры занимается **Ubisoft Montreal**, на счету которой, скажем, **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas** и последние три игры из серии **Prince of Persia**. В общем, «Черепахи» находятся далеко не в последних руках. Другой вопрос, что вычленил из стандартной глар-шеулки («мы работаем в тесной связке с создателями, у нас на озвучке те же актеры, что и в фильме») действительно ценную информацию достаточно давно. На сегодняшний день достоверно известно, что **TMNT** (авторы предпочитают такую вот аббревиатуру) выходит на всех известных науке консолях, включая портативные DS и PSP, что в игре и фильме используются одни и те же трехмерные модели и что игровая механика строится на акробатике и экшене.

Ubisoft ослепно выделяют три основные достопримечательности. Первая именуется **Acrobatic Navigation**. Проще говоря, механика **Prince of Persia** аккуратно проецируется на происходящее в игре. Черепахи бегут по отвесным стенам зданий, периодически уходят в slow-mo и ведут себя как натуральные ниндзя. Единственное официальное видео из игры демонстрирует внушительные перспективы: герои скачут между домами, цепляются за водосточные трубы и не стесняются сложных акробатических этюдов.

Следом идет собственно экшен. Тут ожидается качественная механика без откровений: комбо, взаимодействие с окружающим пространством (читай: салюты от стен, удары с разворота от столба и прочие прелести жизни). Экшен

Издатель	Ubisoft Entertainment
Издатель в России	GT
Разработчик	Ubisoft Montreal
Новинка	Prince of Persia: The Sands of Time
Мультиплатформенно	Prince of Persia: The Sands of Time
Сайт игры	www.tmntgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

того же **Prince of Persia** всегда держал очень упругий темп и никогда не сбавлял оборотов. Так что если **TMNT** продемонстрируют файтинг на таком же уровне, все останутся довольны.

И, наконец, главное, на наш взгляд, достоинство грядущей игры — так называемые «совместные движения». Авторы титульного комикса через историю про пиццу, мутации и кун-фу в свое время пытались донести до подростковой аудитории прописные истины — про дружбу, чувство локтя и взаимопомощь. **Ubisoft** интерпретирует все это следующим образом: поправ в особо сложную ситуацию, вы захватываете нужную клавишу и собираете всех черепах для выполнения коллективного трюка. Они подбрасывают друг друга, наносят совместные удары — в общем, выступают единым фронтом.

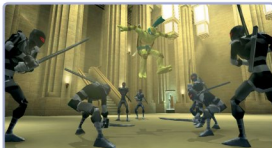


Глядя на окрестные скриншоты, вы можете удивиться: с чего вдруг мы обращаем ваше внимание на мультиплатформенное лицензионное развлечение с позавчерашней графикой? Тут есть несколько обстоятельств. Во-первых, игру делают **Ubisoft Montreal**, на которых есть некоторая надежда. Во-вторых, мы имеем дело с возрождением одного некогда очень сильного культурного явления, при упоминании которого у половины сотрудников редакции начинают градом литься ностальгические слезы. Ну и в-третьих, скажите: что может быть смешнее мутировавших черепах-ниндзя с именами художников Возрождения? ■

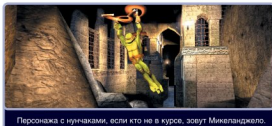
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сомнительное (но только на первый взгляд!) мультиплатформенное аркада, которое создатели системы авторов **Prince of Persia** и грозили обернуться очень качественным акробатическим фильмом. В главных ролях — уже неоднократно подрабавляемые ниндзя-черепашки.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



Тяжелое наследие мультиплатформенности сквозит отовсюду.



Персонажа с нунчаками, если кто не в курсе, зовут Микеланджело.

WELL

ONLINE

СГАНЕ (Calvin, 16 лет)

Раса: арраун

Пол: отсутствует

Организация: наемные убийцы

Действие: покушение на мэра г. Лазранд во время его речи перед избирателями. Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.

guardo (Аня, 21 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: охранная

Действие: защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.

velis (Сергей, 31 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: мэрия

Действие: ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.

www.wellonline.com



- **Разработчик**
Valve Software
- **Разработчик**
Turtle Rock Studios
Valve Software
- **Платформа**
Counter-Strike
- **Мультиплеер**
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры
www.L4D.com

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года

LEFT 4 DEAD

Генер Феткулов

С играми про зомби нам с вами крупно повезло два года назад, когда вышла гениальная **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse**. Тем временем Xbox 360 уже успел получить **Dead Rising**, этаким неофициальный ремейк «Рассвета мертвецов», после чего Джорджу Ромеро (человеку, придумавшему жанр фильма про зомби) свой проект запускать уже не имеет смысла.

Помощь владельцам PC пришла откуда не ждали. **Turtle Rock Studios**, авторы **Counter-Strike: Condition Zero**, неожиданно решили выступить в жанре многопользовательского зомби-шутера. Их **Left 4 Dead** имеет все шансы оказаться одним из самых популярных и вместе с тем нестандартных проектов этого года.

Четыре трупа, но без танка

Valve уже давно и настойчиво демонстрируют свою пылкую любовь к ожившим мертвецам. В ироничном, переполненном зомби Рейвенхоле (чуть ли не самый атмосферный этап **Half-Life 2**) мы еще несколько лет назад признали интерактивное посвящение всем классическим фильмам про

зомби. Так что теперь, когда **Turtle Rock Studios**, главные протеже Гейда Ньювелла, решили спроектировать атмосферу Рейвенхола на командный шутер, нам остается только порадоваться.

В данном случае слово «командный» не подразумевает перегруженные сервера, эпические баталии 10 на 10 и отсутствие одиночной кампании. **Left 4 Dead** предлагает уютный отстрел зомби в тесном семейном кругу. Точнее, в кругу четверых друзей.

Основной упор будет сделан на кооперативное прохождение сюжетных этапов. Действовать, как и в классических зомби-фильмах, придется сообща. Если каждый начнет тпнуть одеяло на себя, то всех членов команды оперативно съедят, игра закончится провалом миссии и, как вариант, мордобоем уже в реальной жизни.

Борьба за выживание охватит четыре больших этапа кампании. Суть каждого задания сводится к двум простым моментам. Во-первых, надо остаться несъеденным, а во-вторых — добраться до точки эвакуации. Майкл Бут, основатель **Turtle Rock Studios**, не скрывает, что при моделировании локаций он наме-

ренно отказался от каких-либо геймдизайнерских ухищрений, чтобы ничто не могло отвлекать игрока от беготни и перестрелок. Первоначально предполагалось сделать огромные уровни с полной свободой передвижения, но позже было принято решение сократить пространство, тем самым сделав схватки более ожесточенными. Сражения развернутся на фоне повседневной американской глубинки (улицы, магазины, склады и т. п.), изуродованной нашествием «зараженных».

Ужасный, как водится, вирус превратил большую часть населения в кровавадных мутантов, но горстке людей каким-то чудом удалось избежать печальной участи и собраться вместе, чтобы дать ожившим мертвецам отпор.

Компания подобралась разнообразная. Знакомьтесь: Льюис — темнокожий менеджер в небольшой компьютерной фирме; Билл — старый вояка, прошедший Вьетнам; Зоу — девушка из богатой семьи; Франсис — здоровенный байкер в кожаной куртке и с татуировками по всему телу.

Кроме внешнего вида, герои, к сожалению, ничем различаться не будут — способности у всех



одинаковые, каждый сможет носить любой из доступных видов оружия. В нашем распоряжении будет джентльменский набор уличного бойца: шотган, «Узи», автоматы, пара ржавых пистолетов для стрельбы по-максимальновски и, конечно, коктейль Молотова. Патроны по традиции кончаются раньше, чем зомби, поэтому зачастую придется бить гадов голыми руками или прикладом. Этим же способом можно разбить окна, оглушать врагов или (если удастся подкрасться сзади) убивать их с одного удара.

Помимо ручного вооружения, разработчики обещают добавить и технику, но использоваться она будет исключительно для эвакуации в безопасную зону.

Только не мой мозг!

Тем, кто предпочитает классическое разделение на классы у



Присутствие у зомби бородавок на лбу никак не поясняется.



За такого вот персонажа можно будет поиграть. Мало того, будучи вверен нам в руки, он может извергать содержимое своего желудка на неверных!

духе Counter-Strike, понравится играть за зараженных (да-да, такая возможность тоже имеется). Не волнуйтесь, в массовке из але волокающих ноги полусгнивших упырей участвовать не придется — для этого есть AI. Нам же предлагается примерить роль одного из четверых зомби-боссов.

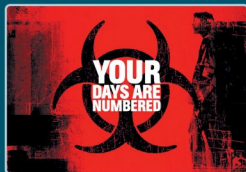
Самый неоригинальный босс — Танк. Это просто огромный, непропорционально развитый монстр с громадными ручьями и маленькими ножками. Больше всего подходит для лобовых атак. Бумер действует более элегантно — опорожняет содержимое своего непомерного желудка на несчастных выживших, привлекая к ним толпы своих собратьев. Если попасть в его жирное брюхо, то он взорвется, нанося тяжелый урон окружающим. Имеется также Охотник, самый проворный зомби из всей четверки. Умеет бегать, высоко прыгать и даже заглядывает на отвесные стены, чтобы потом набрасываться оттуда на никого не подозревающих людей. Наконец, Курильщик обладает длиннющим языком, которым он может сбивать врагов с ног или даже выжигать их наружу из укрытий.

Очевидно, что игра за зараженных будет кардинально отличаться от тактики выживших. Мутанты быстро возрождаются, зато их легко убить. Поэтому им нельзя лезть на рожки и приходится прятаться, стараясь по возможности внести сумятицу в действия людей.

Если же вам не удастся найти друзей для кооперативного прохождения, их с легкостью заменит AI. Он сыграет роль троих напарников, а также проследит за тем, чтобы зараженные не давали скучать. В функции искусственного интеллекта входит прежде всего ориентирование на местности. Мы привыкли, что издатели взахлеб рассказывают о том, какими же умными станут наши враги и как слаженно они будут нас атаковать. Но даже самые изощренные боты при всей своей тактической изобретательности нередко застревают в стенах. Именно с этой проблемой в первую очередь хотят разобраться в Turtle Rock. Главная задача искусственного интеллекта — позволить NPC адекватно реагировать на препятствия, чтобы ваши напарники могли карабкаться по лестницам. Танк сумел швырнуть попавшуюся под руку машину, а толпа зомби не застряла в узком переулке. Таким образом, разработчики хотят полностью избавиться от скриттов и повысить реиграбельность каждого этапа.

Если фраза «швырнуть машину» вызывает у вас недоверие, спешим успокоить: игра использует последнюю версию движка Source (и, соответственно, Havok), поэтому беспокоиться за корректное поведение объектов на уровне не приходится. В конце концов, именно на Source выстроены самые кинематические игры последнего вре-

К ИСТОКАМ



Мы неоднократно приводили всевозможные списки фильмов про зомби, включая классическую трилогию Джорджа Ромеро. Но Left 4 Dead очевидным образом черпает вдохновение из фильма «28 дней спустя» за авторством Дэнни Бойла (см. его же «Пляж», «На игле», «Неглубокая могила»), события которого происходили в захваченном зомби Лондоне.

Мало кто знает, что «28 дней спустя» был во многом вдохновлен книгой Джона Уиндема «День триффидов» (1951). Заменяющая сцена в безлюдном Лондоне буквально списана с соответствующего романа, но это ни в коем случае не плагиат, а дань уважения автору. На русский язык, кстати, книгу перевел Аркадий Стругацкий, так что очарование оригинального текста при адаптации не улетучилось.

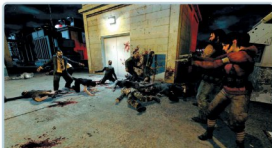
мени (см. хотя бы **Dark Messiah of Might and Magic**).

У Left 4 Dead есть еще одна, менее удивительная на первый взгляд особенность. Дело в том, что игра выйдет также на Xbox 360 (где кооперативное прохождение уже дано в почете). Так вот, учитывая наполновские планы Microsoft относительно Live Anywhere, у нас, похоже, появится шанс сразиться с консольными игроками на одном поле. И вот тут, кроме символического противостояния платформ (интересно, какая из сторон предпочтет изобразить зомби?), произойдет так же противостояние

контроллеров. Зомби против людей, геймпад против клавиатуры и мыши, консоли против PC — извечные войны.



В данный момент игра выглядит чрезвычайно привлекательно. Совместные поединки (не друг против друга, а плечом к плечу против врагов), о моде на которые еще в своем итоговом топе говорил Антон Логвин, приходят-таки на PC. Особенно приятно, что кооперативное прохождение прикручено не к изрядно утомившей CS-схеме, а к занятному зомби-хоррору. По словам разработчиков, Left 4 Dead произведет такой же переворот среди командных шутеров, какой однажды устроила Counter-Strike в мире мультиплеерных шутеров. Звучит амбициозно, но небезосновательно. ■



Пока что не уточняется, можно ли будет путем простого укуса обратить людей в зомби. Но хотелось бы.



Визуально Left 4 Dead явно не сможет вскружить нам голову. Зато атмосферно — вполне.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многопользовательский командный шутер про зомби. Если этого еще недостаточно, уточняем: можно играть за живых мертвецов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

- **Названия**

- Electronic Arts
- Valve Software

- **Разработчик**

- Valve Software

- **Надатель в России/Деклассификатор**

- Бука

- **Поклонность**

- Half-Life 2
- Prey

- **Мультиплеер**

- Интернет
- Локальная сеть

- **Сайт игры**

- <http://vdf.half-life2.com>

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



HALF-LIFE 2

EPISODE 2

Дмитрий Корсаков

Half-Life — идеально спроектированная и поставленная игра. В ней каждая деталь находится на своем месте. Она — как картонный домик, который стоит благодаря точному балансу. Это очень дорогой и просчитанный до мелочей театр имени игрока. Подобная ситуация таит в себе одну проблему: в игре очень трудно что-то изменить, а Гейб Ньювелл и его товарищи из Valve не шатают рикова.

И **Half-Life 2**, и **Half-Life 2: Episode One** при всем их великолепии работали на механике первой части (плюс, конечно, не стоит забывать гравитишку, феррическую физику и этапы с транспортными средствами). Так что главный вопрос относительно **Half-Life 2: Episode Two** состоит не в том, какие нас ждут дополнения, а в том, ждут ли нас какие-то изменения.

Один день из жизни Гордона Фримена

Вообще-то Episode Two должен был появиться еще в сентябре, но медлительность и скрупулезность Valve по-прежнему удерживают игру от релиза. Тому есть оправдание: в комплекте вместе со вторым эпизодом выйдет две абсолютно независимых игры: многопользовательская **Team Fortress 2** (о ней мы уже писали в январском номере) и оригинальная **Portal** (а о ней мы пишем в этом номере — просто переверните страницу).

Все мы помним катарсис, который приключился в финале первого эпизода: City 17 эффектно накрылось медным тазом. Там же, после финальных титров, демонстрировался ролик из второго эпизода, в котором содержался недвусмысленный намек на гибель Аликс. Сначала нам показали, как она из последних сил

удерживается на краю пропасти, а вокруг догорают обломки поезда, затем — как вортигонт уносит бесчувственную героиню в какое-то подземное убежище.

С одной стороны, Гейб Ньювелл признался, что смерть Аликс была попыткой разыграть поклонников. Но в то же время он лично обещал убить одного из главных героев для, цитируем, «большой реалистичности происходящего». Речь, понятно, не о Гордоне Фримене. Так что можно делать ставки, кого из персонажей постигнет трагическая участь.

Само собой, этим интрига Episode Two не ограничивается. Гордона ждут новые встречи. Например, с еще одним выжившим сотрудником Black Mesa. G-Map — хорошо знакомый нам «мужчина с кейсом» — во втором эпизоде должен предстать с новой стороны: не возмущающим серым кардиналом, а человеком

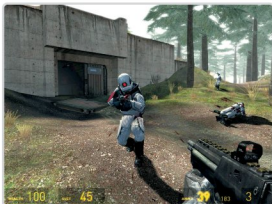
(человеком ли?), способным и ошибаться, и сомневаться.

Вокруг Episode Two крутятся большие домыслы и слухи, чем фактов. Valve, впрочем, обещают ответить в игре на некоторые вопросы, которые накопились у нас еще с прошлого года. Что за похищенное сообщение Combine, ради которого они были готовы пожертвовать Цитаделью? Что за арктическая база? Что за ракета, которую доктор Кляйнер мастерил в видеоролике? Можно ли считать наличие двери в ванном на то, что Фримену предстоит полет в космос?... Фанатам Half-Life все это дико интересно и актуально, но, учитывая манеру Valve больше загадывать, чем объяснять, вряд ли мы дождемся четких объяснений...

Масштаб путешествий второго эпизода равен с размером всего Half-Life 2. Valve даже снизошли до географических подробностей. Если раньше они

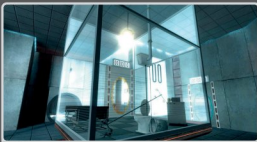


Обратите внимание на снег на улице. Значит, Фримен все-таки доберется до арктической лаборатории?



Помимо прочего, враги научатся вызывать подмогу.

Portal



Койка, плита, унитаз и прозрачные стены недвусмысленно намекают на какой-то социальный эксперимент.

«Внимание! Внимание! Если вы ждете от Episode Two чего-то необычного, но при этом неразрывно связанного с Half-Life, то это предложение заинтересует вас. Научный Центр апертурных исследований (Aperture Science Enrichment Center) в рамках проекта Portal проводит вербовку добровольцев для испытания апертурного портативного телепортационного устройства (Aperture Science Handheld Portal Device). Ответственные за проведение экспериментов — специальный отдел Valve...»

Апелтура, согласно Большой Советской Энциклопедии, это действующее отверстие оптической системы, определяемое размерами линз или диафрагмами. А специальный отдел Valve — это группа студентов одного из технических университетов Америки. В 2005 году они выпустили бесплатную головоломку Narbacular Drop. Portal — это идея Narbacular Drop, примененная к вселенной Half-Life и усиленная финансовыми возможностями Valve. Весь процесс тут крутится вокруг вышеназванного прибора, предначиненного, как видно из названия, для создания порталов.

Игроку предстоит участвовать в испытаниях данного инструмента, перемещаясь из комнаты в комнату и решая различные головоломки. На первый взгляд, задача проста — добраться до выхода. Например, оказавшись на краю обрыва, вы открываете портал по ту сторону пропасти, затем создаете другой рядом с собой и таким образом преодолевате препятствие. Зачастую приходится покрутиться: если путь к выходу преграждает турель, то надо создать дыру в пространстве над ней, затем — под каким-нибудь тяжелым предметом, после чего остается лишь любоваться, как последний погребает под собой первую. То есть здесь портяльная технология встречается с качественной физикой.

В той же Prey телепортация исполняла чисто утилитарную функцию, но создатели Portal обещают возможность наиграться вволю. Например, если создать дыру в полу, а вверху где-нибудь на вертикальной поверхности, то при переходе мир встанет с ног на голову и под ногами у вас окажется уже стена.

«...Поскольку вы добровольно согласились на участие в тестах, отказ выполнять задание приведет к вашей



Counter-Strike тоже, между прочим, начинался с народной модификации Half-Life.

смерти. Неудача при выполнении задания приведет к вашей смерти. Сложность задания разнится от легких до признанных невыполнимыми...»

Если вам доводилось смотреть кинотрилогию «Куб», вы без труда сможете представить себе атмосферу Portal. Игрок чувствует себя здесь подпольной мышкой в гигантском искусственном лабиринте. По ходу прохождения вы не встретите ни одного живого существа, единственным спутником будет металлический голос, дающий необходимые комментарии.

Действие Portal не выходит за стены лаборатории, но многие детали указывают на его принадлежность к миру Half-Life. Телепортационное устройство по совместительству работает и как ослабленная версия Gravity Gun (оно может поднимать объекты, но не умеет «стрелять» ими); в комнатах-головоломках можно встретить знакомые orbs и другие элементы пейзажа, напрямую заимствованные из Цитадели Комбайнов.

Центральный персонаж, по неподтвержденным данным, как-то связан с Эдрианом Шеплардом, главгероем Half-Life: Opposing Force (дополнение к оригинальному

Half-Life, где нам предлагалось взглянуть на события первой части глазами спецназа, с которым боролся Гордон). По словам Гейбы Ньювелла, герою Portal еще предстоит сыграть существенную роль в приключениях Фримана — либо в третьем эпизоде, либо «чуть позже».

Желающие принять участие в экспериментах по апертурным исследованиям уже сейчас могут зарегистрироваться на сайте центра www.aperturescience.com. Для получения доступа к анкете необходимо набрать любое имя пользователя и пароль «PORTAL», после чего ввести команду Apply и заполнить полученную анкету. В последней встречаются вопросы вроде «чувствуете ли вы дискомфорт, если за вами наблюдают?» и «как долго вы способны терпеть боль?»...

Указанный ресурс выполнен в классическом стиле «DOS и командная строка». Заполняя анкету, можно заметить, что некоторые буквы слабо подмигивают. Собрав их вместе, вы получите команду THECAKEISALIE — она открывает доступ к дневнику одного из сотрудников лаборатории, который открывает темную сторону всех этих экспериментов...



Одно хорошо — заблудиться здесь, похоже, точно не грозит.



Narbacular Drop — предшественник Portal.



Поисковый относительно этой сцены Valve пока что не дает.



Похоже, что вортигонты тоже вступят в схватку.

говорили, что City 17 «похож на города Восточной Европы», но теперь они уточнили, что его окрестности «похожи на Эстония».

Тем не менее «похожи» — это еще вовсе не значит «скопированы». Главное, что предстоит увидеть Фримену во втором эпизоде — мир, каким он стал после нашествия пришельцев Combine. То есть руины, заброшенные постройки, тайные укрытия людей и прочий **Fallout**. В числе уже объявленных достопримечательностей: старые рудники, лесная база повстанцев в окрестностях City 17, лагерь вортигонтов, разрушенная ракетная база. Будет и подземный этап — например, еще прошлым летом на **Games Convention** нам показывали уровень, на котором Гордон пробирался по неизвестному туннелю, во всех сил отбиваясь от наседающей нечисти. И, кстати, вместо Аликс в том эпизоде в роли напарника выступал малосимпатичный вортигон.

Но туннель — скорее исключение. Практически весь Episode Two должен протекать на открытых пространствах. Это, конечно, не геймплейная революция, но сравнения в полях и лесах могут заметно освежить серию. Чуть ли не впервые за всю историю Half-Life у нас появляется реальное пространство для маневра: маячащих впереди страйдеров можно атаковать в лоб, а можно, затаившись, пробраться негодям в тыл. Или во-

все тихоноко обойти врагов тайными тропами.

Уровень в Episode Two будет не просто велики — Valve обещает практически полную свободу перемещений и исследований. Жесткий прессинг первого эпизода сменится неторопливыми прогулками, располагающими к размышлениям вроде «где лучше устроить засаду?», «стоит ли вылезать из перестрелки с врагами?», а также «способствует ли использование ружья моему духовному росту?». Благодаря такой вот свободе существенно увеличивается и игровое время, особенно по сравнению со смекаточной и протязной Episode One, который даже самые неторопливые игроки пробагали за четыре часа.

Помимо того, Valve старательно работает над доработкой AI, так что в Episode Two враги тоже научатся использовать обретенную свободу. Они научатся окружать вас, слаженно атаковать сразу с нескольких сторон, постоянно координировать свои действия, а в случае необходимости — и вовсе отступать.

Поскольку преодолевать большие пространства пешком тяжело даже для Фримена, в его распоряжении почти всю игровую будет находиться транспортное средство, внешне напоминающее скелет джипа и имеющее два посадочных места. В то время как Гордон будет занят управлением, его напарник (жюда

можно будет посадить любого NPC) сможет вести огонь по противникам. Привет, **Halo!**

СОШСЯ КАК ИСТОЧНИК

Правда, в отличие от первой части, в Episode Two Фримену предстоит странствовать в основном одному. О новых противниках пока нет никаких подробностей, зато старые подвергнуты серьезным модификациям.

Прежде всего, в игре появится новая разновидность Охотников, выведенная специально для лесных поединков. Здоровенные (около трех метров ростом), но при этом крайне подвижные и юркие, они будут действовать сообща со страйдерами, компенсируя неповоротливость своих больших напарников. Кстати, Valve советуют убивать их по возможности быстро — едва увидите Гордона, Охотники начнут издавать громкий рев, на который не премнут бежаться неприятели со всей округи.

С новым оружием негусто. Разработчики по-прежнему предпочитают развивать старые идеи, нежели гордиться новые. Например, в новой части будет еще больше поводов пускать в ход всеми обожаемый Gravity Gun, а на некоторых уровнях в Episode Two у вас вообще не будет ничего, кроме гравитанушки. Принципиально новое добавление к арсеналу всего одно: Strider Buster — круглые мини-бомбы, которые надлежит «целить» на страйдеров при помощи все той же гравитационной пушки. После успешной установки вам достаточно просто выстрелить по бомбе, отчего та немедленно детонирует — на GC'2006 мы как раз и наблюдали такой момент.

Каждый эпизод Half-Life 2 — это еще и демонстрация новых возможностей фирменного движка **Source**, который постоянно дорабатывается. Тут сыграло свою роль стремление Valve увеличить масштаб. Физическая модель будет улучшена (хотя,

казалось бы, куда еще?) в смысле взаимодействия с большими объектами — отныне вы легко сможете отправить на воздух какой-нибудь сарай или даже меткими выстрелами из пушки развалить небольшой дом. Вторая техническая достопримечательность Episode Two — поддержка двух- и четырехъядерных процессоров. По словам Дуга Ломбарди, директора Valve по маркетингу, это позволит улучшить внешний вид игры, а заодно — в перспективе — получить еще более красивые эффекты, реалистичную физику, умных врагов и так далее.



Очередная серия похождений Гордона Фримена, ученого с мировым именем, выйдет в блэк-боксе. Во-первых, **Black Box**, предназначенный исключительно для PC и включающий сам Episode Two, Portal и Team Fortress. Во-вторых, **Orange Box**, нацеленный на консоли и дополнительно включающий Half-Life 2 и Episode One. Хочется верить, что все это появится к назначенному сроку — Valve и так перенесли дату релиза в общей сложности на год (исначально Episode Two должен был появиться в сентябре 2006-го).

Пока не ясно, насколько радикально Episode Two будет отличаться от предыдущих игр серии. Valve очень осторожны в своих высказываниях, так что в итоге мы можем получить еще одну постановку про Гордона Фримена (что само по себе уже замечательно) или, наконец, лицезреть эволюцию серии. Лето покажет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Episode Two — это как минимум продолжение гениальной игры. Как минимум — дождавшись эволюции серии. Иллестро будет в любом случае.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



Фанатская экспертиза установила, что доезжающий внизу поезд — не тот, на котором Аликс с Гордоном покинули City 17 в финале Episode One. Дизайн вагонов не совпадает.

Риколетта

Как и любая другая 25-летняя девушка я просто хочу жить полной жизнью: веселиться, преуспевать в карьере, пускаться в приключения, знакомиться с новыми людьми и найти настоящую любовь. Я же не прошу о многом?



Майк

Слышала, что по натуре он шпрок, но я в это не верю, до настоящего времени он вел себя очень достойно... И еще он классно целуется!



Дилан



Да, у нас был роман, я знаю, что в прошлом он мне лгал и изменял. Сможем ли мы забыть об этом и начать наши отношения с чистого листа?

АХ!

Я совершенно не знаю что мне делать, и хотела бы, чтобы кто-нибудь помог мне разобраться в моих чувствах и сделать правильный выбор.

Риколетта X



Это ее жизнь. Это твоя история.

Познакомьтесь с Риколеттой! Она возвращается в родной городок, чтобы найти свою бывшую любовь – Дилана, и новую – Майка – в первой игре новой серии The Sims Stories. Новые возможности позволяют с легкостью запускать "The Sims Житейские истории" на ноутбуке и даже общаться с друзьями, не выходя из игры.

Узнай, куда приведет твой выбор Риколетту на www.thesimstories.co.uk

THE SIMS STORIES

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

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



Дом

Друзья

Левник

S GYM

Carlrow
5288410



РЕКЛАМА



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



ДЖАЗ

РАБОТА ПО НАЙМУ

В последнее время наша страна все чаще выступает в образе такого священного деда Маая, спасающего зайцев. В роли зайцев периодически выступают легендарные, но со временем покрывшие пылью и основательно забытые на Западе (но не у нас! — Прим. ред.) игровые сериалы.

Началось все, как вы знаете, с «Нивала», который чудесным образом реанимировал культовый сериал **Heroes of Might and Magic** и доказал, что в нашей стране могут делать проекты мирового уровня. И нет ничего удивительного в том, что сегодня именно в России куется продолжения еще двух гениальных сериалов — **Disciples 3**, над которой трудятся граждане из **.dat**, и **Jagged Alliance 3**, создаваемый силами небезызвестной «Ангелы».

Кстати, с **Jagged Alliance 3**, если вы помните, вообще приключилась весьма смешная исто-

рия. Сначала **Strategy First** (собственно, западный издатель и обладатель всех прав на серию) поручили делать **Jagged Alliance 3** студии «Мист лэнд — ЮГ». Шаг вполне разумный, учитывая, что последние в свое время отметились тремя неплохими тактическими стратегиями — «Код доступа: РАЙ», «Власть закона» и «АЛЬФА: антитеррор».

Все, казалось бы, шло хорошо, мир готовился встречать полнокровное продолжение прославленного сериала, однако спустя некоторое время проект внезапно начало лихорадить. Для начала **Strategy First** отобрали у **GFI Russia** (так так называться «Мист лэнд» после слияния с издателем GFI) права на **Jagged Alliance 3** и поручили ваять **Jagged Alliance 3D** (по замыслу должен был получиться классический **Jagged Alliance**, только в полном 3D и с модными спецэффектами). А затем и вовсе разорвали отношения с русской ком-

панией и отозвали лицензию на производство под соответствующей маркой. В GFI сделали единственно верный шаг — стремились переименовали проект в «ДЖАЗ: Работа по найму» и покаялись выпустить ту самую игру в самое ближайшее время.

Так вот, в минувшем феврале редакция «Игромании» посетила гостеприимный офис GFI Russia, где самолично убедилась в том, что незаконнорожденный **Jagged Alliance** совсем скоро появится на свет и выглядит он именно так, как обещалось.

Проторенной дорожкой

Несмотря на смену вывески, уши родительской игры — **Jagged Alliance 2** — торчат в «ДЖАЗе» буквально изо всех щелей. И это неудивительно, учитывая, что проект **Jagged Alliance 3D** был закрыт, когда он был почти завершен, — куда, спрашивается, девать весь уже

- Издатель: GFI
- Руссификатор: Руссификатор
- Разработчик: GFI Russia
- Платформа: PC
- Сериал: Jagged Alliance
- Альфа: антитеррор
- Мультиплеер: отсутствует
- Сайт игры: www.gfi.ru/index.php?lang=1&lang=RU&catalog_id=8&lang=RU

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007



сделанный материал?

Как театр начинается с вешалки, так и «ДЖАЗ: Работа по найму» начинается со знакомого любому ветерану экрана браузера. Здесь создается свой персонаж (отвечаем на ряд вопросов в виртуальной анкете и — вуаля, наше альтер-эго готово), через специальный сайт набираются наемники и закупается амуниция. Тут же — доступ к почтовому ящику, куда приходит письма с оперативной информацией. И, наконец, отсюда же вы отправляетесь на тактическую карту.

Для тех, кто долгие годы проводил за **Jagged Alliance 2**, все вокруг будет настолько знакомым, что запутаться не получится при



В таком вот нереалистичном оттенке зеленого очень легко потеряться.



Следуя добрым традициям, в игре можно собирать трупы врагов.

Оружие уничтожения

Следуя доброй традиции **Jagged Alliance 2**, «ДЖАЗ» готовит какое-то неральное количество стрелкового оружия. Своими глазами мы видели пока что из силы десятка джегов стволов, но разработчики клянутся, что в финальном релизе нас ждут сотни наименований

оружия, начиная банальными пистолетами и заканчивая автоматическими гранатометами. Стационарное оружие будет представлено только крупнокалиберным пулеметом, с чьей помощью весьма удобно обороняться от превосходящих сил противника.

производства, удивительным образом превосходит импортные аналоги. Мало того, что бьет на весьма приличное расстояние, так еще и наносит совсем недетский урон.

H&K MP5SD3. Воистину легендарный пистолет-пулемет, без которого, кажется, не обходится ни один голливудский боевик. В игре — джег, обладает хорошей убойной силой и валяет злодеев на порядочном расстоянии. Кроме того, к нему можно прикрутить глушитель и лазерный прицел.

«УЗИ». Главный аргумент в споре любого международного террориста. Стоит очень дешево; правда, убойная сила и прицельность оставляет желать лучшего.

AK104. Малогабаритный автомат Калашникова сотой

А вот техники ждать не стоит. По словам GFI Russia, все же танки и бронемашин порушат баланс и ошутимо усложнят прохождение. Однако по большому секрету создатели сообщили, что в данный момент размышляют над тем, чтобы в некоторых особо слож-

серии. Обладает внушительной убойной силой и прицельностью. Еще один несомненный плюс **AK104** — на стрельбу тратится очень мало очков действия.

COLT M4 A1. Современная штурмовая винтовка американских вооруженных сил. Отлично подходит для боя на длинных дистанциях. Плюс, требует минимального количества очков действия на подготовку к стрельбе и, собственно, на саму стрельбу.

Enfield L85A. Замечательный выбор для наемника-снайпера. Мало того, что «Энфилд» прошибает практически любой бронжилет, так еще и бьет на какое-то безумное расстояние. К сожалению, стрельба из винтовки требует много очков действия, так что против большой группы врагов лучше не использовать.

ных секторах установить танки. В общем, мы вам ничего не говорили.

Далее — список самых, на наш взгляд, примечательных моделей оружия, из которых нам довелось пострелять, играя в пресс-версию.

Пистолеты



Colt Piton Elite. Страшной мощи револьвер, чьи пули буквально разрывают вражью голову. Эффективен только на близких дистанциях.



«Макаров». Родной пистолет «Макаров», увы, годится лишь для боя на ближней дистанции с незащищенным противником.

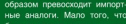


Пистолет Токарева (ТТ). Пистолет, прославившийся во время Второй мировой войны. Гранозное оружие и в «ДЖАЗе». Пули, выходящие из «Токарева», режут практически любую бронжилет, словно бумагу.

Пистолеты-пулеметы



АЕК-919К «Каштан». Пистолет-пулемет отечественного



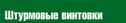
производства, удивительным образом превосходит импортные аналоги. Мало того, что бьет на весьма приличное расстояние, так еще и наносит совсем недетский урон.



H&K MP5SD3. Воистину легендарный пистолет-пулемет, без которого, кажется, не обходится ни один голливудский боевик. В игре — джег, обладает хорошей убойной силой и валяет злодеев на порядочном расстоянии. Кроме того, к нему можно прикрутить глушитель и лазерный прицел.



«УЗИ». Главный аргумент в споре любого международного террориста. Стоит очень дешево; правда, убойная сила и прицельность оставляет желать лучшего.



AK104. Малогабаритный автомат Калашникова сотой

Гранатометы



H&K 69A1. Оружие огневой поддержки армии гнэвсера. Заряжается 40 мм боевыми или газовыми гранатами. На выстрел расходуется сравнительно немного очков действия, так что гранатомет вполне подойдет для уничтожения крупных сил противника.



РПГ-18 «Муха». Вообще говоря, «Муха» обычно используется для подрыва бронетехники, но, так как в «ДЖАЗе» танков, похоже, не будет, приходится с его помощью разрушать вражеские укрепления и уничтожать особо плотные скопления злодеев.



M79. Еще один гранатомет, по принципу действия весьма похожий на H&K 69A1. Только вот очего-то стоит дороже, ломается чаще и очков действия на один выстрел требует куда больше.

всем желани. Единственно, что можно увидеть ветеранов, — это тот факт, что в «ДЖАЗе» можно создать целых шесть отрядов по шесть наемников в каждом и таким образом сколотить уже не оперативный отряд, а небольшую армию. Правда, на такую ватагу придется тратить бешеные деньги — солдаты удачи просят за свои услуги немаленькие суммы, а закупка оружия и обмундирования быстро опустошает самые толстые кошельки.

Раз уж речь зашла о финансах, уместно объяснить, каким образом нам предстоит добывать средства на пропитание. В отличие от **Jagged Alliance 2** (от сравнений с ним все равно не уйти), где единственным методом заработка был захват шахт, в «ДЖАЗе» деньги можно получать десятками способов. Захватив, например, аэродром, вы точно сможете начать извлекать прибыль, организовав авиаперевозки.

Мало того: авиалинии можно вообще улучшить и развивать, ошутимо повышая доходность предприятия.

И такой подход — здесь практически во всем. При желании вы можете организовать транспортную компанию, заняться морскими перевозками и даже отрохать самый настоящий курорт, где туристы будут расставаться с деньгами. Насколько умственной в тактической стратегии окажется подобная экономическая модель — пока непонятно, однако звучит любопытно.

Последний бой

Перемещение по секторам происходит в привычном для ветеранов **Jagged Alliance** русле. Сначала выбираем отряд, затем легким щелчком мыши отправляем группу к месту назначения. Если повезет, бойцы доберутся до цели без приключений, одна-

ко чаще всего группу перехватывают широчайшим кругом партизаны, после чего начинается главное шоу игры — сражения.

Когда первый раз попадаешь на поле боя, душа буквально поет. Разработчики не стали изобретать велосипед, а бережно перенесли интерфейс и механику битв из все того же **Jagged Alliance 2**. В «мирном» состоянии действие протекает в реальном времени, но как только наши подопечные замечают врага — игра переходит в привычный пошаговый режим. Это когда на каждое действие подопечные бойцы тратят зное количество очков действия. Наемники, как и положено, умеют приседать, залегать в уличных кустах, прыгать от пуль, и так далее. Заног успешного сражения — это четко понимать, когда стоит дать по врагу длинную очередь, потратив на сей героический поступок почти все коды, но уничтожив злодея, а

когда разумной отпознати в ближайшую канаву, укрядкой отстрелившись. Так как в «ДЖАЗе» успешно функционирует система зональных поверждений, вполне реально производить меткие выстрелы в голову, выхватить оружие у злодея, стреляя по рукам, и резко снижать скорость супостатов, штурмя свинцом ноги. После нескольких часов, проведенных в компании с игрой, ваш исконный слуга почув, что навики, отточенные в **Jagged Alliance 2**, вполне успешно работают и в «ДЖАЗ: Работа по найму».

Те же грабли

По словам создателей, они постарались перенести сюда не только геймплей, но и фирменную атмосферу серии. На деле это пока оценить не получается (мы видели только изрядно обремененный стратегический режим и ровно три сражения), однако

разработчики рвут на груди тельняшку и обещают колоссальный мир, доступный для изучения, множество дополнительных заданий, особо мощное оружие, тщательно запрятанное в тайниках, и так далее. Никуда не денется и возможность обвешать машину или замиет вертолет. Техника не только резко повышает мобильность подопечных отрядов, но заметно снижает риск нарваться на засаду.

Но если геймплей получился в целом увлекательный, то к графике возникает ряд обоснованных претензий. Как ни крути, «ДЖАЗу» оштито не хватает минут игры. Движок от «Альфы-антитеррор» (именно на нем и создается игра) рисует какие-то мутноватые зеленые декорации, где не видно ни врагов, ни наших наемников. Всю дорогу нас не покидало ощущение какой-то неряшливости, непривлекательности, что ли. Тут и размытые текстуры, и кривоватые деревья, и сомнительная анимация персонажей.

Кроме того, в «ДЖАЗе», очевидно, слабый дизайн карт — те локации, что мы увидели в пресс-версии, повергают в уныние свосими небольшими размерами и слабой детализацией. Согласитесь, что вести бой в серых мутноватых пейзажах, где главная доступность — это либо перевернутый автобус, либо одна (!) хижина, как-то не слишком весело. Мы, конечно, не забываем, что речь идет о качестве бета-версии и в финале тут будут большие города, тщательно нарисованные вражеские базы и т.д. Искренне хочется верить, что все будет хорошо, но пока что гложут некоторые сомнения.

Но вот как разработчики собираются лечить проблемы со спецэффектами и с технологически отсталой графикой — решительно непонятно. Сегодня «ДЖАЗ» выглядит, мягко говоря, как бедный родственник на приеме в Кремле: взрыв гранаты не впечатляет, вспышек от выстрелов попросту нет и даже возможность разрушать окрестные строения оптимизма не добавляет.



На данный момент «ДЖАЗ: Работа по найму» рождает бурю самых противоречивых эмоций. С одной стороны, перед нами действительно очень качественный ремейк Jagged Alliance 2. С интересными сравнениями, увлекательной взойей с подопечными наемниками, занимательным нелепым сюжетом. На другой же чаще весов ложится топорная графика, полное отсут-

Герои нашего времени

Как и ожидалось, главная сила в «ДЖАЗ: Работа по найму» — наемники. Пока жив хотя бы один солдат удача, а у вас есть деньги, чтобы оплатить услуги гастарбайтеров — игра продлится. Ну а заканчивается история в тот самый драматический момент, когда все бойцы отправятся на небеса.

Себастьян Ли «Призрак»	
Сила	70 / 3ра / 6
Лев	52 / 1ша / 52
Пар	80 / 3ра / 31
Лев	74 / 3ра / 66
Мор	99 / 3ра / 80
СБРАЗ	1700 / 800

Себастьян «Призрак» Ли
Агент ЦРУ в отставке, обладающий феноменальными характеристиками. В пресс-версии Себастьян — самый сильный наемник, способный практически в одиночку уложить толпу противников.

Катрин Паркер «Отрава»	
Сила	70 / 3ра / 6
Лев	91 / 1ша / 97
Пар	98 / 3ра / 34
Лев	2 / 3ра / 27
Мор	97 / 3ра / 16
СБРАЗ	1700 / 900

Катрин «Отрава» Паркер
Бывшая женщина-киллер, записавшаяся в наемники. Превосходно управляет со снайперской винтовкой, а также лучше других умеет вести бесшумный бой.

Те, кто знаком с сериалом Jagged Alliance, наверняка помнят, что наемники там были не просто наборами текстур и кусками программного кода, а выуклыми образами со своим взглядом на мир, характером, внешностью, интонациями, и, конечно, коронными фразами. В «ДЖАЗе» разработчики не стали менять существующего

Джек Сабот «Кинжал»	
Сила	91 / 3ра / 6
Лев	93 / 3ра / 84
Пар	80 / 3ра / 0
Лев	99 / 3ра / 0
Мор	76 / 3ра / 0
СБРАЗ	1700 / 800

Джек «Кинжал» Сабот
Экс-оперативник британского SAS (значит, умеет мастерски проводить неожиданные атаки). Любимая тактика Джека — закинуть в окошко гранату, вломиться в помещение и всех жестоко убить.

Джон Доу «Шаман»	
Сила	80 / 3ра / 4
Лев	94 / 3ра / 26
Пар	90 / 3ра / 0
Лев	10 / 3ра / 0
Мор	96 / 3ра / 0
СБРАЗ	1700 / 900

Джон «Шаман» Доу
Удивительно колоритный и при этом бездарный персонаж. Меткость Джона находится ниже ватерлинии, из-за чего этот гражданин не может попасть даже в слона. В дальнейшем, как вы понимаете, почти бесполезен.

положения вещей. Они придумали ровно тридцать бойцов, сочинили им биографию, надели уникальными голосами и снабдили характеристиками, которые в процессе игры следуют всецело развивать, взращивая локальных терминаторов. Однако в пресс-версии мы увидели только шесть бойцов. Знакомьтесь!

Луа Чэ «Дракон»	
Сила	75 / 3ра / 4
Лев	85 / 3ра / 70
Пар	95 / 3ра / 0
Лев	75 / 3ра / 0
Мор	80 / 3ра / 0
СБРАЗ	1700 / 800

Луа «Дракон» Чи
Как и полагается китайцу, Луа — очень ловкий боец с внушительным количеством очков действия. Любит неожиданно выпрыгивать из укрытий, полагать врагов свинцом и прятаться обратно.

Анна Гольдберг «Мора»	
Сила	72 / 3ра / 5
Лев	76 / 3ра / 5
Пар	80 / 3ра / 5
Лев	99 / 3ра / 27
Мор	94 / 3ра / 5
СБРАЗ	1700 / 800

Анна «Мора» Гольдберг
Командир израильского спецназа. Так же, как и Джек, не любит скрытные операции, а предпочитает штурм с использованием гранат, взрывчатки и тяжелого оружия.

ствие сколько-нибудь вменяемых спецэффектов, отчаянно маленький карты и цельнометаллический AI противников. Минусов пока что, увы, очень много, и если они перекачают в фи-

нальный релиз, то смогут похоронить неплохую в целом игру. Поддаваясь природному оптимизму, «Игромания», как всегда, надеется на лучшее. Но мы, если что, предупреждали. ■



Стратегическая карта острова. Тут вы управляете подопечными наемниками, улучшаете захваченные сектора и планируете новые атаки.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

От смены названия суть не изменилась. «ДЖАЗ: Работа по найму» это все тот же Jagged Alliance 2 — в эстетическом изменении и подогорившей графикой. С трепетом ждем релиза и надеюсь, что разработчики все-таки не ударят в грязь лицом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

**КИБЕР
ZONA**



**ТВОЙ
КОД ДОСТУПА**

*Полностью на русском языке!
В продаже с февраля
2007 года*



LARA CROFT'S
**TOMB
RAIDER**
ARCADE EDITION

**начни большую
игру вместе с**



Жанр

■ Стратегия

■ RPG

Издатель

Strategy First

Разработчик

F3 Games

Издатель в России

Акелла

ПОХОЖЕСТЬ

■ Jagged Alliance 2

■ Fallout

■ Fallout Tactics

Мультителеер

Интернет

ДАТА ВЫХОДА:

Не объявлена



JAGGED ALLIANCE 3



Первое, что автор этих строк видит в офисе московской студии F3 Games, — покоящийся на столе массивный справочник по стрелковому оружию. Книга толстая, срез пожелтел, обложка истрепана так, словно это архивный Playboy. Том остался на виду случайно (хотя нет, вот уже кто-то его схватил...), но в этом чудится тонкий намек. Даже мелком пробежавшись по содержанию, проникаешься духом проекта.

Первое, что я вижу на экране laptops, это таблица Excel с длинным перечнем винтовок, пистолетов и пулеметов. Борис Юлин — бордатовый, осланский — протягивает визитку: «Сценарист», — склонился над включенным компьютером, как гном над сундуком с драгоценностями. «В Jagged Alliance 2 была масса оружия, оно различалось по названию, типу... — ностальгирует Борис. — Но кого это вообще волновало? Принципиальной разницы между модификациями не было. А вот в Jagged Alliance 3 она... есть». Да, вы все поняли правильно. Борис рассказывает «Игромании» о продолжении главного тактического бойца 1990-х, о лебединой песни солдат удачи, о самом важном российском аниме зимнего периода 06/07. Он открывает нам Jagged Alliance 3.



[Борис]

Оружие мы подбирали так, чтобы каждый образец обладал уникальными

свойствами, чтобы у игрока был стимул менять один ствол на другой. Вот «Калико 950» — пистолет-пулемет, снабжен ротативным магазином большой емкости. Хотя, по правде сказать, это его единственное достоинство. Пистолет тяжел, неуклюж, в Jagged Alliance 2 его любили всучить начинающему наемнику наравне с револьвером «Смит и Вессон». Мы «Смит и Вессон» просто выкинули из игры, потому что уважающий себя стрелок с револьвером 38-го калибра на задание не пойдет. В Jagged Alliance 3 больше сотни видов оружия, у каждого — своя дальность, скорострельность, режимы, характерный звук выстрела... При этом все виды существуют реально. Многие я держал в руках сам, по остальным консультировался. Мы работаем с Институтом военной истории, есть выходы на Ижевский завод, на Тулу. В общем, необходимая информация у F3 Games имеется.

ВНИМАНИЕ А есть у вас в консультантах... м-м... практикующие стрелки?



[Борис]

(Чуть замаявшись): Есть, например, доверившийся за дружественные балканские страны. Недавно он должен был встретиться с одним нашим аніматором, показать, как солдат движется в реальном бою. Но

наш человек что-то предпочел ограничиться видеозаписью.

Проклятый капиталист

Слухи о создании Jagged Alliance 3 циркулируют очень давно, едва ли не с 1999-го, с выхода второй части. С тех пор много что приключилось: обанкротилась канадская студия-автор сериала Sir-Tech; появлялись и улетали в корзину какие-то самопальные дополнения; сразу два полноценных продолжения — Jagged Alliance 3 и Jagged Alliance 3D — вроде как собиравались в подмосковном Зеленограде. О том, что в итоге получается сейчас у «Мистленд — Юг», можно прочитать пару страниц раньше.

Каким бы не вышел «ДЖАЗ: Робота по найму», мы боимся главного: что никогда больше не услышим солдата удачи Ивана с его неизменным «Я буду работать на тебя, проклятый капиталист!». И вот месяц назад компания «Акелла» объявила, что начинает разработку Jagged Alliance 3, созданием заняты дебютанты из

F3 Games, а Strategy First (нынешний владелец бренда) дали на все это свое благословение (лицензию то есть).

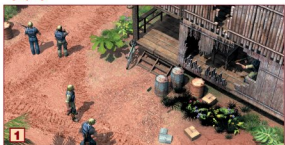
ВНИМАНИЕ Простите, но мы совсем ничего не знаем о F3 Games. Расскажите, в чьих руках находится сейчас будущее сериала?



[Борис]

Просто группа такая единомышленников. Нас часто называют «нивальцами», но на самом деле в команде только трое выходцы из Nival. Большая часть команды работала в компании G5 Software над «Метро-2», «Карибским кризисом» и «Ледниковым периодом». Некоторые пришли из «Акеллы», где трудилась над «Пиратами Карибского моря» и «Морским охотником». Нивальцы делали первый «Блицкриг» и Silent Storm.

Мы хорошо знакомы с движком Silent Storm — он функциональный, мощный, поэтому взяли его за основу игры. Хотя приходится модифицировать, разуме-



1



2

- 1 Все внимание на дыры в стенах. Полная разрушаемость!
- 2 Интересно посмотреть, как технология Silent Storm уживется с геймплеем Jagged Alliance.
- 3 Пока неизвестно, как Strategy First относится к возможности отстрелить своим врагам голою.
- 4 Растительность в Silent Storm всегда была слабым местом, но в Jagged Alliance играла огромное значение.



ется. Студия создана меньше года назад, в апреле 2006-го, и тогда же мы стартовали Jagged Alliance 3. Когда сдадим проект? Рассчитываем, что в этом году.

От игры пока есть немного: дизайн-документ, протипы экзевельских таблиц и твердое намерение сохранить ролевою систему и ключевых наемников (Иван! Тень! Лис!) из прошлых серий. Есть, наконец, три готовых локации сеттинга, в которых вылизанный и доведенный до ума движок Silent Storm показывает себя во всей красе: все, что гипотетически можно взорвать, прострелить или снести, тут методично разрушается.

Вот первая вылазка: полное, как полагается, 3D, солнце в зените, дрожь от ветра листья пальм. У дороги стоят аккуратные глинобитные домики, предположительно занятые противником. Шестеро наших наемников (пока они заткнуты в противогазы, так что не разобрать ни пола, ни лиц) по красным пунктирным линиям крадутся вдоль стен. Заметив в окне врага, они мгновенно переходят в походный режим; в окно летит граната, взрыв, стена оседает. Из дома вываливается то, что секунду назад было типа человека, — по земле медленно катится выпавшая из рук у огарка граната.

ВМАНЬЯ И где в этот раз по сценарию завалиться?

Впервые в двух играх мы освоили вымышленные государства, географически расположенные в Южной Америке. Но для третьей час-

ти регион пришлось утверждать больше месяца: мы предлагали Латинскую Америку, Юго-Восточную Азию, Центральную Африку... А остановились на гибриде Судана и Афганистана — пески, горы, реки, джунгли и по-настоящему накаленная обстановка.

ВМАНЬЯ А что с конкретным сюжетом?

В Strategy First сценарий не было, его написали мы. Кроме этого мы, в сущности, заново разрабатываем геймплей. У SF есть только видение игры, общая такая концепция: дескать, надо сохранить дух серии. Но у них нет деталей, конкретики. Ее приходится придумывать в Москве, а потом — каждый раз, каждую мелочь — утверждать в Канаде.

К нам несколько раз прилетал Ричард Террьер (Richard Therrier) — вице-президент SF, один из авторов оригинального Jagged Alliance 2, мы общались. В Канаде не сидит режиссер и не ведает, что и как мы должны нарисовать. В Канаде сидит заказчик, который хочет увидеть что-то эдакое...

и иногда предлагает идеи. Причем бывают и взаимоисключающие озарения. Например, Террьер попросил нас упростить микроменеджмент, как-то разрушить игрока... Ну и заодно внедрить порядка 30 новых возможностей. Но это не значит, что у нас какая-то односторонняя связь — с ним на самом деле очень интересно работать, идет продуктивный диалог.

Опять Fallout!

В нынешнем виде JA3 больше всего похож на смесь Jagged Alliance 2, и, как ни странно, Fallout. Карта посечена на районы, каждый окрашен в свой цвет, цвета соседствуют, сменяют друг друга — это сходится и расходятся виртуальные армии. По карте разбросаны два десятка статичных локаций — города и сюжетные миссии. Путешествуя между ними, наемники будут наткнуться на патрули, встречать случайных NPC.

В Расклад такой: в конфликт ввязываются четыре стороны, у каждой — свой интерес. Есть, собственно, правительство ополчение, есть интервенты, есть идейные партизаны, есть крупная международная корпорация вроде Microsoft, которой тоже в регионе что-то понадобилось. Так вот каждый из участников готов нас нанять. Есть еще, кстати, лютый фронт, о котором пока молчок. Но вы же помните, что в Jagged Alliance 2 был специальный, фантастический режим Science Fiction?

ВМАНЬЯ Четыре фронта — это ведь мифа, не заткнут они игру?

В Наоборот! Мы скорректировали динамику — действие несетса на всех парусах. В Jagged Alliance 3 нельзя тренировать ополченцев, на смену повторяющимся перепалкам за один и тот

же поселок придут платные миссии... Помните, как вы отскивалились на крышах и снимали врагов одного за одним? Мы убрали все ультимативные тактики. Крышу можно подорвать и таким образом убить засевшего на высоте снайпера. Ночного лазутчика, прокравшегося в лагерь в маскирошке и с глушителем, подсветить прожектором... Вообще же придется думать, как эффективнее использовать небольшой в общем-то отряд. Мы вернулись к основан Jagged Alliance. Третья часть — это игра о солдатах удачи, о поступках несокдаых подполковников в недружественной обстановке.

ВМАНЬЯ Нам все вышесказанное крайне нравится! А SF довольны тем, как идет процесс? Это мы из опасений за судьбу проекта интересуемся.

В В последний раз Ричард Террьер прилетал в Москву на три дня, плотно общался с нашими геймдизайнерами и подполковник: «Курс верен. Мне все нравится!»

ВМАНЬЯ Ну что ж, тогда удачи!



Пока невозможно сказать про Jagged Alliance 3 однозначно — верной дорогой идет F3 Games или нет. Но отказать себе в удовольствии и лично посмотреть на игру даже в ее нынешнем состоянии мы просто не могли — слыхом велик соблазн. Следующая встреча — бета-версия! ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Jagged Alliance 3 после переизда в «Аэлтун» и F3 Games обзавелся движком Silent Storm и опять доделался с нуля при тесной поддержке Strategy First. Пока что выглядит обнадороживающе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Иновационный шутер
Издатель:	2K Games
Разработчик:	Irrational Games
Похожесть:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Серия System Shock ■ Серия Deus Ex
Мультиплеер:	Отсутствует
Дата выхода:	Июнь 2007 года
Официальные сайты:	<ul style="list-style-type: none"> ■ www.2kgames.com/bioshock ■ www.2kgames.com/cultofrapture
Фан-сайты:	<ul style="list-style-type: none"> ■ www.bioshock-online.com ■ www.bio-shock.com

Олег Ставицкий

BIO SHOCK

Последние полгода мы в «Игромании» на разные лады повторяем примерно одно и то же: переман требуют наши сердца. И хотя в современной игровой индустрии нет недостатка в применительных проектах, но что-то по-настоящему свежее и новаторское выходит не так часто.

На фоне типичных для нашего времени шутеров **BioShock** выглядит настолько хорошо, что как будто даже не верится. Это большой, сложный, новаторский, амбициозный и, что немаловажно, высокобюджетный проект, буквально пропитанный духом настоящей PC-игры (даром что он также выходит на Xbox 360). Глава **Irrational Games** Кен Левин в

своих многочисленных подкастах и интервью делает такие заявления, что мы до сих пор удивлены, как **2K Games** не отобрали у него все деньги и не выставили за дверь. Он обвиняет **Half-Life** в том, что она убила в шутерах «игру», превратив их в одноразовый интерактивный забег по дорогостоящим театральным зарисовкам. Он заявляет, будто производители электронных развлечений забыли, что им дарована уникальная возможность — давать игроку выбор, то есть ставить перед ним какие-то моральные и этические вопросы. Он говорит, что потрясен тем, каким ничтожным образом разработчики используют вверенные им технологии. Но са-

мое главное — он говорит, что **BioShock** все это изменит.

Куда девать умище?

Новый проект **Irrational Games** (на сегодняшний день эти люди допустили всего одну ошибку — **Tribes: Vengeance** — и создали как минимум два шедевра — **System Shock 2** и **SWAT 4**) выглядит, прямо скажем, оригинально. Взять хотя бы сюжет. Сценарием **BioShock** занята Сюзан О'Коннор, сочинившая до этого истории **Gears of War**, **Dungeon Siege 2**, **Star Wars Galaxies** и **Act of War: Direct Action**. В своем подкасте она с тоской в голос вещает, что сегодня вопрос «про что мы делаем игру» в основном имеет два

ответа: «про орков» или «про космос». **BioShock**, к счастью, ни про то, ни про другое. Это тонкая и удивительная история, в качестве источников вдохновения для которой авторы называют Джорджа Оруэлла, автора монументальной книги «1984», и Айн Рэнд (Ayn Rand, настоящее имя Алиса Зиновьевна Розенбаум, 1905-1982 гг.), американскую писательницу российского (!) происхождения.

Игра рассказывает историю безымянного пока что героя, который в результате авиакатастрофы попадает в гигантский подводный город Rapture. Здесь выясняется, что сразу после Второй мировой войны, в 1946 году, советский эмигрант Эндрю Райан учредил на



В **Irrational** утверждают, что ничего лишнего поджечь не удастся. То есть огонь пережидается на предметы согласно законам физики.



Данный скриншот дает исчерпывающее пояснение отсылке того, что представляет собой стиль ар-деко.



ESRB пока что не прицепляли BioShock своим рейтингом, но в том, что это будет Mature (от 17 лет), у нас сомнений нет.



BioShock работает на заметно усовершенствованном Unreal Engine 3.0.

дне океана утопическое общество, чтобы построить идеальный капитализм, создать благоприятные условия для развития личности как самостоятельной единицы. «На борт» отбирались только лучшие из людей, интеллектуальная элита: ученые, философы, первооткрыватели. Организованное поселение накрыли гигантским стеклянным куполом, под которым собралось несколько тысяч человек.

И тут произошло печальное открытие: стекло с внешней стороны облепили подводные моллюски, из которых, как выяснилось, можно добывать ствольные клетки. Последние, в свою очередь, оказывали на тело человека совершенно потирающий эффект, улучшая все его показатели, от интеллектуальных до физических. Эту субстанцию назвали «Адам», и она фактически стала основной валютой подводного общества. Разумеется, тут же нашлись жаждущие полностью контролировать добычу и распространение «Адама». Внутри крохотного общества развернулась междоусобная война, результатом которой явились необратимые мутации. Люди, бесконтрольно употреблявшие «Адам», изменились самым радикальным образом: из идеальной среды для развития личности Rapture в итоге превратились в затерянный в океане кончик, на-

битый одичавшей интеллигенцией. И вот как раз в этот жизнеутверждающий момент (предположительно, 60-е годы прошлого века) в город случайно попадаем мы.

Кроме оригинальной сценарной завязки BioShock ко всему прочему еще и весьма свежо выглядит. Вместо серых лабораторий, заводов и подвалов игра регулярно демонстрирует выверенные до последней детали интерьеры, важность которых Кен Левайн не устает подчеркивать. Больше всего BioShock напоминает инди-жесты The Ship, авторам которого дали очень много денег: среди статуэток и фотографий утонченных женщин в вечерних платьях похрустывают патефоны, стены покрыты шелковыми обоями, а на выдуманной рекламе несуществующих сигарет безупречные дамы позурют с мундштуком.

Достоинство республики

Ну и наконец, геймплей. Идеологически вся механика игры строится на двух принципах: выбор и взаимодействие. Главный стереотип, который BioShock планирует сломать, — это отношение к окружающему вас пространству как к декорации. Левайн постоянно подчеркивает: «Посмотрите, как мы привыкли к тому, что все нахо-

дится вокруг вас в игре — это нагромождение ограничений. Вы уже заранее понимаете, что вот в этот тоннель не пройти, потому как его перегородил какой-то дурацкий грузчик. Что за чушь — вы только что разнесли полдома во время перестрелки, но не можете взорвать это жалкое препятствие?! Мы привыкли играть по строго ограниченному, заранее заданному правилу. Нас ведут по коридору, периодически разыгрывают перед носом высокобюджетные театральные постановки, а мы радостно хлопаем в ладоши. В BioShock ничего этого нет!» Зато есть абсолютная свобода взаимодействия. Все, начиная от бокалов под мартини и заканчивая подвесными турелями, может быть использовано самым различным образом.

На практике, для того чтобы реализовать эти воззвания, Irrational вводит две уникальные игровые механики. Во-первых, тут имеется концепция плазмидов — различных инъекций «Адама», которые даруют вам сверхспособности. Выглядит это довольно дико: прямо посреди боя главный герой извлекает из кармана шприц с фосфоресцирующей жидкостью и вводит препарат в вену, после чего начина-

ется происходит страшное. Рука чернеет, покрывается волдырями и язвами, из которых вырывается рой управляемых насекомых. Или замерзает, давая охлаждающий эффект. Полный список плазмидов держится разработчиками в секрете, так что информацию приходится выуживать по крупицам. Точно известно, что имеется плазмид, активирующий телекинетические способности героя: вы получаете возможность передавать и разбрасывать объекты на расстоянии. Имеются также пирокинез (воспламенение объектов на расстоянии), заморозка, атакующие инъекции пчелы и прочие атакующие инъекции. Это все понятно и, в общем, прогнозируемо.

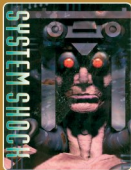
Но вот что действительно интересно: некоторые плазмиды позволяют, к примеру, страивать между собой двух монстров. Другие делают вас невидимым. Третий на время прибавляет скорости. Четвертые временно камуфлируют героя таким образом, что враги принимают его за своего. А теперь вернемся к пресловутому выбору. Благодаря концепции «плазмидов» любая, самая незначительная ситуация в игре может быть разрешена множеством способов. Вы можете перепрограммировать охранную турель, чтобы она



ет происходить страшное. Рука чернеет, покрывается волдырями и язвами, из которых вырывается рой управляемых насекомых. Или замерзает, давая охлаждающий эффект.



System Shock



Замороженный геймплей, основанный на постоянной само-модификации, позавистован из другой игры за авторством все той же Irrational Games. Сами авторы называют BioShock духовным наследником, подразумевая, что проект является логическим продолжением двух частей System Shock. Несмотря на то, что формально герои, сюжет и даже вселенные проектов совершенно разные, в основе у них лежит одна, очень верная геймдизайнерская философия.

Первая часть System Shock была сделана конторой Looking Glass, вышла в 1994 году и рассказывала историю про хакера

(тогда это было модно, не удивляйтесь), который очнулся на гигантской орбитальной станции под названием Цитадель и обнаружил, что все его коллеги расстреляны самым бесцеремонным образом. Веновиком торжества оказывается не в меру умный компьютер SHODAN, неожиданно присвоивший себе бразды правления всей станцией. Дальнейшее действие обставлено в сюжет в BioShock манере: читая дневники и предсмертные записки погибших, игрок продвигался по Цитадели, вставляя в себя различные микрочипы, которые даровали ему спецспособности.

Ошибочно принятая за клон DOOM, игра была не слишком успешна в коммерческом плане (продано 170 000 копий). Тем не менее главный дизайнер проекта, небезызвестный Уоррен Спектор, через несколько лет делает своеобразный авторский ремейк System Shock — его гениальный Deus Ex (2000 год) до сих пор считается непревзойденным киберпанк-шедевром.

Примерно в то же самое время молодой дизайнер Кен Левайн получает предложение сделать игру на основе движка Thief. Он и его слешно организо-

ванная Irrational Games решают совместно с Looking Glass начать работу над System Shock 2 (1999). Сиквел сформировал вокруг себя настолько сплоченное комьюнити, что дополнительные материалы, моды и уровни для этой игры продолжают выходить до сих пор. Это совершенное произведение компьютерного искусства, исполненное колоссальной паранойи и колоссального же неравного напряжения. Во второй серии SHODAN возвращается, но на этот раз в качестве союзника главного героя. Зато обнаруживается немало новых врагов, среди которых, например, биологическая популяция, выведенная в результате экспериментов сумасшедшего компьютера в Цитадели. System Shock 2 собрала все мыслимые награды, но на этот раз ей снова не повезло с мощным конкурентом — в 1999 году мир уже увидел Half-Life.

По итогам многочисленных юридических разбирательств права на название System Shock принадлежит сегодня Electronic Arts (она также издавала сиквел). По понятным причинам Левайн и Irrational не имеют возможности создать полноценное



продолжение, поэтому BioShock — это скорее идеологическое продолжение.

Тем временем Electronic Arts и не думают забывать по серию. Недавно они обновили свои права на название, а по Сети активно ходят слухи, что третья часть System Shock уже находится в производстве. По совсем уж непроверенным данным, процесс доверен внутренней студии EA... ответственной за выход The Godfather. В общем, пока мы не увидели очередное надругательство над святынями, разщипайте и поиграйте в System Shock 2, благо игра прекрасно работает на современных операционных системах.



System Shock (1994)



System Shock 2 (1999)





Изучив внутреннюю иерархию монстров, драк можно будет избежать, ограничившись косвенным вмешательством.



Левайн, несмотря на все попытки журналистов прозвать BioShock ролевой игрой, настаивает на том, что это в первую очередь чистокровный шутер от первого лица.

перестала по вам стрелять и открыла огонь по врагам. Вы можете вколоть себе ускоряющую инъекцию и пробраться мимо опасности. Вы можете, наконец, разломать трубу над турелью, пустить воду и выстрелив электрический разряд в лужу, заколоть установку.

И вот здесь Irrational вводит еще одно уникальное понятие, которое Левайн называет «экологией AI». Играя в любой традиционный шутер, мы привыкли к двойной системе мира: персонажи вокруг вас — или враги, или дружественные NPC. Третьего не дано. BioShock предлагает куда более сложный взгляд: во-первых, жители Rapture регулярно воюют между собой за «Адам». Во-вторых, они состоят в сложных отношениях друг с другом. Гигантский монстр в непроницаемом костюме (Big Daddy) никогда не нападает первым, его главная цель — охранять маленькую девочку, которая извлекает из трупов заветные ствольные клетки. Соответственно, если вам удастся натравить на

ребенка какую-нибудь попутную женщину в вечернем платье (есть и такие), можно избавиться от всех монстров разом. Мало того, некоторые плазмиды наделяют главного героя внешним видом собирателя «Адама», так что при должной сноровке вы со временем можете превратить своего персонажа страшно сказать во что.

И так повсюду. Охотно демонстрируя пятнадцатиминутное видео из BioShock, Левайн не устает подчеркивать, что все происходящее на экране — чистый, незашифрованный геймплей и при следующем запуске ситуация могла сложиться абсолютно по-другому. «Мы ведь как привыкли сражаться с боссами, — продолжает Кен сеанс разоблачений. — Нашли слабую точку на голове, пятнадцать раз запрыгнули на нее, выстрелили куда надо — и все, привет. У нас же совершенно другая ситуация. Каждая стычка — это такой мичи-босс, вызов вашему воображению. Повторяющаяся ситуаций нет в принципе, в BioShock

практически невозможно предсказать, что произойдет дальше».

В преддверии абзаца сосредоточен принципиально иной взгляд на пресловутый next-gen. Когда во главу угла ставится не новая графика, а новый уровень свободы — это уже как минимум интересно. Высказывания Левайна звучат, конечно, весьма неоднозначно, но между нами говоря, хочется уже прекратить забавляться в декорациях и почувствовать себя наконец в осязаемом мире, которому можно верить. И если у BioShock это получится, то мы даже боимся представить себе последствия для индустрии.



Бегущей строкой отметим некоторые факты, которые удалось выудить среди вдохновенных речей Левайна. В BioShock отсутствует помиссионная структура — это открытый мир, разделенный на семь крупных зон (перемещаться между ними уже, к сожалению, нельзя). Заявлены также алгебры оружия — к нему чуть

ли не скотчем можно будет прикручивать новые обоймы и дула.

Наконец, кроме самой сценарной завязки, про дальнейшие события неизвестно ровным счетом ничего: сюжет якобы будет раскрываться нам через многочисленные записные книги, бортовые журналы и прочие документальные свидетельства (как в том же, короче говоря, System Shock). Чем будет занят главгерой и кто является его финальным соперником, пока что неясно. Но все эти протокольные факты важны скорее тем, что пишет аннотация на заднюю часть коробки с игрой. BioShock в первую очередь интересна как игра, которую Левайн сам определяет как «будущее шутеров от первого лица». Положа руку на сердце, Irrational Games — наверное, одни из немногих людей в индустрии, у которых может получиться дать всему жанру хороший пинок. Хорошо бы не промахнуться — а то ведь сколько их было, таких амбициозных игр... ●





ВЕРДИКТ

BATTLESTATIONS
MIDWAY



Уникальный военно-морской экшен, которые многие по ошибке приняли за боевой симулятор. Триумф авиации и флота Второй мировой во всей своей красе.

страница 72

MAELSTROM



Перегруженная идеями новая экспериментальная стратегия от авторов «Периметра». Получилось необычно, но впечатления — странные.

страница 74

UFO: AFTERLIGHT



Впервые за долгие годы сериал UFO стал более-менее похож на своего великого предка X-COM. Впрочем, чего-то очень важного в игре по-прежнему не хватает. Может атмосферы?

страница 78

ОФИЦЕРЫ



Самая сложная стратегия на тему Второй мировой из всех ныне существующих. Глубокий и неожиданно затягивающий геймплей — прилагается.

страница 88

ИЛ-2 ШТУРМОВИК
ПЛАТИНОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

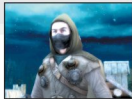


Все вышедшие на сегодняшний день дополнения для «Ил-2», плюс — два новых аддона про реактивные самолеты. Отличный финал в долгой пятилетней истории лучшего в мире авиасима.

страница 96

ВОЛКОДАВ: ПУТЬ ВОИНА / ПОСЛЕДНИЙ ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

Жанр: православные квесты • Издатель: 1С • Разработчик: Meridian 193/Gajin Entertainment • Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1,2 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видеопамяти (GeForce 4/Paision 8500 и выше)



Ситуация складывается совершенно сюрреалистическая: два уважаемых издателя в течение двух месяцев выпустили три идентичных игры. Одинаковые обложки, одинаковое название (кое-как разнятся лишь подзаголовки) и одинаковая лицензия.

Несмотря на то что история с «Волкодав» уже приобрела совершенно анекдотический статус, нам тут в «Игромании» не до смеха. Тот малограбительный беспредел, который продается сейчас под видом скроуных на скорую руку «обратных отжимов», «бумеров» и «менчосудев», мы еще как-то по-человечески можем оправдать — сказывались экстремальные сроки производства. Но интерактивные «Волкодавы» делались просто неграмотно долго — Gajin Entertainment показывали рабочую версию своего проекта еще на позаштатной КРИ.

Если вы адруг залутились в хитросплетении названий, поясняем. В прошлом номере нами была отцензирована «Волкодав: Месть Серого Пса», изданная «Акеллой» и произведенная Primal Software. В этом месяце обзораются сразу «Волкодав: Путь воина» (разработка: Gajin) и «Волкодав: Последний из рода Серых Псов» (разработка: Meridian'93). Последние две изданы силами фирмы 1С.

Так вот, «Путь воина» — это косовский спешер, ближайшим ориентиром для которого может служить «Братва и кольцо» за авторством все тех же «Гайджинов». А «Последний из рода Серых Псов» — это, как и «Месть Серого Пса», картонный клон Diablo. Чтобы окончательно запутать общественность, последние две игры обладают идентичными обложками (разница в том, что на одной из них у Волкодава из-за плеча выглядывает женщина в красном).

Но главная проблема состоит в том, что разбираться во всех этих хитросплетениях станут разве что сами издатели, потому что внутри каждого из трех дисков находится, пользуясь терминологией славянских героев, натуральная «волчья сль» — Meridian'93 сработали точно такой же клон Diablo, оснащенный аналогичными проблемами: непроходимыми кустами, скудными квестами и полным отсутствием вменяемой боевой системы. Мало того, «Последний из рода Серых Псов» на самом деле представляет собой заметно переделанный «Александр: Эпоха героев» за авторством все тех же Meridian'93. Движок трехлетней давности (который уже тогда крыли неслепчатым) прилагается.

«Путь воина» выступает ничуть не лучше. Это экшен с примитивнейшей боевой механикой и полным отсутствием спецэффектов. Если вы привыкли видеть в спешере многостатные комбо и разрубленных пополам врагов — вам не сюда. Зато если есть желание посмотреть, как одинаковые славянские мужики в колчугах скучно бьются лбом в березовое бревно, то вы по адресу. «Хатай его!» — кричат низкополигональные модели и стремительно застревают в заборе. Вопрос «доколе?!» уже даже как-то неудобно задавать. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,6

MARS TO EARTH

Жанр: аркада • Издатель: IronBird • Разработчик: Ekraso Informatica
 Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: CPU 1.2 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видеопамяти



Mars to Earth (ближе к бразильской родине известна как **Winguel**) — игра весьма странная. С одной стороны, тут имеется приятная картинка, на которую можно даже с интересом смотреть. Проблема в том, что принимать участие в происходящем на экране совершенно невозможно. И вот почему.

Вступительный ролик рассказывает следующую историю. Альтернативный марсианин (физиономия — вылитый Чужой в детстве; штаны в виде подушечки только усиливают сходство) находит где-то в родных пустошах исследовательский зонд и решает вернуть его владельцам, то есть людям. Однако на Земле, вероятно, произошла глобальная катастрофа и в живых остались одни лишь спецагенты — других представителей человеческой расы в игре нет. Завидев НЛО, спецслужбы принимают единственно верное решение — атаковать несчастного марсианина вместе с возвращаемым зондом. Пуск ракеты, взрыв, корабль пришельца разваливается на куски. Наша задача — собрать обломки своего транспортного средства и провести каперсом.

Задача разлетелась по четырем локациям: морской залив, средневековый замок, кладбище и египетская пирамида. Соответственно, каждое из этих мест представляет собой отдельный игровой уровень, содержащий уникальную мини-игру. В пирамидах нужно менять угол наклона поверхности, чтобы управлять движениями пришельца. Есть и классические скроллинговые аркады, в которых предстоит бежать из одного угла экрана в другой, прыгая и собирая бонусы. Цель каждый раз одна — добраться до финала, избегая спецслужб.

Тут можно было бы начать радоваться, потому что позитивные и красивые кадры из прошлого появляются на PC не каждый день. Но у **Mars to Earth** имеется недуг, не совместимый с жизнью. Дело в том, что персонаж наделен крайне неотзывчивым управлением. Каждый уровень требует несчетного количества попыток. Из-за хронической заторможенности героя регулярно съездают, расстреливают, взрывают и топят. Надо ли объяснять, что быстрое и удобное управление — необходимое условие для хорошей аркады? Ситуацию несколько спасает возможность рестарта любого уровня без каких-либо штрафов, то есть вас не отбрасывает назад при каждом провале. Но играть от этого не легче.

Спаси ситуацию не способны ни приятные модели, ни плавная анимация, ни яркие текстуры — от **Mars to Earth** попросту невозможно получать удовольствие, одна только трапа нервных клеток. Так что комфортно играть в это смогут разве что дзен-буддисты, ну или самые отчаянные фанаты зеленых человечков. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

FIRST EAGLES: THE GREAT AIR WAR 1914–1918

Жанр: авиасимулятор • Издатель: G2Games • Разработчик: ThirdWave
 Мультиплеер: локальная сеть • Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видеопамяти



First Eagles: The Great Air War 1914-1918 оставляет стойкое ощущение какой-то глобальной недоделанности. Такое ощущение, будто авторы проспали все время разработки и очнулись за пару месяцев до релиза. Половину намеченных идей еще как-то успели прикрутить, а вот доводить игру до ума времени уже не было.

Теоретически перед нами авиасимулятор про Первую мировую войну. Имеется несколько режимов игры, две противостоящие стороны, а также аутентичные модели самолетов (в количестве четырех штук). Проблема в том, что все это совершенно не складывается в сколько-нибудь увлекательное развлечение.

Типичная игровая миссия выглядит примерно так. Мы оказываемся в воздушном пространстве над безликим ландшафтом (взлетно-посадочных процедур по умолчанию не предусмотрено — извольте включить отдельную опцию в меню). Вроде бы летим. Табло в нижней части экрана исправно демонстрирует технические показатели: скорость, высоту, уровень тяги и угол наклона к горизонту. Естественно, неподготовленному игроку совершенно не очевидно, что все это обозначает (а обучающим режимом разработчики, опять же, не озаботились — это в симуляторе-то!). Пока вы подозрительно коситесь на приборы, на горизонте обозначаются противники (игра услужливо обводит одного из них красной рамкой). Дальше начинаются стандартные для симуляторов воздушные пляски. Если удастся поразить цель и вас не собьют воздушные или наземные силы противника — можно смело возвращаться на базу. Собственно, все.

Главная проблема состоит в том, что вышеозначенный вариант развития событий — практически единственный в игре. Да, можно заняться патрулированием, эскортом или бомбардировкой целей, а за успешное выполнение миссий выдают медали, но, по сути, это ничего не меняет. Большую часть полетов можно смело доверить автопилоту — до цели можно лететь десятки минут, и ничего любопытного за это время не происходит. Отстреливать истребители противника тоже не слишком весело — полученные повреждения никак не отображаются на машинах, и узнать о том, что количество попаданий достигло критической отметки, удастся только в тот момент, когда самолет развалится на куски. Сколько-нибудь осязательный звук и музыка тут тоже отсутствуют. К тому же **First Eagles: The Great Air War 1914-1918** регулярно вываливается в Windows, но к подобным курьзам мы уже привыкли.

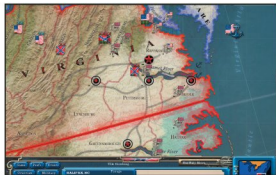
ThirdWave уже много лет делает авиасимуляторы, но с целевой аудиторией, похоже, так и не определились: профессиональным летчикам **First Eagles** покажется чересчур простой, а для любителей аркадных развлечений она просто слишком скучна. В результате недовольными останутся и те, и другие. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0



FORGE OF FREEDOM: THE AMERICAN CIVIL WAR 1861—1865

Жанр: варгейм ■ Издатель: Matrix Games ■ Разработчик: Western Civilization Software ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть, hot-seat ■ Системные требования: 800 МГц, (1,5 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видеопамяти



Western Civilization Software, как следует из названия, заняты детальной реконструкцией истории западной цивилизации. Полтора с лишним года назад они уже успели отделиться варгеймом **Crown of Glory: Europe in the Age of Napoleon**, а теперь вот соорудили интерактивное посвящение гражданской войне в США (см. на эту же тему в прошлом номере **The History Channel: Civil War — Nation Divided**). Интересно, что в свое время сам Сид Мейер (автор **CivCity**, если что) сочинил на соответствующую тему **Sid Meier's Gettysburg**.

Forge of Freedom: The American Civil War 1861-1865 — это примерно то же самое, что сделал Сид Мейер, минус бюджет и плюс маньякское внимание к деталям. То есть перед нами дотошный пошаговый варгейм со всеми вытекающими последствиями. Экран начала новой игры встречает вас парой десятков различных опций, комбинации которые можно настроить сложность грядущей кампании под свои предпочтения. Желаете лично заниматься снабжением войск? Или, быть может, не хотите, чтобы в войну вмешивалась Европа? А не угодно ли самолично назначать генералов? Вариантов масса, и теоретически **Forge of Freedom** можно настроить таким образом, чтобы играть в нее смогли даже представители старшего дошкольного возраста — в образовательных целях. Кстати, об образовании. В игре присутствует около сотни реальных полководцев (у каждого — индивидуальные характеристики), а крупными городами заправляют достоверные губернаторы, не говоря уже об аккуртном воссоздании автарами военной обстановки на момент начала войны. Словом, познавательное.

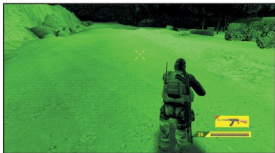
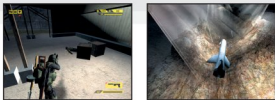
Под ленточный контроль можно взять практически все — от политики до экономики. Для перечисления всех деталей затеяло устроеного дерева возможностей не хватит и половины журнала. Бои проводятся, само собой, в пошаговом режиме. Никаких трехмерных шалостей — как и положено, вы морщите лоб над техническими характеристиками очередной фиджи и двигаете на карте фигурку, символизирующие цельте **Total War**.

По сравнению с **Forge of Freedom** менее любимая нами **Old War** выглядит, конечно, чуть ли не аркадой. Проблема в том, что всю безграничную глупость тут надо искать среди нагромождения таблиц и примитивных иконок. Даже **Paradox** осознали, что игра — это не только «интересно», но и «красиво». После чего приехали для восполнения в прошлом номере **Europa Universalis III** арт-директора **Age of Empires**. **Forge of Freedom** же внешне выглядит немногим занимательнее бухгалтерского отчета. Мы бы с легкостью закрыли глаза на диковятый экстерьер, если бы за ним скрывалась действительно инновационная игра. Но проблема в том, что аналогичных различий вокруг тысячи (из наиболее заметного см. хотя бы **Take Command: 2nd Manassas**), и выдающихся причин для того, чтобы сносить пренебрежительное отношение **Forge of Freedom** к собственному внешнему виду, не находится. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**

DMZ: NORTH KOREA

Жанр: повздатический экшен ■ Издатель: Vivendi Games ■ Разработчик: JarHead Games ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1,6 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Легендарная уже компания **JarHead Games** известна широкой общественности прежде всего как автор знакового сериала **Marine Sharpshooter** (в России проходит как «**Морпех против терроризма**»). **DMZ: North Korea** — их последнее высказывание, повествующее о невероятных приключениях американцев в Северной Корее.

Там, разумеется, мятежный генерал уже давно готовит к бою ядерное оружие, желая стереть с лица Земли все разумное, доброе, азадно и вечное. Его приспешники уже успели распечатать (в прямом смысле — в первой же миссии мы наткнемся на яму, в которой покоится ракета-носитель, а рядом лежат лопасти) соответствующую боеголовку. Словом, демократия по-прежнему в опасности, и спасти ее может лишь наш герой.

Впрочем, как выясняется уже пятью минутами позже, масштабы угрозы были сильно преувеличены. Повздатический экшен от третьего лица, подкрепленный лоботомированным AI, — вот что ждет вас на пути к восстановлению мирового спокойствия. Враги то и дело норовят высунуть головы из укрытий, подставляя их под пули, задорно стреляют из ракетницы в упор, а в случае крайней опасности начинают испуганно бегать из стороны в сторону. Кроме того, все они страдают врожденным косяком и падают по главерному способу лишь с трех метров. Хотя у последнего тоже наблюдаются проблемы с меткостью: даже идеально рассчитанный выстрел в голову может прийтись в плечо. Это обстоятельство очень удачно сочетается с нечеловеческим здоровьем врагов (безо всяких шлемов они выдерживают до трех выстрелов в лицо). Ах да, корейские бойцы также регулярно появляются прямо из воздуха, в худших традициях экшенов прошлого века.

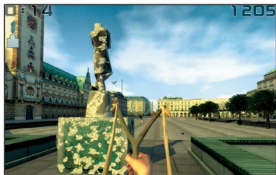
При этом авторы пытаются удивить нас тактическими ухищрениями в духе, извините, **Tom Clancy's Rainbow Six**. Перед миссией можно выбрать комплект оружия, экипировку и даже цвет камуфляжа. Смысла в этом, признаться, никакого. Из экипировки реально требуется только аптечка, а оружие все равно куда проще достать прямо на поле боя. В том, что касается убойной силы, все стволы крайне похожи друг на друга, а лучшей комбинацией на протяжении всей игры является снайперская винтовка на дальних дистанциях и автомат на ближних. Больше трех видов оружия, кстати, носить с собой нельзя — реализу!

Задания могут меняться, но суть остается прежней: выхрем прочматься из точки А в точку Б, попутно перестреляв всех, кто осмеливается сопротивляться. Надоедает этот нехитрый процесс практически моментально. Морально и технически **DMZ: North Korea** находится на уровне первых тактических симуляторов десятилетней давности. Да и те, если честно, были поинтересней. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**

FLUGRATTEN

Жанр: симулятор истребления голубей ■ Издатель: Edie Interactive ■ Разработчик: SnapDragon Games ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1,5 (2-4) ГГц, 812 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видеопамяти



Flugratten (ловко прозванная нашими пиратами «Крысы поднебесья») больше всего напоминает низкобюджетную постановку фильма «Птицы» Альфреда Хичкока с одними лишь голубями в главной роли. То есть если у Хичкока на людей напали малиновки, снегири, вороны и разве что не коршуны, то **SnapDragon Games** предлагают бороться исключительно с голубями. Оно и понятно — на Трафальгарской площади в Лондоне голубей едва ли не больше, чем людей. На Гамбурге, по непроверенным данным, ежегодно обрушивается до трехсот тонн голубиного помета! В Париже появляются с кульком семечек в районе скопления голубей опасно для жизни!

Flugratten предлагает бороться с зловредными птицами при помощи рогатки. Проще говоря, это симулятор промышленного истребления пернатых. Заниматься отстрелом можно в семи крупных городах Европы (Москва, увы, в списке отсутствует), для каждого из них разработчики заготовили по три разных миссии. Скажем, нужно уничтожить пятнадцать голубей одним лишь блоками. Или, например, в течение минуты убежать от орды агрессивно настроенных пташ (а вы думали, что они будут спокойно ждать расстрела?). В качестве бонусов используются подручные предметы: шарик для гольфа, гамбургеры, хот-доги, мороженое и даже... свежесбитые голуби! При чем многие снаряды обладают уникальными характеристиками: если пальнуть по пташке включенным мобильным телефоном, то он тут же закончит, привлекая их внимание. А фотокамера убивает ослепительной вспышкой всех голубей в зоне видимости. Есть и аркадный режим, в котором надо в течение пяти минут защищать от голубино-го помета знаменитые памятники.

За успешный отстрел пернатых начисляются очки. Если же убивать их особо изощренными способами (как насчет того, чтобы сбить голубя с максимальной дистанции или прикончить пташ штург за минимальное время?), выдаются бонусы. Итоговыми результатами можно похвастаться на официальном сайте игры.

Несмотря на совершенно аморальный базис, **Flugratten** вызывает острое привыкание. Голубей хочется уничтожать лачками, и этот процесс не надоедает на протяжении многих часов. Мы в «Игромании» самым категоричным образом порицаем детский садизм и издевательство над животными, но **Flugratten**, разумеется, развлечение шутное и его ни в коем случае не нужно воспринимать всерьез.

Нам в этой ситуации ничего не остается, кроме как развести руками, вывести **Flugratten** нестыдные 6,5 баллов и... с удовольствием продолжить голубиный холосток.

А то расплодился, понимаешь ли... — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5

SPONGEBOB SQUAREPANTS: NIGHTY NIGHTMARE

Жанр: экшен ■ Издатель: THQ ■ Разработчик: ValuSoft ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: CPU 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Некоторое время назад бывший гидробиолог Стивен Хилленбург придумал совершенно шизофреническую историю про кишечнополостный организм *Spongiae s. Porifera* и назвал ее «Губка Боб Квадратные Штаны» (главный герой — квадратная пористая субстанция, больше всего похожая на кухонную губку). Этот замечательный арт-терроризм на стыке анимации, видео и коллажа пригнул у себя популярный американский канал **Nickelodeon**, превратив Губку Боба в детского (и взрослого, чего уж там) героя. Игром авенарной любви стал релиз весьма своеобразного полнометражного мультфильма (там морская звезда примеряет женские чулки, а главный герой целует в черном латексе) тонны сопутствующих товаров и, конечно, игр. Так вот, **SpongeBob SquarePants: Nighty Nightmare** — это уже лютые интерактивное развлечение про удивительный подводный мир.

На этот раз разработкой занялась **ValuSoft**, принадлежащая транснациональной корпорации **THQ**. Той самой THQ, которая ответственна за невнятную игроразацию сериала **Avatar: The Last Airbender** (см. обзор в декабрьском номере «Игромании» за 2006 год). Новая игра про Губку Боба сделана на том же самом движке, а также по образу и подобию «Аватара». Последний, напомним, был низкопробным клоном **Diablo** с добавлением скучных и однообразных аркад. В **Nighty Nightmare** происходит почти то же самое с оглядкой на пару моментов.

Во-первых, **SpongeBob SquarePants** — сериал с уникальным визуальным стилем, поэтому смотреть на дрянные декорации можно без слез. А анимационные вставки между миссиями и вовсе могут вызвать возгласы восторга у поклонников мультфильма. Во-вторых, **ValuSoft** подошли к своей задаче куда более творчески, чем их коллеги из **THQ Studio Australia**. В игре имеется три персонажа (собственно Губка Боб, морская звезда Патрик и обычный морской Планктон), для каждого из которых предусмотрено по два уровня. И хотя суть их примерно одинакова (заклятый враг до потери пульса), обставлены этапы со вкусом.

Скажем, в своей первой миссии Планктон увеличивает себя до гигантских размеров и приступает к планомерному уничтожению города. Рушим дома, распушиваем жителей, сжигаем танки и вертолеты лазерными лучами из глаз — натуральная Годзилла! Далее игра превращается чуть ли не в тактическую стратегию — нам нужно сформировать отряды мини-планктончиков, чтобы одолеть орды рыбьих скелетов и успешно выбраться из китового желудка. И это, напомним, только только для одного из трех уровней.

В итоге игра оставляет куда более приятное впечатление, чем ее собрат по движку. Конечно, общий уровень пока еще весьма низок: скучновато, примитивно, мало. Но благодаря узнаваемым персонажам и паре оригинальных находок в **Nighty Nightmare** вполне можно играть. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0



BEEF TYCOON

Жанр: симулятор пивоварни ■ Издатель: Frogster Interactive Pictures
 ■ Разработчик: Virtual Playground ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 800 МГц (2 ГГц), 128 Мб (256 Мб), 32 Мб (64 Мб) видеопамяти



Мода на тайкуны (они же — экономические симуляторы в масштабах отдельного предприятия) безвозвратно прошла много лет назад. Однако некоторые разработчики не унимаются до сих пор (см. также недавний «Дальнобойщик»: Транспортная компания»). Компанию **Virtual Playground** вы уже не первый год лихорадит. Они предлагают нам привести к процветанию то океанский лайнер, то супермаркет, то тюрьму... А теперь вот еще и пивоварню.

Признаться, нам очень хотелось бы посмотреть на человека, способного получать от **Beef Tycoon** удовольствие. Игра безнадежно устарела по всем параметрам — грошова графика и геймплей десятилетней давности способны отпугнуть самых стойких фанатов жанра. Остальных добьет кошмарный интерфейс — в игре предлагается вручную (!) размещать оборудование в каждом строении вплоть до заухалого склада. А оборудования этого не так уж и мало: отсутствие таланта разработчики пытаются компенсировать удивительной долготой. В общей сложности в игре существует около пятнадцати видов аппаратов для варки, розлива, хранения и доставки пива — в таком многообразии залупается и ветеран пивного фестиваля «Октоберфест». Не забывайте и о том, что персонал здесь также надлежит нанимать поштучно.

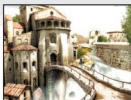
Ситуация осложняется еще и тем, что в игре полностью отсутствует обучающий режим, так что может пройти не один час, прежде чем игрок поймет, чего же от него все-таки хотят. Просто открыть пивоварню стоит немалых усилий, не говоря уже о том, чтобы поддерживать ее в рабочем состоянии или тем более привести к процветанию. И не забывайте про завезших экскурсантов, которые требуют пива и зрелищ (читай: отдельных помещений). А ведь здесь есть еще и разные типы пивоварен (от провинциальной до современной) и три страны, которые нам предстоит спойти! После таких изощренных попыток возможность придумывать собственные рецепты пива смотрится как очередное издевательство.

Губит людей не пиво, губит людей симуляторы пивоварен. В **Virtual Playground** попытались сделать игру максимально разнообразной. К сожалению, ее отчего-то не стали делать интересной. В **Beef Tycoon** неудобно, а главное, поразительно скучно играть. Эта подделка выглядит жалко даже в сравнении с другими популярными играми жанра (которые в большинстве своем вышли еще в прошлом веке). Сомнительная оригинальность сеттинга ситуацию не спасает. Особенно если учесть, что **Beef Tycoon** функционирует на одном со всеми прочими творениями **Virtual Playground** движке, поэтому отличить ее от какой-нибудь **Prison Tycoon** сможет разве что горячий поклонник. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

HORSEZ

Жанр: занимательное коневодство ■ Издатель: Ubisoft Entertainment ■ Разработчик: Imagine Engine ■ Издатель в России: Бука ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 850 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео (Geforce 3 и выше)



По сравнению с абсолютно немменяемыми **Dogz 6** и **Catz 6** (подробности см. в нашей февральской рецензии), **Horsez** — практически семимильный шаг вперед. Во-первых, по жанру это уже не чистый «тамагоки», а нечто среднее между симулятором конного спорта, спортивным менеджером и... квестом. Во-вторых, в игре есть некое подобие сюжетной линии, главные и второстепенные герои, скриптовые ролики на движке и другие удивительные для жанра вещи. Наконец, в-третьих, при должном энтузиазме от **Horsez** можно даже получить удовольствие, что, например, для других представительниц серии (**Dogz/Catz**) вещь вообще несмысленная.

По сюжету мы играем за девушку по имени Флора, которая живет в легкой конно-спортивной школе на юге Италии и очень-очень любит лошадей. Вся ее жизнь определяется строгим расписанием дня: уход за лошадью, тренировки, вечер в библиотеке. Примерно два-три раза в неделю с ней происходят разные сюжетные события, после которых нам предлагается на время прояснить вершок из точки А в точку В или поиграть в приключившийся квест по поиску предметов на территории школы и ее окрестностей.

Остальные 95% времени отведено ежедневной тамагоки-рутине: помать лошадей из шланга, почистить ее щеткой, удалить грязь из копыт, виллами разгребсти сено, вынести навоз, а потом до поения отработать три вида спортивных дисциплин: бег с препятствиями, скачки по пересеченной местности и парадная езда.

Что касается конных забегов, то не рассчитывайте на что-то особенное: все, что от вас требуется, — испуленно давить на стрелку «вперед» и еще изредка на «пробей» (чтобы прыгать через препятствия). Исключение составляет разве что режим парадной езды, когда нужно давить уже не на две, а на четыре кнопки, причем в строго заданной последовательности (на той же механике, к слову, построены танцевальные аркады вроде **Dance Dance Revolution**).

Несмотря на какие-то задатки оригинальности, объективно **Horsez** все-таки ужасна. И тут дело даже не в кривом управлении, лозапрошолодней графике и том факте, что лошади здесь нарисованы так, что скорее похожи на сильно исхудавших коров. Дело в банальном отсутствии в игре баланса, логики и здравого смысла. Чтобы добраться до чего-то интересного (очередного ролика или мини-квеста), вам придется день за днем десятилетиями раз такать виллами навоз, чистить копыта (а ведь у лошади — только по два копыта!) — четыре нога!) и с упорством дилла долбить один и те же конные упражнения. **Horsez**, безусловно, интересна с точки зрения развития заскорузлого тамагоки-жанра.

Но как игра — вещь весьма сомнительная. — **Александр Кузьменко**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**

FAMILY FEUD HOLLYWOOD EDITION

Жанр: викторина • Издатель: WPN • Разработчик: WPN • Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 500 МГц, 800 МГц, 64 Мб (128 Мб), 16 Мб (32 Мб) видеопамяти



Вот уже несколько лет рынок казуальных игр ширится, крепнет, мате­рует, словом — растёт. Это вполне объяснимо: явление почтенные сорка­летные мужи, седовласые старцы и прочие отчаянные домохозяйки тоже хотят играть. Причем далеко не в Grand Theft Auto. Им по душе более простые и понятные каждому игры. Такие как, например, Family Feud.

Эта игра предназначена для самого что ни на есть массового по­ребления и представляет собой компьютерную версию одноименного телешоу. В России оно больше известно под названием «Сто к одному» с Александром Гуревичем в роли ведущего. Суть игры довольно проста: организаторы задают людям на улицах ряд вопросов, после чего предлагают игрокам, разделенным на две команды, угадать наиболее популярные из них. Тематика вопросов самая различная. В нашем случае мы имеем дело с вопросами про Голливуд, о чем не­двусмысленно напоминает подзаголовок игры. Соответственно, жди­те вопросов типа «какой предмет одежды смешнее всего смотрелся бы на героине фильма E.T.?» (правильный ответ — платье) или «какой голливудский актер, по вашему мнению, смог бы побить Майка Тай­сона?» (самая популярная версия — Арнольд Шварценеггер).

Вопросов заготовлено немало — за несколько часов игры вы не заметите ни единого повтора. Сложность для российского пользователя состоит скорее в том, что для успешной игры знание английского обязательно — свои варианты ответов нужно вводить в клавиату­ру, да еще за ограниченное время. Сделайте орфографическую оши­бку — и ответ, вероятнее всего, зачтут как неверный. Три ошибки — и раунд окончен. Хотя, надо признать, игра довольно лояльна — порой даже синимым верного варианта принимается. А если надоест играть с компьютером, в Family Feud предусмотрен режим и для нескольких иг­роков — хоть всей семьей развлекаться. Так, конечно, интереснее.

Короче говоря, игра получилась добротной. Серьезный недоста­ток у нее только один — игрок, избалованный более дорогими и се­рьезными проектами, не оценит здешней простоты и практически сразу заскучает. Да еще и языковой барьер... На сегодняшний день отечественные локализаторы браться за игру не спешат. Это, вообще говоря, объяснимо — неизвестно, имеется ли у нас аудитория, го­товая биться как впечатлеть ответы на сомнительные вопросы.

Стоит ли играть в эту игру? Да, но только в том случае, если вы дружите с английским и истосковались по игровиторманам вроде «Кто хочет стать миллионером». Все прочие могут с чистой совестью этот проект игнорировать. Или сыграть в Sam & Max: Episode 2 — Situation Comedy, где над подобными теле­визионными проектами довольно едко шутят. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS

Жанр: симулятор дартса • Издатель: Oxygen Interactive • Разработчик: Oxygen Interactive • Мультиплеер: hot-seat • Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Для начала несколько пояснений. Во-первых, дартс — игра, по­священная бросанию дротиков в мишень, — у нас в России проходит под видом невинной детской забавы. Во-вторых, на Западе это вполне себе профессиональное спортивное развлечение выросло из обычной барной игры. То есть если у нас в питейном заведении вы скорее обнаружите «однодую бандита» с вискинами и бананами на тарелке, то в английском пабе группа здоровых мужланов, азартно швыряющая дротики в стену, — обычное дело.

Именно поэтому после залукаса PDC World Championship Darts с ва­ми может случиться натуральный шок. Толстопузый мужиком с рыхлой бо­родой и шаловливым взглядом (типичный посетитель провинциального ирландского паба) — это и есть главный герой, с которым предлагается себя олицетворять. Режим настройки персонажа позволяет внести не­значительные изменения лишь в некоторые элементы одежды. Осталь­ные участники соревнований выглядят немногим лучше — периодически создается ощущение, что в солидную организацию PDC (Professional Darts Corporation) вступают не профессиональные спортсмены, а поисти­тели пивных баров. Самое смешное, что так оно, вообще говоря, и есть.

При этом PDC World Championship Darts — игра очень даже серьез­ная. Тут имеются почти все разновидности дартса. Представлены: классические «301/501/701», выбивание секторов во время движения по или против часовой стрелки, «черное и белое», «пятя жизней» и множество других подклассов.

Сам бросок выполняется мышью, отчего у нас осталось dvojкое впечат­ление. С одной стороны, геймплей не сводится к тупому наведению пе­рекрестия прицела в нужной точке. Приходится делать поправку не только на силу броска, но и на вполне вероятное отклонение дротика в сторону во время полета. Кроме того, ближе к завершающему этапу у персонажа начинает слегка подрагивать рука. С другой стороны, никогда не знаешь, куда угодил. Казалось бы, только что попал во внутреннее узкое кольцо 20-го сектора и заработал максимально возможные 60 оч­ков. Во второй раз целишься в то же самое место, кидаешь с той же си­лой, но почему-то поражаешь соседнюю часть мишени. Парадокс. С дру­гой стороны, игра довольно реалистично моделирует реальную жизнен­ную ситуацию — в настоящем дартсе везение играет внушительную роль.

Разочарование наступает, когда вы понимаете, что кроме каче­ственной игровой механики тут ничего больше и нет. Разумеется, для поклонника дартса этого достаточно: режимы соблюдены, геймплей адекватный. Но если вы не смотрите соревнования PDC с замкрани­ем сердца, то через два-три дня бросание дротиков в мишень (пусть даже сработанное самым каче­ственным образом) порядком надое­дает. — Владимир Крошинин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5.0**

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



ТОВАРИЩ, ТЫ НУЖЕН СТРАНЕ!

Коси́й Виссарио́нович полкнивал труской, с особым выражением
взирал на стоящего перед ним офицера. Что-то среднее между
нахлестом и презрением читалось на лице Осипа Вертово.

- Что скажете, товарищ Сергеев? - Ставки говорил ехидно и немного
глухо. - Где?

- Нуле, товарищ Ставки! Нам нужно еще два месяца - все будет! -
в конце Браны Сергеев дустил "бузука" и добледал.
- Я думаю, Вам не нужно напоминать о важности этих материалов? Об
их исключительной роли в деле победы патристического Дука явких
бойцов?

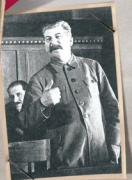
- Никак нет, товарищ Ставки! Валопинья не надо!

- И это хорошо! - облаго забачного дука ушло и пологое. - Вам
нужны люди с веровой лампией. Два месяца, товарищ Сергеев,
Свободны.

Сегодня Коси́й Виссарио́нович был на удивление покладист.

Эту цену можно было наблюдать в Ставке Верховного
Главнокомандующего Вооруженными Силами СССР менее часа назад.
Товарищу Сергееву, прочтен одного из советских генералов,
поручено задание особого рода: проконтролировать процесс
создания "патристической бомбы" - суперракета, сформированном
образом коммунистического сознания солдата.

Бои, всплывший на этот планет, должен превратиться
в настоящее орудие праведного возмездия, несущее фашистам
смерть и разрушения.



КОНКУРС!



ВООРУЖИСЬ ВЕРОЙ В ПОБЕДУ, НЕНАВИСТЬЮ К ВРАГУ И СВОИМ ВООБРАЖЕНИЕМ. ИСПОЛЬЗУЙ ЛЮБЫЕ ДОСТУПНЫЕ СРЕДСТВА – ОТ КАРАНДАША ДО ГРАФИЧЕСКОГО ПЛАНШЕТА.

СОЗДАЙ ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА СИСФА ВИСАРИОНОВИЧА, КОТОРЫЕ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ СПЕЦИАЛЬНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ БУДУТ РАСТИРАЖИРОВАНЫ И РАЗОСЛАНЫ ВО ВСЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЧАСТИ РККА!

ЕДИНСТВЕННОЕ УСЛОВИЕ – ТЕМАТИКА ОБОВ ДОЛЖНА ПЕРЕСЕКАТЬСЯ С ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНОЙ.

АВТОР ЛУЧШЕЙ РАБОТЫ ПОЛУЧИТ УДОСТОВЕРЕНИЕ ВЕТЕРАНА ВИРТУАЛЬНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ И СУПЕРПРИЗ:

МАРШ-БРОСОК ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ КРАСНОЙ АРМИИ "МОСКВА-БЕРЛИН"!

КРОМЕ ТОГО, В ПРИЗОВОМ ФОНДЕ:
100 АРМЕЙСКИХ ЗАЖИГАЛОК И ФЛЯЖЕК С СИМВОЛИКОЙ РТС «ОФИЦЕРЫ», А ТАКЖЕ
50 СБОРНЫХ МОДЕЛЕЙ ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ ОТ КОМПАНИИ «ALANGER» И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ СТАЛИНСКИХ СИМПАТИЙ



Работы с пометкой "Обои для Сисфа" будут приниматься на электронный адрес: contest@russobit.ru с 1 марта по 9 мая 2007 года.
В теле письма обязательно указывать свои контактные данные.
Полная информация о конкурсе на сайте <http://office.russobit.ru>



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссوبيт-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «Руссوبيт-М»: www.russobit.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **«Г.С.С.»**



TOY GOLF

Жанр: аркада ■ Издатель: ZOO Digital Publishing
 Разработчик: ZOO Digital Publishing ■ Мультиплеер: hot-seat ■ Системные требования: 900 МГц (1,3 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 32 Мб (64 Мб) видеопамяти



Toy Golf имеет примерно такое же отношение к настоящему гольфу, как знаменитая серия Micro Machines к гонок «Формулы-1» или к ралли «Париж-Дакар». Сотрудники ZOO Digital Publishing распорядились с разнокалиберными клошками, просторными лужайками, высокими деревьями и реально существующими спортсменами. Вместо них имеются площадки с книгами, тубиками зубной пасты, прищипками, кусками мыла, тарелками и прочими домашними мелочами. Не изменилась лишь главная цель — миновать все препятствия и забить мячик в лунку, используя минимальное количество ударов.

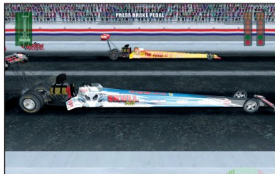
Управление организовано просто и удобно. Левая кнопка мыши отвечает за силу удара, правая — за положение камеры. Собственно, на это хвалебные слова в адрес Toy Golf заканчиваются, дальше начинаются претензии. В главном меню почему-то разрешено регулировать лишь громкость звуков и музыкального сопровождения. В разделе Options нельзя поменять даже разрешение экрана; мы уже не заикаемся про более тонкие настройки. Картинка, конечно, никуда не годится. Немногочисленные трехмерные объекты всем своим видом просят: «Уважаемые ZOO Digital Publishing, добавьте в окружающий мир побольше полигонов и избегайте от восьмигранных чашек, а то совсем худо». Не все ладно и с физикой. От ряда препятствий шарик отскакивает под странными углами, а на некоторых видах поверхности катится как по детгю. Впрочем, вышеперечисленные минусы на некоторое время способен компенсировать довольно захватывающий геймплей (которым игра обязана не геймдизайнерам, а сами понимаете какому виду спорта). Благодаря действительно разнообразным локациям играть некоторое время даже интересно — ровно до того момента, пока вы не откроете все девять площадок.

На официальном сайте ZOO Digital Publishing за Toy Golf просят 14,99 фунтов стерлингов. В розничной продаже игра стоит чуть дороже. Для незамысловатой аркады с девятью простыми локациями это совершенно хамская цена. Куда выгоднее потратиться на несколько casualных игр схожего направления (которые, скорее всего, окажутся не в пример более качественно выполненными), а на одну купить десятков-другой пачек эскимо. Если же отбросить в сторону соотношение цена-качество, то мы получим неплохое развлечение на пару-тройку часов. Toy Golf лучше всего поставить на слабенькую офисную машину и устраивать с сослуживцами в обеденный перерыв коллективные соревнования (игра поддерживает до четырех человек за одним компьютером). — Владимир Кроштин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

NHRA DRAG RACING: QUARTER MILE SHOWDOWN

Жанр: симулятор драг-рейсинга ■ Издатель: ValuSoft ■ Разработчик: CoreSoft ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Драг-рейсингом у нас принято называть полулегальные шоу-патишки на тонированных «японках» (см. на эту тему кинофильм «Форсаж» и последние игры серии Need for Speed). На самом деле в профессиональном автоспорте драг-рейсинг — это гонки по прямой длиной в четверть мили. Подобные развлечения пользуются огромной популярностью на североамериканском континенте. В качестве болидов выступают специально построенные для этого дрэгстеры, работающие на этиловом спирте. Эти монстры мощностью несколько тысяч лошадиных сил преодолевают пресловутые четверть мили за пару секунд, развивая при этом запредельные скорости. Неудивительно, что вместо привычных дисковых тормозов тут используется парашют, открывающийся после пересечения финиша.

Классический звезд в драг-рейсинге выглядит примерно так: два болида одновременно стартуют по параллельным прямым дорожкам и почти сразу же финишируют в клубящем дыме и пламени, которые извергает мотор. Такое вот спецэффектовое, но в то же время не лишнее привлекательности зрелище.

Американцы придумали и сформировали правила драга полвека назад, так что в США выпуск интерактивных развлечений на эту тему давно налажен. К сожалению, все без исключения игры, посвященные драг-рейсингу, слабо походят на полноценные компьютерные игры. Такова и NHRA Drag Racing: Quarter Mile Showdown — графика прошлого века, примитивная физика и целых 200 Мб, занимаемые игрой на жестком диске.

Но хуже всего другое: игровой процесс тут, мягко говоря, однообразен. Все, что нам надлежит делать, — это кататься по коротким четвертьмильным отрезкам и в нужный момент нажимать кнопки газа и тормоза. Если перегрузать на старте — взрыв мотора обеспечен. Если не выпустить парашют на финише... тут варианты развития событий немного, учитывая, что самые мощные экземпляры легко преодолевают планку в 500 км/час.

Для разнообразия имеются ручная коробка передач, тонинг и обязательное нитроускорение. Имеется несколько различных классов машин, помимо упомянутых Top-Fuel-дрэгстеров. Предусмотрена даже возможность прокатиться с реальными соперниками через интернет. То есть играть в Quarter Mile Showdown можно, что и делают законные поклонники (иначе чем объяснить заведомую регулярность выхода новых частей). Но если отбросить любительный спортивный базис и посмотреть на проект как на самостоятельную игру, то картина выйдет безрадостная: это слабая, однообразная и к тому же некрасивая гонка. Тот редкий случай, когда лучше посмотреть репортаж по телевизору. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

LONDON TAXI: RUSHOUR

- Жанр: аркада ■ Издатель: Metro3D ■ Разработчик: Data Design
- Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 500 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Знаменитые черные такси марки «Остин» за последние полвека стали в Британии главным национальным четырехколесным символом, уступаая разве только двухэтажному автобусам. Вот и настоящие британцы из **Data Design Interactive** предлагают посредством **London Taxi: Rushour** познакомиться с собой в роли водителя классического лондонского кэба.

Вернее, не совсем обычного, так как перед нами клон знаменитой **Crazy Taxi** со всеми положенными атрибутами. Здесь требуется развозить пассажиров, постоянно поглядывая на счетчик времени в углу экрана. Процесс истерической езды по Лондону призваны разнообразить нитроускорители, бонусы и прыжки с трамплинов.

Геймплей не отличается от той самой **Crazy Taxi** практически ничем (сбор разбросанных по дороге безделушек не в счет). Доступно два режима игры: в первом пассажиров предлагается развозить за ограниченное время, а во втором — просто зарабатывать как можно больше наличности. Имеется также выбор из четырех персонажей, один из которых колоритный индус в чалме. Перца добавляет разве что левостороннее движение, привыкнуть к которому на первых порах довольно сложно.

К сожалению, колесить по виртуальному Лондону в исполнении **Data Design** — удовольствие сомнительное: местные пейзажи всухую проигрывают даже первому **Driver 1999** года выпуска. Кривые полигоны и мутьнейшие текстуры присутствуют повсюду — пожалели даже на модель нашего черного кэба. Авторы, впрочем, попытались разбавить графическую убогость несерьезным, как бы мультипликационным, но жизнерадостная эстетика **Crazy Taxi** клон уважает за Биг Беном и прочими атрибутами Лондона. Псевдореалистичные людские фигурки на фоне серых красок города, где вдобавок анимация не светит солнцем, смотрятся не лучшим образом. Топоная анимация тоже делу не помогает.

С музыкальной все опять же грустно. Приличный саундтрек мог бы отчасти спасти ситуацию (лицензированный песня **The Offspring** в свое время очень удачно дополнила атмосферу **Crazy Taxi**), но вместо этого нам предлагают какое-то невразумительное электронное бренчание от неизвестного композитора.

London Taxi очень четко можно охарактеризовать одним-единственным словом: дешево. Светлая в общем-то идея — возродить классический геймплей в лондонских декорациях — загнулась из-за слабого исполнения. Нет драйва, яркости, таланта, разнообразия. Удивительно даже, зачем для малобюджетной аркады понадобилась лицензия от «Остин». При такой-то графике различно с подделкой и не заметит. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

BASS PRO SHOPS TROPHY BASS 2007

- Жанр: симулятор рыбалки ■ Издатель: Vivendi Games
- Разработчик: Big John Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видеопамяти



Строго говоря, в виртуальной рыбалке нет ничего такого, за что рыбалку обычно любят: атмосферы размеренного отдыха, единения с природой, общацца. Зато тут есть сомнительный спортивный азарт, тоскливый процесс борьбы с виртуальной рыбой и пресловутое управление.

Trophy Bass 2007 содержит аж три игровых режима: собственно спортивная рыбалка, гонки на лодке и соревнование по меткости закидывания удочек. При этом более-менее играбельна здесь лишь рыбная ловля. Лодка обладает предельно нереалистичной физической моделью (отпрыгивает от скал словно мячик), а снайперскими упражнениями с поплавками заниматься попросту скучно.

Поначалу кажется, что процесс рыбалки оставлен здесь так же, как и в жизни. Предстоит выбрать тип катушки и приманки, затем найти подходящее место (кстати, каждому рыбаку тут предоставляется собственная лодка). И только после того, как вы, наконец, окажетесь на месте, начинается забрасывание крючка в воду — в разные места, на разную дальность. Как только рыба клюнула, ее нужно вытягивать на палубу, длиться это может несколько минут. Все, что от нас требуется, это следить за натяжением лески и вовремя дергать на себя удочку. Ну и когда, наконец, рыба таки будет поймана, происходит ритуал в виде контрольного взвешивания и радостного фотографирования на фоне дощички.

За такими вот нехитрыми развлечениями проходит вся игра. Однако вы рискуете не увидеть и половины водоемов, затопленных разработчиками, — слишком уж быстро все это надовоеет. Тому есть несколько причин. Во-первых, визуально **Trophy Bass 2007** выглядит безобразно. Во-вторых, весь рыболовный процесс начисто лишен атмосферы. Поверить в происходящее на экране нет никакой возможности — вы просто выполняете предписанные геймплеем действия.

Кроме того, тут имеется полный букет классических недостатков, без которых проект подобного рода обойтись не может. Например, если рыба вдруг решит проплыть под вашей лодкой, лоска как ни в чем не бывало пройдет сквозь корпус. Или вот еще свежий тип сезона: **Trophy Bass 2007** игнорирует клавиши мыши. То есть курсор мыши передвигаем как обычно, а свой выбор подтверждаем кнопкой Enter. Привыкнуть можно, но вот нужно ли?

При всем при этом **Trophy Bass 2007** лучше, чем многие аналогичные игры. Тут есть какое-то минимое разнообразие, выбор, различные режимы, лодки, водоемы и прочие атрибуты полноценного интерактивного развлечения. Удивительно, но отнесись **Big John Games** (вот так называли) к реализации всего этого великолепия с должным тщанием — и вышла бы хорошая игра. Пока же, в своем нынешнем состоянии, **Trophy Bass** навевает вселенскую тоску. Может, в следующий раз? — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**



BASS PRO SHOPS TROPHY HUNTER 2007

Жанр: симулятор охоты | Разработчик: Jarhead Games | Издатель: Vivendi Games | Мультиплеер: отсутствует | Системные требования: 1,2 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видеопамяти



Симуляторы охоты — жанровая ниша, существование которой мы в «Игромании» категорически не можем объяснить. Тем не менее таких игр выходит сумасшедшее количество, имеется несколько конкурирующих серий, но отличия между ними способов найти разве что закоренелый ненавистник виртуальных животных.

Взять хотя бы свежий «шедевр» **Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007**. На этот раз спонсором выступила сеть охотничьих магазинов **Bass Pro** (серию-соперника подкармливает аналогичная фирма **Cabela's**). А разработали игру наши старые знакомые **Jarhead Games** (см. в этом же номере обзор их **DMZ North Korea**), авторы одних из самых худших в истории человечества экшенов про спецназ. Тут можно было бы понадеяться на какую-нибудь оригинальность, расширение границ жанра. Но нет, перед нами очередной однозлеточный симулятор охоты.

С точки зрения организации геймплея **Trophy Hunter 2007** больше всего похожа на **Cabela's Big Game Hunter 2006**. То есть перед выходом на охоту нужно сначала озаботиться покупкой лицензии на отстрел, экипировкой и оружием. После чего можно отправляться на природу (в основном представлен северо-восток США, но есть и пустыни, и тундры) — играть в прятки со зверем. Почему в прятки? Потому что поиски местных животных — та еще пытка. У нас ушло добрых полчаса, прежде чем мы обнаружили какое-то движение на уроне — то был одинокий койот, поспешно кривнувший в кусты. Изю всех зверей более-менее просто найти только оленей, которые, согласно законам жанра, меланхолично бродят по окрестностям, направляясь на пулю в лоб.

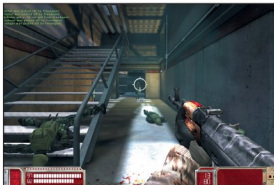
Ситуация также осложняется множественными ограничениями. Вверенный нам охотник не умеет плавать (все глубокие реки извольте обходить пешком) и стрелять на ходу. Перемещается он со скоростью парализованного таракана, а бежать может не более тридцати секунд. При таких обстоятельствах блуждать по пустынным картам можно часами. Ситуацию призван спасти квест-ройдл, но он настолько плохо управляем, что застревает в первом же овраге.

В **Trophy Hunter 2007** очень не хватает функции «Застрелилось» — это, как нам кажется, был бы идеальный финал для подобного рода развлечений. **Jarhead**, следуя собственной репутации, выпустили очередное слабоврабельное но лойми что — здесь нет ни глубины, ни разнообразия, ни сколько-нибудь увлекательного игрового процесса. Доколе это будет продолжаться? — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

CLOSE QUARTERS CONFLICT

Жанр: пародия на многопользовательский экшен | Издатель: Groove Games | Разработчик: Direct Action Games | Мультиплеер: интернет, локальная сеть | Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



Direct Action Games за несколько недолгих лет своего существования успели выпустить уже две игры, не считая той, о которой речь идет в данном тексте: **Combat Task Force 121** — про сватку спецназовцев с подлыми колумбийскими террористами; и **World War II Combat: Road to Berlin** — про храброго агента ЦРУ, который должен не допустить шпione коммунистами (!) нацистской атомной бомбы. В общем, авторы специализируются на амбициозных экшенах третьего разбора — рыночной нише, которую плотно занимают наши любимыми из **Jarhead Games**.

Close Quarters Conflict — попытка **Direct Action Games** (при поддержке известного бюджетного издателя **Groove Games**) выйти на рынок многопользовательских экшенов. Это особенно трогательно, учитывая, что конкуренция тут еще выше, чем в сюжетных шутерах, и заработать место под солнцем не в пример сложнее.

Если же отвлечься от сомнительной мотивации и посмотреть на саму игру, то нам обнаружится следующее. Почитав невразумительный брифинг об очередном выдуманном конфликте между хорошими и плохими парнями (между прочим, в начале каждой второй строчки крутятся надписи «*Test, test, test*» — е, видимо, забыли убрать со времен бета-версии), мы попадаем в меню. На официальных серверах в среднем играет человек по десять-пятнадцать, да и те в банальном deathmatch. Есть, конечно, и другие варианты, знакомые по более успешным сетевым экшенам (они, как и дивок, позаимствованы у серии **Unreal Tournament**): захват флага, штурм, битва за контрольные точки... Но, как показывает практика, все в итоге сводится к банальному перестрелкам между ничтожно малым количеством игроков. Тактика отсутствует, командный дух — тем более. Классы (их тут шесть) отличаются друг от друга только экипировкой. Сетевой код плохо оптимизирован, из-за чего игра выдает безобразный лаг и тормозит вне зависимости от количества игроков на сервере.

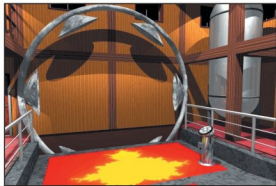
Учитывая написанное выше, углубляться в дальнейшее перечисление недостатков не имеет смысла. **Close Quarters Combat** — крайне неудачный клоун **Unreal Tournament** с дешевыми декорациями, отсутствующим балансом и солидным количеством багов. Не очень понятно, как **Direct Action Games** представляли себе противостояние их продукта со, скажем, последней итерацией того же **Unreal Tournament** или недавним **Battlefield 2142**.

Кстати, авторы, похоже, сами стыдятся своих деланий — официальный сайт не может похвастаться тем ничем, кроме гигантской картинке с логотипом игры, на сайте издателя о ней нет никаких упоминаний, равно как и на сайте компании-разработчика. Стыд, говоря, ощущающая эмоция. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2,5**

SCAVENGER HUNTER

Жанр: любительский квест ■ Издатель/разработчик: SageWood Software
 Мультитрейлер: отсутствует ■ Системные требования: 800 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видеопамяти



После того как созданный группой энтузиастов инди-квест **Scratches** получил у нас по итогам года две награды, любительский клоник **Myst** было решено уделять особое внимание.

Scavenger Hunter разрабатывалась, страшно сказать, с 1999 года. Два разработчика, Анна и Хью Грегори, валили этот скромный домашний квест буквально на коленке. Согласно сюжетной завязке наше измерение постоянно посещают пришельцы — те самые Муссорцики (Scavengers). Агрессии они не проявляют (их к тому же не видно — разница в законах физики не позволяет), зато регулярно воруют ценные артефакты — в основном произведения искусства и памятники древности. Хищения происходят в декоративных целях: Муссорцики владеют технологией создания собственных миров и обожают украшать свои творения чужеземными предметами. Мы же выступаем в роли сотрудника отдела по борьбе с межпространственным воровством. В задачи отдела входит поиск и возврат полученных реликвий обратно на Землю. А заодно и уничтожение мини-миров Муссорциков — в назидательных целях.

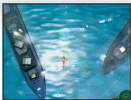
Обставлено это все как классический **Myst**-образный квест. Мы ходим по пустынным локациям, ищем потерянные предметы и решаем головоломки — от простейших, вроде ввода четырехзначного кода (совпадает с номером дома), до продвинутых технологических задач. И вот тут выясняется интересное обстоятельство. Дело в том, что многие загадки случайным образом изменяют свои условия, а расположение артефактов тасуется при каждом запуске игры. В итоге официальный FAQ игры содержит вопросы типа «каждый раз, когда я запускаю игру, все выглядит совершенно по-другому, что делать?», на что авторы спокойно поясняют, что так и задумано. Из-за этой особенности, по утверждению авторов, невозможно написать всеобъемлющее прохождение игры, и это действительно похоже на правду.

К сожалению, занятая завязка и приятный фолк-саундтрек не искупают устрашающего внешнего вида. Уровень местных задников своим качеством напоминает учебные уроки в **3DS Max**. Анимация практически полностью отсутствует — на игру, честно говоря, просто страшно смотреть. И тут проблема не в отсутствии высоких технологий — та же **Scratches** при помощи статичных картинок и примитивного движения в кадре нагнала густейшую атмосферу. Тут же наблюдается беспометная тоска — ни сюжета, ни динамичному изменению предметов (это якобы обусловлено деятельностью Муссорциков) попросту не верши. Откровения, короче, не вышло. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4

SWITCHFIRE

Жанр: скроллер ■ Издатель: Frogster Interactive Pictures ■ Разработчик: Pixidaga/Lambo Productions ■ Мультитрейлер: hot-seat ■ Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видеопамяти



Скроллинговые аркады — редкий сегодня жанр, который лет десять назад переживал свои лучшие времена (см., например, **Speedball** и **Xenon**). Теперь такие игры перешли на мобильные телефоны, а в PC-края их пускают только по большим праздникам.

Switchfire, однако, пустили. Здесь все как в старые добрые времена: камера в режиме «вид сверху» движется от одного конца экрана к другому, безжалостно подгоняя наши боевые машины — джип (на морских локациях — катер) и вертолет. Вокруг кишат сотни противников, хаотично стреляющих во все стороны. Убивать их необязательно — неумолимая камера скроет неугодные из виду через пару секунд, а преследованием противник себя не утруждает. В конце уровня нас непременно будет ждать босс — гигантский вертолет или титаническая боевая платформа. При желании можно взять кого-нибудь в напарники: предусмотрена игра вдвоем на одном компьютере: вертолет управляется мышью и стрелками, джип — **WASD**-раскладкой.

Вот, строго говоря, и все прелюстности здеешней игровой механики. Много взрывов и драйва, ничего лишнего. Ретроманам посвящается, остальным наскутит в первые же десять минут. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6

РУСАЛОЧКА: ВОЛШЕБНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Жанр: детский квест ■ Издатель: IC ■ Разработчик: Waterfall Interactive
 Мультитрейлер: отсутствует ■ Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видеопамяти



Компания **Waterfall Interactive** продолжает обучать детей посредством творчества Ганса Христиана Андерсена. Это, между прочим, уже третья их игра про хвостатую женщину.

Целевая аудитория — дети старшего дошкольного возраста, и это заметно невооруженным взглядом: загадки здесь довольно просты и призваны подготовить «цветы жизни» к школьной программе. Лабиринт, очевидно, служит для развития логического мышления. Для этого же используются картинка-пазлы, собираемые во время. Коллекционирование определенного количества ингредиентов для приготовления обеда — тренировка навыков счета. Также в активе у игры яркая графика и адаптированный сюжет одноименной сказки (трагические подробности оригинала благообразно опущены).

Однако есть здесь и пара спорных моментов. Во-первых, в кадре постоянно появляются психоделического вида существа, которым на игровых локациях никак не место. Во-вторых, в игре просто встречаются опечатки, что просто возмутительно видеть в обучающем проекте.

Помимо прочего, смущает грубоватая реклама известной марки чая (в каждой кладовой по паре-тройке коробок). Наконец, здеешние картинки довольно бедно анимир-ованы, что для детской игры — критичный недостаток. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» для детей

- **Жанр**
Eidos Interactive
- **Разработчик**
Eidos Studios Hungary
- **Платформа**
■ Игра новой мечты
■ Стальные монстры
■ Flying Angels: Squadron of WW2
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.battlestations.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, GeForce 4/Radeon 9000
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, GeForce 7800/Radeon
X1800 с 256 Мб видеопамяти



чае с самолетами это даже хорошо, там аркадная модель пришла очень даже ко двору. Кораблям же и субмаринам излишне упрощение пошло скорее во вред. Взять хотя бы подводки: плавать они могут либо в надводном состоянии, либо на перископной глубине, а менять глубину погружения произвольно нельзя. Деталь вроде бы не слишком существенная, но когда на тебя сыплют глубинными бомбами, это сильно сковывает маневр.

С кораблями другая беда: сражения между ними выглядят чересчур схематично. Дело не столько в том, как это выглядит: пушки исправно бабахают, лоскуды вздымаются столбы воды, стальные



Midway, конечно, прелесть, а не игра, но вот искусственный интеллект здесь ни к черту. Эсминцы, игнорь не тушуясь, вступают в артиллерийскую перестрелку с линкорами; линкоры, в свою очередь, идут на таран (!) авианосцев.

BATTLESTATIONS

MIDWAY

Игра: Вспарывающий

На протяжении нескольких веков боевые корабли были, наверное, самым зримым и масштабным техническим достижением человечества. По кораблям парусной эпохи это еще не так заметно (хотя для своего времени это были сложнейшие и чрезвычайно дорогие игрушки), но если посмотреть на корабли конца XIX — начала XX века, которые к тому времени уже избавились от всех атавизмов парусного флота, то контраст действия настолько становится просто разительным. Смотрите сами: в той же России большая часть населения тогда еще жила в деревянных избах и пахала землю на лошадах, автомобили и самолеты только-только появились. А тут, в море, полностью электрифицированные стальные громадины водоизмещением в десятки тысяч тонн, которые носились со скоростью до 40+ км/ч и имели на борту вооружение, способное несколькими залпами сровнять с землей небольшой город. Неудивительно, что в то время военные корабли выглядели как пришельцы из будущего.

К середине XX века, когда набрали силу авиация и подводные лодки, а также было изобретено ядерное оружие, корабли уже перестали так удивлять, но даже тогда они внушали немалый трепет.

Все и сразу

При всем при этом в массовой культуре флоту уделяется преступно мало внимания. Игры — не исключение. Штурмовав по лютому разу Нормандию и в десятый раз отдавать почести французскому Сопротивлению — это всегда пожалуйста, а о том, что на море происходило куда бо-

лее интересное и значимые события, разработчики вспоминают почему-то от случая к случаю.

Отчасти это объясняется тем, что боевые действия на море никто толком не видел (кроме участников, многие из которых погибли), отчасти потому, что комплексных симуляторов морских сражений до недавнего времени просто не существовало. Сделать симулятор подлодки (серия **Silent Hunter**), торпедного катера (**—Морской охотник**), эсминца (**Destroyer Command**) или морской авиации (**—Перл-Харбор**) — не проблема — но как увязать их вместе? У игрока хватает хлопот, даже когда у него на попечении всего одна боевая единица (как это сделано во всех перечисленных играх), а если дать ему целую эскадру, он с ней просто не справится. Да и сложно сделать такую игру — это же надо и корабли, и подлодки, и самолеты предусмотреть.

Но волков бояться — в лес не ходить. Раню или поздно такую игру кто-нибудь бы все-таки выпустил, и этим «кто-нибудь» в итоге оказались венгры из **Eidos Studios Hungary** (авторы **Nexus: The Jupiter Incident**, **Creature Conflict: The Clan Wars** и **Joint Task Force**). Подписанный их рукой **Battlestations: Midway** — это первый в истории игр комплексный симулятор морских сражений.

Боевые действия (Вторая мировая, Тихоокеанский театр) здесь идут сразу на трех уровнях — в воздухе, на воде и под водой. В воздухе к вашим услугам истребители, бомбардировщики и торпедоносцы, на воде — корабли всех основных классов (от торпедных катеров до линкоров и авианосцев), а под водой — субмарины.



Атака с воздуха на корабли — самое интересное, что есть в Midway. Зенитки жарят нещадно, от пролета низко над морем камера покрывается брызгами.



На этом вот экране показываются повреждения, здесь же можно решать, сколько людей можно отрядить на спасение корабля.

красавцы один за другим превращаются в груды металла. Дело в другом. Корабль — сложный, взаимосвязанный организм, а в игре это чувствуется очень слабо. Что обычно бывает во время сражения? Вот случайный осколок, залетевший внутрь орудийной башни, вызывает детонацию боезапаса и она взрывается изнутри. Вот снаряд попадает в боевую рубку и выводит из строя весь командный состав; корабль теряет управление и начинает ходить по кругу. Вот пробоина в борту приводит к затоплению генераторов и часть орудий остается без электроснабжения (наводить крупнокалиберные пушки вручную умзашься). Таких ситуаций может быть великое множество, и именно в них заключается весь сикс морского сражения.

В Midway это отражено, но довольно условно. По нажатия клавиши Я на экране появляется меню, где показывается, какие отсеки затоплены, где бушует пожар,

повреждена ли ходовая установка и рулевое управление. Здесь же указано число свободных людей — кого-то из них можно послать на тушение пожаров, кого-то — заделывать пробоины и т. д.

Почти, но не блокбастер

Если вы вдруг ненароком вспомнили про «Стальных остров» и подумали, что в Midway вам тоже придется командовать целыми флотами и эскадрами, спешим вас успокоить: ничего подобного здесь нет. В какой-то степени это хорошо (не надо думать за всех, можно просто нырнуть в самую гущу битвы), в какой-то — плохо (кто же не хочет поучаствовать себя адмиралом и переиграть знаменитые сражения в свою пользу?), но факт остается фактом — одновременно игроку доступна только одна боевая единица. Другое дело, что по соседству этих боевых единиц

может быть еще несколько и между ними можно переключаться (пока мы чем-то управляем — остальные войска в это время действуют автоматически).

Расстраивает только то, что в кампании (доступны одни лишь американцы, японская кампания не предусмотрена вовсе) и режиме «случайных сражений» невозможно самому переключаться между разными типами техники в пределах одной миссии. То есть если происходит авианалет, кроме самолетов и авианосцев вам больше ничего не будет доступно (хотя рядом могут вполне прохладиться другие корабли). И наоборот, если вам дали корабли, то о полетах на самолете можете и не мечтать. Ну а если подлодки, то... вы поняли.

Главное же улучшение разработчиков заключается в том, что они не смогли сделать игру такой зрелищной, какой она могла бы быть. К воздушным битвам претензий нет — когда летишь на самолете, в воздухе буквально не продонуть от пулеметных очередей и сплохов зениток. Но вот сражения кораблей выглядят скромно. В реальной жизни линкор при залпе всем бортом изрыгал из себя столько огня и дыма, что за ними не было видно сам корабль. В Midway спецэффекты настолько скудные, что иногда даже не поймешь, стреляешь ты вообще или нет (особенно когда разглядываешь противника в бинокль и одновременно корректируешь огонь).

Звуки взрывов и выстрелов тоже совершенно не впечатляют,

хотя уж что-то, а залпы 300—400-мм орудий впечатляют просто обязаны (вспомните, как звучали выстрелы укрепившихся в земле танков из Starcraft и сравните со здешней озвучкой). В кинематографе про подобные случаи обычно говорят «денег не положили»; при таком размахе должен был вроде получиться суперблокбастер, а в результате получилось хорошо, но не сказать чтобы шокирующе.



Конечно, из Midway могла бы выйти гораздо более впечатляющая игра. Возможно было бы предусмотреть полужонк для регулировки реализма, сделать сражения зрелищнее, потратиться на качественный звук и хорошую музыку (вот уж чего особенно не хватает). Но — будем реалистами! — вместо того чтобы браться, давайте лучше скажем спасибо разработчикам за то, что они вообще взялись за такой сложный проект. Battlestations: Midway на данный момент — единственная в своем роде игра, и обратится на нее внимание стоит уже хотя бы за это. Ну а для тех, кто любит флот, к приоритетно она не просто желательна, а строго обязательна.

P.S. Подробно Battlefield, на основе Battlestations легко делать игры в самых разных сеттингах. Так что мы не удивимся, если скоро последуют анонсы каких-нибудь Battlestations: European Theater и Battlestations: World War I. ■



В сюжете Midway главных героев сразу двое — моряк и летчик. Правда, сам сюжет представляет собой обычный набор из «на нас вероломно напали», «мы сражаемся за свободу» и прочего бла-бла-бла.

- ✓ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
 - ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый комплексный симулятор морского сражения. Где еще дадут поговорить и на воде, и под водой, и в воздухе?

- ГЕИМПЛЕЙ ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА ★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



MAELSTROM

Маглован Демидит

Maelstrom, наверное, самая неоднозначная стратегия последних лет. Не игра, а генератор случайных эмоций. За час общения вы с равным успехом переживете восторг, раздражение, скуку, удивление, ярость и еще с десяток состояний. Авторы облаканного прессой «Периметра» (минус КранК) вложили в **Maelstrom**, кажется, все, о чем им мечталось все эти годы. Тут с легкостью уживаются гениальные, сомнительные и попросту странные геймдизайнерские решения. Интересно, что на момент написания этих строк сколько-нибудь связанной реакции от игроков не последовало, хотя игра уже с неделю находится в продаже. **Maelstrom** действительно оказывает ледяной водой — автор этих строк несколько дней не мог сесть за написание рецензии, переваривая случившееся.

Гринпис в огне

А переваривать действительно есть что. Вот, скажем,

сюжет, с которым **KD Vision** хронически не везет. «Периметр», несмотря на свои чуть ли не библейские амбиции, в итоге оказался скомкан до состояния невразумительных трехмерных роликов. Понять суть конфликта между Исходниками, Возвратниками и Империей смогли лишь те, кто чутко внимал разъяснениям на фанатском форуме. Тогда вину отчасти переложили на западного издателя **Codemasters**, который вроде как пришел, спутал все карты, перемонтировал все заставки и вообще навел неразбериху.

В случае с **Maelstrom** за сценарий отвечали сам Джеймс Сваллоу (James Swallow), который соорудил тяжеловесную историю про экологические ужасы. Мы подробно излагали сценарий в нашем обстоятельном разборе бета-версии (см. прошлый номер). Но для тех, кто вдруг пропустит, напоминаем.

После того как на Землю упал метеорит Обсидиан, боль-

ше города затопило, началось хаос, разброд и мародерство. Выжившие расплодись на два лагеря: Восходящие и Ремнантов. Первые — это техногенные корпорации, которые пытаются установить на Земле новый железный порядок. Вторые же отчаянно им мешают и вообще вроде как являются «хорошими парнями». Пока корпорации пытаются прижать к ногтю повстанцев, в конфликт вступает третья сторона — инопланетные Хай-Дженти, которые прителели, чтобы быстро всех съесть. У пришельцев свои планы — они собираются перестроить планету под собственные нужды и плодотворное сотрудничество с землянами им, разумеется, претит.

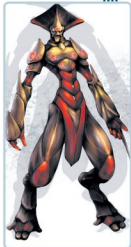
Эту, прямо скажем, банальнейшую завязку несет по сценарию в самом ожидаемом ключе. Если в первой миссии главе Восхождения доносит, что его сын Максимилиан начал — о ужас! — испытывать эмоции, то будьте уверены: в скором времени отрок проявит неподчи-

ЖАНР Стратегия

- **Название**
- **Codemasters**
- **Разработчик**
- **KD Vision Games**
- **Издатель в России/Локализатор**
- **ТС**
- **Пожалуйста**
- **Периметр**
- **Crutator**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Количество дисков**
- **Возраст PEGI**
- **Сайты игры**
- www.kdgames.com/maelstrom
- www.codemasters.co.uk/maelstrom

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2.4 ГГц, 512 Мб,
64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти



ные и, разумеется, закроют роман с Ремнантами. Все это рассказано посредством чудовищных кат-сцен на движке.

Это происходит по двум причинам. Во-первых, озвучка (особенно Ремнантов). Актеры изъ-



Хай-Дженти на манер фильмов вроде «Оно пришло из открытого космоса!» умеют угадывать вражескую технику с поля боя.



В **Maelstrom** формально присутствует корректная ньютоновская физика, но работает она здесь сомнительно.

являются поставленными дикторскими голосами и читают текст, в который не верят ни секунды. Во-вторых, смотреть на экран во время крат-сцен категорически нельзя. У персонажа попросту отсутствует специально созданная для этого анимация, поэтому, пока за кадром герои вроде бы как обмениваются репликами, модели на экране кривляются точно так же, как они это делают будучи оставленными без присмотра в игре. Надо ли говорить, что никакой синхронизации движения губ и речи тут нет?

Империя наносит ответный удар

Торжественно провалив всю свою сюжетную часть, Maelstrom не то чтобы поражает своей первой кампанией. Механика строительства и ведения войны Ремнантов действует отупляюще: нет никакой возможности поверить, что это предлагают нам авторы «Периметра». Чтобы почувствовать ситуацию, представьте себе самый банальный RTS-процесс последнего времени (база, сбор ресурсов, центральный штаб, агрейды) и добавьте сюда не менее банальные юниты (танки, джипы, багги и вертолеты). Вот это и есть кампания за Ремнантов.

Кроме того, нигде не делаешь чудовищный во всех смыслах режим прямого управления. То есть героя (и технику с усложнением в нее юнитами) можно брать под свой личный контроль, отчего Maelstrom на некоторое время превращается в экшен от третьего лица. В очень плохой экшен, заметим. Когда камера опускается за спину очередного персонажа, все скромное очарование местной картинке моментально уле-

тучивается. Как и следовало ожидать, под курсором у вас находится картинка уровня позапрошлогодних экшенов среднего разбора. Физика, анимация движения — все плохо от начала и до конца. Герой не умеет прыгать, приседать и бегать. Он слабо и невыразительно плонется во врагов плазмой и очень быстро умирает. Миссии, где вас вынуждают пользоваться видом от третьего лица, чудовищны. Когда вы по пятому разу пытаетесь проскользнуть мимо охраны, которая, повинуясь скрипту, крутится строго на положенном ей пятачке, Maelstrom хочется удалить и никогда больше не вспоминать. Неясно, кому вдруг пришла в голову светлая мысль скрестить экшен и стратегию (как будто мода на подобные гибриды не прошла вместе с первой волной трехмерных ускорителей). Печально, что это дилетантский с точки зрения геймдизайна момент выполнен самым похабным образом: местный экшен больше всего напоминает творчество «нежно любимой» нами студии **Jarhead Games** (см. их **CTU: Marine Sharpshooter**).

Тем, кто сможет перетерпеть первую кампанию (они тут открываются последовательно, так что сразу поиграть за инопланетян не дадут), откроется удивительно. Потому что геймдизайн для Восхождения как будто делали другие люди. Maelstrom вдруг расправляет плечи и превращается в заметательную стратегию с массой нетривиальных находок.

Интереснее всего у Восхождения обставлено развитие базы. Каждое здание — это передвижной грузозон (Уни-Вэн), который может трансформироваться во что угодно. Вы можете возвести лабораторию, про-

вести там необходимые исследования, свернуть ее до состояния Уни-Вэна, уехать на другой конец карты и там развернуться уже в завод трансформеров. Бесконечная трансформация — это вообще конек Восхождения. Их танки превращаются в маневренные, но более слабых роботов, тяжелые роботы трансформируются в летательные аппараты, ну и так далее.

Наконец, Хай-Дженти — самая неоднозначная раса из всех трех. Они очень быстро развиваются и так же быстро умирают. Их юниты не производятся, а рождаются из коконов — сначала необходимо «выплюнуть» на поверхность несколько яиц, а потом решить, кто из них должен вылупиться. Хай-Дженти поливают врагов ядом и обладают самым большим количеством юнитов, которые пригодны только для ближнего боя. Но самое главное — они больше всех меняют под себя ландшафт.

Возвращение терраформинга

Чтобы понять, как и для чего тут работает терраформинг, перекочевавший в Maelstrom из «Периметра», необходимо для начала озаколоться с местной системой ресурсов. Их в игре целых три: солнечная энергия, вода и... выжившие люди. Последние каждая раса эксплуатирует на свой лад. Сгрудившиеся горстки людей прячутся в бункерах, из которых все три противоборствующие фракции извлекают свою польза. Ремнанты добывают запасы, Восхождение — ДНК, а инопланетные — биомассу. Солнечная энергия требуется только Ремнантам и Восхождению — первые строят для этого гелиогенераторы, а у вторых батареи установлены на крыше всех зданий. Самый ред-

кий ресурс — вода, за нее все, собственно, и дерутся. Она добывается в специальных точках — самые ценные юниты и исследования требуют больших объемов этого ресурса.

Хай-Дженти не просто захватывают источник, а заставляют его извергать воду на поверхность. И вот тут выясняется, что KD Vision реализовали, наконец, свою давнюю задумку — смоделировали разлитие жидкости. Таким образом, захваченный Хай-Дженти источник воды способен затопить внушительную область карты.

Тут надо понимать, что инопланетяне не только свободно перемещаются по воде, но и восстанавливают в ней свои жизненные силы. Все прочие вынуждены приспосабливаться. Ремнанты агрейдят свои юниты, делая их водолаживающими. Восхождение умеет ненадолго замораживать водные массивы, устраивая короткие перебои на льду. Мало того — и первые, и вторые имеют юниты, обученные терраформингу. Можно озадачить насыпи, копать ямы и выравнивать поверхность. Часто вместо того, чтобы устраивать долгий обход по горам, вы можете просто выкопать себе лестницу в почве и взобраться наверх. В минуты осознания всех этих возможностей Maelstrom, конечно, поражает.

Не «Вархаммер»

Дальше, к сожалению, следует череда разочарований. Во-первых, терраформинг выполнен из рук вон плохо: юниты часто отказываются забираться на возведенные насыпи по неочевидным причинам. Кроме того, в Maelstrom худший искусственный интеллект в новейшей истории RTS. Юниты не стреляют во врагов, выбирают



За отражения ракет в воде мы накиннули графине Maelstrom дополнительные поглазла.



Не верьте таким скриншотам, местный режим прямого управления — кошмарный сон любого любителя экшенов.



Камеру в Maelstrom можно развернуть практически перпендикулярно ландшафту. Это, если честно, самый игровойый ракурс.



Хай-Дженти заняты выведением мини-Ктулху в промышленных масштабах.

самый idiotский путь к указанной точке и вообще ведут себя так, как будто на дворе начало девяностых.

Относительным спасением является возможность объединять подчиненных в отряды. Но почему сразу не выпускать юниты связками по три-пять человек, как это делается во всех современных RTS? По причине лоботомированного AI взор на каждом отдельном солдате



том превращается в микроменеджерский ад. Более того, игра вообще не поясняет, для чего вам может захотеться заказывать каких-нибудь автоматчиков по одному.

К тому же Maelstrom буквально перегружен никому не нужными тонкостями и деталями. Здесь содержится какое-то неприличное количество апгрейдов и улучшений (а некоторые апгрейды еще имеют уровни!). Герои также набирают опыт и могут тратить его на исследование собственных уникальных возможностей. Практически для каждого объекта в игре предусмотрено какое-нибудь хитрое улучшение (вроде снабжения местных инженеров слабенькими автоматами).

И это не говоря о том, что три ресурса — явный перебор и без какой-нибудь солнечной энергии явно можно было обойтись. Но KD Vision продолжают утруждать в Maelstrom столько всевозможных деталей, как будто это последняя компьютерная игра на земле. Биоробов Хай-Дженти можно засовывать в коконы, улучшая тем самым показатели будущего солдата. Каждому подчиненному можно указать, каким именно видом оружия надлежит пользоваться: для дальнего или для ближнего боя (по понятным причинам, лучше использовать сразу

оба). Возможно, все это сроботает в мультиплеере, но с таким AI и микроменеджментом проекту вряд ли светит звание нового Warhammer 40 000: Dawn of War.

Ну и немного прозаических моментов. Издалека Maelstrom очень неплохо выглядит. Если не брать в расчет дизайн юнитов и строений (которые по доброй традиции с трудом отличаются друг от друга), то игра периодически рисует красивую картинку: с косяками рыб в воде, с удлиняющимися на рассвете тенями (кстати, еще один нюанс: солнечную энергию можно добывать только днем), приятной глубиной резкости и прочими hip-hop-красотами.

Достижения движка и картинки в целом, к сожалению, заметно портит тяжелая наследственность «Периметра»: юниты очень неуклюже перемещаются, путаются друг в друге, застревают в декорациях и вообще не ходят, а, кажется, скользят по ландшафту.

Кому мы не можем предьявить ничего, кроме наших восторгов, так это композитору. Привлеченный Codemasters Джеймс Макуильямс (James McWilliams) явно был вдохновлен саундтреком Джона Уильямса к «Звездным войнам». Сходство периодически доходит чуть ли не до цитат, но это скорее к лучшему: благодаря музыке Maelstrom добирает категорически недостающей ему атмосферы.

■ ■ ■

Не очень понятно, с какой линейкой и в какой системе координат оценивать Maelstrom. Это амбициозное, тяжеловесное, неповоротливое и местами даже неуклюжее произведение. С другой стороны, тут есть набор если не гениальных, то крайне занятых и, главное, работающих геймдизайнерских находок. Скажем, затопление очередного оврага производит совершенно гипнотический эффект — прямо не оторваться.

Идеальная (с учетом всех вышеозначенных минусов) кампания за Восхождение всю игру не вытравливает. Хай-Дженти выглядит перспективной, но непродуманной и несбалансированной расой. Экшен-элементы попросту ужасны. Терраформинг очень интересен, но крайне неудобен в использовании. Движок все еще играет мускулами, но клишированный дизайн строений и юнитов губит картинку. В общем, если бы KD Vision меньше думали о том, как им утруждать все свои ресурсы в одну игру и побольше увлекались балансом, получились бы без пяти минут новый «Периметр 2» (который, судя по форумам, ждут с большим вниманием).

P.S. Разработчики уже подтвердили, что у Maelstrom будет как минимум один аддон. Надеемся, что рецепт производства изменится со временем печально известного «Завета императора».

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Избыточная стратегия, перегруженная неразоблащенными или плохо работающими идеями. К самому интересному приходится прибегать через мистифицированный геймдизайн и сюжет.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



STALKER

МАРТ 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R., TradeShow © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Исключительные права на издание на территории остальной части мира принадлежат THQ Inc.



- **Название** Omega
- **Разработчик** Altar Interactive
- **Издатель в России** Локализатор 1С
- **Полнота** Серия X-Com
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Количество дисков** Одна DVD
- **Сайт игры** www.ata-afterlight.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, видеокарта
GeForce 6700/ATI Radeon 9500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 768 Мб, видеокарта
GeForce 6600/Radeon 9700 Pro



подконтрольных солдат надо было нанимать, тренировать, экипировать и всячески развивать. У каждого подчиненного имелся внушительный набор характеристик, которые росли путем набора боевого опыта (а также специальных тренировок, на которые бойца можно было отправить).

Одной из главных достопримечательностей X-COM являлась ее удивительная органичность. Макростратегия и пошаговая тактика здесь не отдельные элементы, а взаимопроницающие элементы. Собранные на поле боя оружие можно продавать или изучать. Трупы поверженных инопланетян — вскрывать и заспиритовать. Захваченных в плен — допрашивать. То есть

Сергей Темелькин

UFO

AFTERLIGHT

Знаковая, великая (тут *далее идет сликс из тринадцати восторженных эпитетов.* — Прим. редакции) серия X-COM, как известно, была с переменным успехом возрождена в 2003 году силами Altar Interactive. UFO: Aftershock и UFO: Aftermath оказались сомнительными играми, которые каждый из нас запускал с надеждой.

UFO: Afterlight — очередное продолжение, отличающееся в первую очередь сценарной борьбой с инопланетянами, а само нападает на них. Уже интересно?

ТЫ ПОМИНИШЬ?

Как мы помним из Aftershock, человечество потеряло-таки Землю. Оставшиеся части сопротивления бьются на орбитальной орбите. Расселившись на космической Лягушке, земляне время от времени совершают точечные удары-вылазки по захваченным. Другие сыны человеческие

тем временем отправились строить новый дневной мир на Марсе.

Дальнейшие события посредством заставки нам вещает юнец, подозрительно напоминающий Билла Гейтса в отрочестве. Выясняется, что хронологически Afterlight происходит параллельно с Aftershock. То есть пока мы в две тысячи третьем году проигрывали Землю, особо умные представители человечества перевезли генофонд на Марс и устроили там пришельцам отдельный дабадум. О том, что в этот момент происходило на родной планете, не дают забыть постоянные выпуски новостей с мест боевых действий и сообщения от земных посольств.

Колонизация проходит на основе проверенного временем геймплея. Если вы по каким-то постыдным причинам не знаете, что такое X-COM (и, соответственно, UFO), то напоминаем, что это, во-первых, абсолютно и непрерываемо культовая игра, а во-вторых — удивительная и в

своем роде уникальная помесь глобальной стратегии и тактики. Примерно половину игры вы проводите, глядя из космоса на земной шар, строя базы в различных уголках планеты и занимаясь научными исследованиями. То есть, с одной стороны, необходимо заниматься такими, казалось бы, мелочами, как закупка спальных мест для новых ученых, а с другой — уделять внимание долгосрочным инвестициям в научные разработки и следить за развитием технологий. Результатом всей этой макроэкономики становится периодические вылеты на миссии (космолет, кстати, необходимо заведомо произвести). Уже на миссии игра из стратегии внезапно превращается в пошаговую тактику. Нам предлагается продумывать ходы, считать заветные time units, бить инопланетян, крушить их базы, сбивать их корабли и периодически защищать свои научные центры от нападений.

Мало того, в X-COM имелись также элементы ролевой игры:



Фирменный «планетарный» интерфейс давно пора запатентовать.



Все солдаты обладают уникальными физиономиями.



прежде, чем вы бросали гранату в очередного врага, имело смысл просканировать его мозг и выяснить — не долгожданной ли это генерал секторцов?

Наши дни

Возвращаемся к нашей истории. Итак, колонизация красной планеты проходит в Afterflight медленно, но на начальном этапе без особых трудностей. Главным препятствием на пути к светловому марсианскому будущему является невысокий технологический уровень развития. Сам процесс захвата новых территорий прост в управлении: задаем новый регион, куда направить «разведчика», и, если тот не обнаружит препятствий, тут можно устанавливать гордо реющих флажки.

Главная база на планете одна, а все остальные являются ее дочерними предприятиями, к которым необходимо наладить транспортные магистрали. Так что придется заняться проектированием инфраструктуры. Среди доступных построек на подконтрольной территории: заводы, лаборатории, жилые помещения, оборонительные сооружения и университеты. Университеты, пожалуй, самое интересное. Получить корочку и откосить от армии здесь не получится. Зато получится воспитать и всячески улучшить IQ своих подчиненных: исследователей, ученых, инженеров. К сожалению, многопрофильных сотрудников вывести не удастся: развивая тот или иной навык (или комби-

ниру их), мы наращиваем высококавалифицированных специалистов своего дела.

Продолжая традицию AfterShock, в Afterflight сохранилась возможность предаться дипломатии. Конечно, это не Space Control и новых Макмавели из вас не получится, но поторговаться, поменять ресурсы и заключить выгодные союзы можно. Также мы имеем постоянный канал связи с Землей и ее правительствами. Показав себя с лучшей стороны, можно попросить ресурсов и наемников. Или же немалую плату за руку, чтобы обзавестись новыми друзьями.

Партнеров и возможных недругов у нас в игре насчитывается несколько разновидностей. Марсиане и папуляндцы (собственно колонисты, созерцающие закат человеческой цивилизации в горные высоты. Наемники и Служители — жуткие на вид, но добрые и умные внутри. По виду их посоп напоминает египетскую мумию, сбжежающую от изумства смотрящего музея. Ретикулянцы и Странники — те самые пришельцы. Маленькие серые человечки, с которыми можно договориться и даже завербовать на службу. Особенно хороши научными достижениями и ментальными способностями. Зверолюди — негуманного вида существа, вооружены зубами, когтями и лапами.

Как и в прошлых играх серии, придется попутешествовать не только по Марсу, но и по зеленой (!) Луне.



Запах напалма по утрам

Но все-таки важнейшим из искусств в UFO является искусство войны, то есть тактика сражения. Оружие можно или изобретать (энергетическое), либо закупать на Земле. Чем интереснее каждый из видов? Первое будет развиваться за счет осваиваемых технологий пришельцев. Апгрейд старых винтовок и пулеметов приведет к тому, что из дедовской берданки, лично знавшей Чапаева, можно будет совершить устрашающий меч победы. Чего только стоит шестьствольные пулеметы типа «Вулкан», которые за одну очередь расщепляют инопланетных роботов.

С наращиванием убойной мощности оружия связано одно печальное обстоятельство. UFO всегда была слава как игра тактическая, где хитрый расчет и расстановка сил значили если не все, то многое. Теперь же, оборудовав винтовку сотней апгрейдов, вы можете пройтись некоторые миссии чуть ли не в одиночку. В итоге местный бой из расширенного варианта шахмат превращается в кровавую баню. Среди прочих недостатков, раз уж о них зашла речь, в первую очередь выводит из себя местная камера. Всего положения три (автоматическая, от третьего лица и свободная), но каждое очень легко сбивается, отчего бороться приходится не с инопланетянами, а с углом обзора.

Визуально Afterflight выглядит неоднозначно. С одной стороны, трижды латаный движок четырехлетней давности переключается все-таки на Direct X 9.0 и обладает приятными спецэффектами. С другой — местная цветовая гамма периодически напоминает экспериментальные кинофильмы эпохи шестидесятых. То есть от зрелищающих сетчатку цветов натурально болит голова. Но ругать UFO хочется не за устаревшую картинку — на стоящем наследнике X-COM мы бы простили и не такие.

Игра страдает куда более серьезным недугом — полным отсутствием такой слабо вербализуемой субстанции, как атмосфера и душа. Все это действительно сильно напоминает о былом величии легендарной серии, а

Altar Interactive за четыре года все-таки смогли собрать компетентный ремейк. Но то, что происходит на экране во время игры в Afterflight, ничто лишено романтического энтузиазма, на котором работала классическая трилогия X-COM.

Altar и Senega очевидно выработали производственный подход и поставили сборку новых UFO на конвейер — ждите новые порции в ближайшие годы. Худшие опасения, однако, позади — играть в новую X-COM уже можно и где-то даже нужно. ■



РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Afterflight не украдет вас у семьи, работы и учебы, как это делает оригинальный X-Com. Но у разработчиков наконец-то получилось собрать работящую модель стратегической классики. Работает как настоящее, только без дули.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



●	Название	ОТ
●	Разработчик	СН ГА
●	Платформа	■ Вторая мировая ■ Blitzkrieg 2
●	Мультиплеер	Отсутствует
●	Количество дисков	Один DVD
●	Сайт игры	www.blitzkrieg-2.com.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

Офицеры

Станислав Мачуговский

Кажется, ни у кого не осталось сомнений, что именно в России лучше всего умеют делать серьезные стратегии по мотивам Второй мировой войны. Пока Relic удивляет мир шикарнейшей *Company of Heroes*, где балом правят спецэффекты, дорогая графика и голливудский лоск, наши выпливают, например, «Вторую мировую», играть в которую могут исключительно сильные духом люди. Там неподготовленного игрока ждет зубобрызгательная интерфейс, неприязнительная картинка и игровой процесс, напоминающий советский конструктор для детей: очень сложно разобраться, зато удовольствия на порядок больше. При этом во «Вторую мировую» заложены такие глубина и реализм, а техника снабжена таким количеством характеристик, что хватит на пять *Company of Heroes* и еще останется.

Винюница нашего сегодняшнего разговора на ранних этапах разработки тоже произвела впечатление хардкор-

нейшего проекта. Ваш покорный слуга во время знакомства с «Офицерами» на «Игрограде-2005» не смог одолеть первую миссию даже под бдительным оком разработчиков. Прошло время, концепция «Офицеров» постоянно менялась, и в итоге на магазинные полки легла совсем другая игра. С одной стороны, дружелюбная, с другой — колоссально сложная RTS с несколькими занятыми особенностями.

Путь — дороги

Начинается все, правда, не слишком весело. Для начала в список доступных для управления армий удивительно образом не попали... СССР и Германия. На выбор предлагаются американская и британская армии. Зрешения миссия — суповой набор из самых избитых клише. Снова и снова нам предстоит почувствовать в высадке на пляж Омаха, освобождении Франции и уничтожении немцев в пригородах Берлина. Всего

разработчики соорудили шесть (!) миссий, на прохождение которых, однако, потребуется изрядное количество времени.

Все дело в том, что в «Офицерах» происхождение носит какой-то нечеловеческий масштаб. В отличие от прочих RTS, войска тут не пуляют друг в друга с расстояния вытянутой руки, а ведут бой на внушительных дистанциях. Ваши танки принимаются усердно лупцовать врагов снарядами задолго до того, как вы, собственно, увидите противника. Артиллерия легко накрывает огнем всю карту, а бронемашинки встречают врагов пулеметным огнем на расстоянии как минимум двух экранов. Откровенно говоря, поначалу столь внушительные пространства повергают в ступор, ибо давно отработанные «Блицкриг 2» приемы тут совершенно не подходят.

«Офицеры» учат продумывать тактику очередного удара, высылать на передовую разведмашину и уметь комбинировать

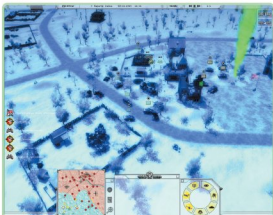


войска. В противном случае даже превосходящими силами разбить окопавшихся фашистов будет практически нереально. Кроме того, в «Офицерах» жизненно необходимо обстоятельно и с умом использовать дальнбойную артиллерию, вызывать авиацию и постоянно обращаться к помощи воздушной разведки. Иначе умело организованная вражеская засада быстро отправит на небеса неосторожного пехоту и сожжет бронетехнику.

Разработчики не стали перегружать игрока безумным количеством всевозможных таблиц с характеристиками техники, а соорудили вполне понятную механику расчета повреж-



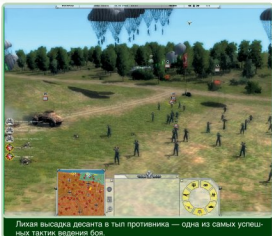
Карта в игре поделена на десятки стратегических точек, каждую из которых придется буквально выгрызть у противника.



Стоп! Зеленый дым — не что иное, как обозначение дружественной деревушки.



В «Офицерах» реализована не только смена дня и ночи, но и погодные эффекты вроде дождя, снега и ветра.



Лихая высадка десанта в тыл противника — одна из самых успешных тактик ведения боя.

дени. Пехота отлично справляется с бронетехникой в городах, но быстро гибнет в открытом поле. Танки, как и положено, уязвимы с тыла и флангов, но обладают внушительной передней броней. Легкие машины взрываются, поймав длинную очередь из простого крупнокалиберного пулемета. Мало того, технике можно наносить и зональные повреждения. Скажем, подорвать танку взоробак, после чего машина через некоторое время взлетит на воздух, или разрушить башню, из-за чего стрельба станет невозможна. Иногда удается выбить экипаж или же повредить двигатель. В таком случае техника воевать не сможет при всем желании — придется эвакуировать ее на базу для ремонта.

У вражеских ворот

В сражениях почти всегда участвует гигантское количество войск. При этом управляетесь все эта армия элементарно. Авторы сделали чрезвычайно смысленный AI, так что вам достаточно отдавать лишь общие приказы войскам (например, «атаковать вражескую батарею»). А дальше компьютер сам сообразит, когда стоит послать пехоту и куда отправить танки. Учитывая размах здешиного действа, такая автономность подчиненных оказывается как нельзя кстати.

Как уже было сказано, миссий в игре всего шесть. Это сме-

хотворное количество с лихой испуляется за счет двух моментов. Во-первых, упомянутой уже масштаб — местные карты разительно отличаются от того, что вы привыкли видеть в среднестатистической RTS. Во-вторых, на каждой карте разработчики заготовили десятки разнообразных задач. Как правило, в начале каждой миссии нас десантируют в какой-нибудь дальний угол с минимальным количеством войск и увесистым списком приказов. Формально для победы требуется выполнить пять-десять обязательных заданий (захватить город, отбить аэродром, уничтожить склад с боеприпасами), однако сделать это имеющимися силами нереально. Так что хочешь — не хочешь, а приходится выполнять многочисленные побочные подзадачи.

Каждая карта в офицерах разбита на стратегические зоны, за захват которых начальство точно награждает новой техникой и присылает подкрепление или же позволяет использовать поддержку авиации и артиллерии. Учитывая постоянный дефицит войск, подарки от командования каждый раз оказываются манной небесной. Миссии проходят неснешно, шаг за шагом, в ожесточенных боях за каждый клочок территории, за каждую стратегически важную точку.

Не стоит забывать и о таких банальных вещах, как обеспечение армии. В «Офицерах» ровно три вида ресурсов — горючее,

еда и боеприпасы. Следить за состоянием дел на складах родины жизненно важно. Если закончится бензин, техника просто встанет прямо посреди сражения, пехота, не получив продовольствия, благополучно скуксит и погибнет, ну а без снарядов и пуль, понятное дело, никакой войны не получится. Чтобы не допустить столь печального развития событий, приходится не только активно экспорпировать вражеские запасы, но и всечески оберегать склады родины от посягательства фашистов.

Внешне «Офицеры» выглядят очень прилично, что даже удивительно, учитывая здешиние масштабы. Модели солдат сделаны тщательно, можно даже увидеть амуницию бойцов. Техника во время движения отчаянно дымит выхлопом и поднимает пыль, а уж когда дело доходит до сражений, на экране монитора начинается форменное светопреставление: где-то взрываются снаряды, поднимая тучу гризи; окваченные огнем танки лениво съезжают в канавы и там навеки замирают... Правда, всего этого вы, скорее всего, не увидите. Как правило, в «Офицерах» некогда любоваться красивой картинкой, а камеру приходится поднимать как можно выше, максимально увеличивая обзор.



GFI UA справили отчаянно сложный, но при этом затягива-

ющий геймплей. Это, несомненно, их главное достижение и очевидный плюс «Офицеров». Тут не позволяют, плюнув на все, обнести самых мощных юнитов резиновой рамкой, бросить их в самое пекло и таким образом выиграть сражение. Обычно подобные эксперименты заканчиваются полным поражением в первые же минуты боя. Чтобы побеждать, необходимо постоянно держать руку на пульсе, четко планировать дальнейшие действия, медитировать над планшетом с картой, скрупулезно изучая данные разведки.

Такие условия с легкостью оттолкнут обычного игрока, не желающего тратить время на штудирование трудов Жукова или Роммеля и изучать тактику ведения войны. А без подобной энциклопедии знаний тут, к сожалению, никуда. Уже в первой, разогревающей вроде бы миссии враг ведет себя настолько свирепо, что хоть волком вой. После трех-четырех с трекор проваленных битв у вас, скорее всего, появится желание просто забросить «Офицеров» куда подальше. Вот вам наш совет — не делайте этого. Те, кто пройдет «боевое крещение» первой битвой, уже не смогут оторваться от игры. Она, конечно, требует массу времени и стальных нервов, заставляет продираться через карту, методом проб и ошибок искать правильные тактики. Вопрос лишь в том, готовы ли вы пойти на это? ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Самая масштабная и сложная стратегия в реальном времени по мотивам Второй мировой за всю историю жанра. Чтобы раскрыть потенциал «Офицера», придется потратить часы своего драгоценного времени и заодно осваивать учебники по военному делу.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Кратель**
- TC
- **Разработчик**
- TC: Maddox Games
- **Платформа**
- Серия «Ил-2 Штурмовик»
- Перл-Харбор
- **Мультиплеер**
- Интернет
- Локальная сеть
- **Количество игроков**
- Одна CPU
- **Сайт игры**

http://www.tc.ru/2_ил2/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти



ИЛ-2 ШТУРМОВИК

ПЛАТИНОВАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Дмитрий Лобач

Серия «Ил-2 Штурмовик» всегда была ориентирована на фанатское творчество — среди созданных энтузиастами миссий и кампаний попадаются образчики, не уступающие работе дизайнеров 1С: Maddox Games. Неудивительно, что фирма 1С, сидящая на таком креативном вулкане, научилась извлекать из него пользу, выпуская все новые и новые моды на коммерческой основе. Тем, кто играет в «Ил-2» с самого 2001 года и следит за жизнью его фанатского сообщества, не составляет труда разобраться в раскидистом генеалогическом древе игры. Однако для тех, кто только собирается приблудиться к лучшему на сегодняшний день историческому авиасимулятору, легче выучить, кто там из библейских героев кого родил, чем разобраться со всеми этими дополнениями, патчами и дополнениями к дополнениям.

«Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция» решает эту проблему одним махом, устанавливая на компьютер все кампании и миссии для «Ил-2», когда-либо вышедшие из-под крыла 1С. От своей «золотой» предшественницы «Платиновая коллекция» отличается наличием двух новых дополнений: «Штурмовики над Маньчжурией» и «46». Причем последний мод, содержащий несколько статических кампаний, замешанных на альтернативной истории, является одним из самых интересных и необычных за всю историю серии.

Штурмовики над Маньчжурией

Это дополнение содержит две сюжетные кампании: одна посвящена летчику-штурмовику ВВС РККА, вторая — пилоту-истребителю морской авиации

Японии. «Штурмовая» кампания начинается не в самой Маньчжурии, а под Берлином. Там в апреле 1945 года полк главного героя получил новые штурмовики Ил-10, отличающиеся от старых добрых Ил-2 лучшими летными характеристиками. Даже крейсерская скорость Ил-10 с оружием на внешней подвеске составляет около 500 км/ч, а в пологом пикировании легко можно развить и больше. Это, с одной стороны, хорошо, а с другой — не очень, поскольку попасть по цели стало труднее и приходится дополнительно заботиться о гашении скорости при заходе на атаку. Еще одним существенным неудобством Ил-10 является ужасный обзор из кабины, но это обстоятельство практически никак не проявляется себя в игре.

Все потому, что подавляющее превосходство советской авиации, достигнутое к концу войны, делает воздушное сопро-

тивление противника минимальным — вражеские истребители все еще имеются в небе, но с поголовьем образца 1942 или 1943 годов их не сравнить. Аналогичная ситуация наблюдается и в маньчжурской части кампании.

Миссии больше похожи на тир: тут в основном предлагаются отстреливать железнодорожные батареи и артиллерийские батареи. Периодически, однако, встречаются крепкие орешки, вроде заданий, где требуется с помощью бомб потопить японский эсминец. Попасть бомбами в движущийся корабль при горизонтальном полете непросто, а использование Ил-10 в качестве штурмовика требует изрядного мастерства. Но в большинстве своем дальневосточные штурмовики нетрудны даже для новичков.

К сожалению, повоевать на стороне авиации квантунской армии и попытаться поймать Ил-



Немецкие летательные аппараты продолжают удивлять даже сегодня.



Среди унаследовавших черты немецкого Та-183 были МиГ-9 и МиГ-15.



Глядя на местную картинку, удивительно вспомнить, что на этом же движке работает недавняя стратегия «Вторая мировая».



То самое «летающее крыло» в немецком исполнении.

10 в прицел не получится — вторая кампания посвящена японским истребителям, которые базировались на острове Иводзима и сражались исключительно с американцами.

46

Если маньчжурские приключения штурмовиков хочется пройти в основном под галочку, то «46» предлагает кое-что действительно интересное. Здесь сошлись в бою первые реактивные самолеты СССР и Германии, которые никогда не встречались в реальной жизни (по той простой причине, что до 1946 года серийных реактивных моделей у Советского Союза не было). Проблему хронологического несоответствия разработчики решили достаточно элегантно: они взяли раскрывать ветку альтернативной истории, в соответствии с которой известное покушение на Гитлера в 1944 году оказалось успешным. В результате союзники якобы пошли на сепаратный мир с Германией и вынудили сделать то же самое СССР. Спустя два года, 22 июня 1946 года, советские войска нарушили перемирие и пошли в наступление, чтобы освободить все еще оккупированную Украину.

Сценарий не идеален, к нему есть множество вопросов, да и не смог бы СССР, положив руку на сердце, создать к 1946 году реактивную авиацию, не заполучив немецкие наработки и немецких специалистов. Однако на

этой сомнительной литературной основе создано три сюжетных кампании общей продолжительностью 40 миссий: «ВВС-46», где предлагается сыграть за советского пилота-истребителя, «Огненный след», где главным героем выступает немец, и «Бунтарь», где вам предстоит пилотировать реактивный бомбардировщик Arado Ar-234B.

Оказавшись за штурвалом реактивного Як-15, испытываете некоторое разочарование. По субъективным ощущениям, даже обещанным бомбами и РС-амми поршневой Ил-10 летает значительно быстрее, чем эта машина, полученная в результате установки реактивного двигателя на планер от винтового «Яка». Противостоять на нем значительно более удачным Me-262 довольно трудно. К счастью, мучиться придется не слишком долго, и через несколько миссий можно будет пересечь на МиГ-9. Хотя эта машина все еще не так хороша, как легендарный МиГ-15 (совершивший первый полет только через полтора года), она способна бороться с противником как минимум на равных. Впрочем, у немцев тоже есть что показать: помимо давно появившихся в игре реактивных «мессершмиттов».

Например, Ta-183 по проекту создателя FW-190 Курта Танка. Этот истребитель способен демонстрировать настоящие чудеса, если, конечно, не подвешивать на него четыре ракеты

X4 — с ними он даже взлетает с трудом. Споры нет, смотрится X4 внушительно, но это далеко не «Сайдвиндеры»: пилот должен собственноручно управлять ракетой по проводам. Поэтому если не предполагается перехват бомбардировщиков, лучше их не брать, наслаждаясь вместо этого всей мощью полноценного реактивного истребителя.

На реактивном бомбардировщике Arado летать еще «веселее», чем на слабосильном Як-15, — по скорости этот пикировщик превосходит привычные поршневые машины, но от реактивных истребителей уйти все равно не способен. При этом одностельный «шнелльбомбер» практически беззащитен, потому что его пушки стреляют строго назад и прицеливаться с помощью «зеркала заднего вида» в подкрадывающийся сзади истребитель — еще более нетривиальная задача, чем управление X-4 по проводам.

Отдельные миссии, не вошедшие в кампанию, позволяют попробовать такие необычные модели, как перехватчик Go-229A-1 в виде летающего крыла или винтовой штурмовик Dornier Do-335V-13, выполненный по схеме «твин-толкая». Увы, авторы не придумали специального задания для уникального гибрида самолета и вертолета Heinkel-Lerche He-L-IIIb2, но ничто не мешает сгенерировать бой самостоятельно с помощью редактора — полет на этом футуристическом даже по меркам сегод-

няшнего дня аппарате весьма интересен и необычен.

Советские реактивные прототипы, конечно, не выглядят такими экзотическими. Тем не менее БИ-6 с двумя прямоточными двигателями или ИЛ-250 с комбинацией винтового и воздушно-реактивного моторов тоже интересно попробовать. Во многих случаях разработчики «46» пошли против исторической правды, «доработав» конструкцию некоторых прототипов с учетом достижений современной науки. Это в первую очередь сделано во имя играбельности (отсутствуют неприятные сюрпризы, которые реактивная техника того дня регулярно преподносит летчикам). Но эти незначительные компромиссы меркнут по сравнению с теми возможностями, что открываются перед ветеранами «ИЛ-2».



Несмотря на более чем пятилетний возраст, «ИЛ-2 Штурмовик» держится молодцом: непохоже выглядит даже на фоне молодых конкурентов и предлагает уникальные самолеты и миссии, которые никто больше продемонстрировать не в состоянии.

P.S. На втором DVD «Платиновой коллекции», среди близких сердцу фаната материалов, находится впечатляющий фильм с презентацией следующей игры Maddox Games — «Шторм войны: Битва за Британию». Ждем! ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Все дополнения к уже классическому «ИЛ-2» плюс два новых аддона. Особое внимание советуем обратить на «46», позволяющий странить в небе реактивные истребители в классической модели Второй мировой.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

SHERLOCK HOLMES

THE AWAKENED

Сергей Завладов

Шерлок Холмс стал практически универсальным персонажем вроде Индианы Джонса или Лары Крофт. Немного фантазии, и с его участием можно представить почти любую историю. Frogwares взяло переименовать литературное наследие Конан Дойла еще три года назад, выпустив *The Silver Earring*, созданную на основе оригинального сценария. Однако новая игра бьет все рекорды популярности. В *The Awakened* Шерлок Холмс перескакивает с другим, не менее колоритным книжным героем — Ктулху, которого придумал американский писатель Г. Ф. Лавкрафт. Такой вот литературный, как написал бы наш шаттлерский комиквед Альберт Ален, кроссовер (от англ. crossover — переосечение).

Как вы относитесь к пробуждению Ктулху?

Сюжет начинается безобидно: у одного порядочного

джентльмена пропал слуга, и Шерлок Холмс, заскучавший по «настоящему делу», берется за расследование. Вскоре детектив нападает на след тайного культа, который стремится пробудить спящего Ктулху и совершает ради этого кровавые жертвоприношения. Сценарий гоняет игрока по гниющим лондонским докам, затем отправляет в Швецию, где Холмсу предстоит посетить сумасшедший дом, затем в Новый Свет... Словом, география у предстоящего путешествия обширная.

Случайный игрок, запустивший *The Awakened*, тут же всплоснет близкий по духу *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Заранее огорчим всех, настроенных на экшен: единственным оружием Холмса по-прежнему является его собственный мозг (и в отдельных случаях доктор Ватсон, от лица которого тоже дадут поиграть). При этом

кроме атмосферного сходства с *Call of Cthulhu* тут также имеются и другие точки соприкосновения. *The Awakened* выглядит и управляется как самый настоящий шутер от первого лица. То есть обзор на 360 градусов и полная свобода перемещений. За счет этого игра из классического квеста превращается в квест инновационный. Трехмерные декорации (а не статичные задники) позволяют взглянуть на мир совершенно под другим углом: приходится не только хорошо разбираться в местности (какие-нибудь английские доки — суший лабиринт), но и смотреть во все глаза, обследовать каждый уголок. Часто в поисках улики не мешает осмотреть потолок или, согнувшись пополам, прильнуть к земле — важные для расследования детали могут оказаться в самых неожиданных местах.

Кроме того, изменилась и сама механика. Помимо привыч-

- **Языки**
 - Forza Home International
- **Разработчик**
 - Frogwares Game Development Studio
- **Издатель в России/Локализатор**
 - Новый Диск
- **Платформа**
 - Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring
 - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**
- **Качество диска**
- Zone DVD
- **Сайт игры**
 - www.sherlockholmes-awakened.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти



ных пазлов, которые решаются с помощью предметов, игроку предстоит принять участие в различных мини-играх. Тут достаточно просто достать из инвентаря луту и нажать ей на предмет, который вы планируете изучить, — встречаются и физические упражнения. Например, в английских доках нам нужно открыть ворота заброшенного склада, перекинув через разбитое окно веревку с крюком на конце. Приходится самостоятельно раскачивать веревку так, чтобы крюк уцепился за замок.

Порой в игре встречаются относительно «боевые» пазлы — в них Холмсу нужно прятаться



Подобно одному статскому советнику из одноименного фильма, у Холмса лишь один актерский прием — его печальный взгляд.



Г. Ф. Лавкрафту отчаянно не везет — вот уже второй раз его книги переносятся на монитор силами полугорда полигонов.



Визуальное сходство с Call of Cthulhu иногда бывает почти стопроцентное.



Даже этот колоритный моряк — просто очередной статист, функциональная шестеренка в железобетонном сценарии.

от возможной угрозы и вести себя по возможности тихо. Это, конечно, не *Thief*, но остроты происходящему добавляет. Также к вашим услугам небольшая лаборатория, в которой детектив изучает улики под микроскопом и проводит химические опыты. Про такие банальные вещи, как открывание замков и подбор шифров всеми возможными способами, даже говорить неубодно — Шерлок Холмс все-таки.

Карпан

К сожалению, вместе с новаторским внешним видом появились и некоторые визуальные курьезы. Например, удивительно нелепо обставлено появление доктора Ватсона, который, разумеется, сопровождает Шерлока на протяжении всей игры. Игроку достаточно оглянуться вокруг — и верный помощник моментально появится перед вами, в сером костюме и котелке. Но при этом вы никогда не увидите (и не услышите) доктора, идущего рядом! Ватсон всегда с вами, но он чудесным образом не попадает в поле зрения Холмса. На него не обращают внимания и не слышат враги. Создается впечатление, что знаменитый доктор — это воображаемый друг Холмса, его видят только сам сыщик.

Есть и настоящие недостатки, которые имеют прямое отношение к геймплею. В игре можно искать улики двумя способами: с помощью лупы и в обычном ре-

жиме, когда Шерлок обследует трехмерный мир во всех направлениях. Первый вариант — настоящая отдушина для каждого любителя сыска. Перед вами появляется красивая двухмерная картинка (к примеру, участок земли со следами преступника), которую необходимо исследовать с помощью инвентарных инструментов. Все, казалось бы, прекрасно.

Но представьте этот же процесс в трехмерном мире. Иногда, чтобы найти улику в местном лабиринте, приходится обследовать каждую стену и каждый угол. Предметы тщательно спрятамы и замаскированы под фон, а чтобы выяснить, активен ли тот или иной объект, необходимо очень аккуратно целиться на него, зрительно поместив в середину экрана. Если вы не догадаетесь, что делать дальше и какой предмет/место на карте в данный момент вам нужен, игра превращается в долгий и печальный поиск активных точек, по сравнению с которым исследование двухмерной картинке покажется легкой забавой.

Владельцев слабых машин порадует, что игра терпимо относится к железу, а вот те, кто привык выставлять все настройки на максимум, будут разочарованы. Кроме нестыдных моделей и атмосферного тумана *The Awakened* нечего представить владельцам топовых видеокарт. Игра выглядит натуральным гостем из прошлого: при первом же неудачном ракурсе в кадр лезут

все неровности и огрехи окружающих декораций. Дьявол, как известно, кроется в деталях: отведите взгляд от красавца Шерлока и его помощника — посмотрите на двери, на полки с книгами, на местную флору. Клубы с цветами и прочий декор выглядит как дощколеное палье-маше. Кто же украл полигоны? Элементарно, Ватсон, они потрачены на наши модели!

В отличие от безоголоса, голоса персонажей безоговорочно пленяют вас с самого начала игры. Ни модели, ни слабые попытки героев двигаться перед камерой не создают ни десятой части эффекта, достигнутого хорошей озвучкой. Речь персонажей рисует целую галерею образов: утомленный Шерлок Холмс, простоватый Ватсон, полицейский на углу, портовые моряки, продавцы, эмигранты, закоренелые преступники, сумасшедшие — все портреты очень четко вписываются в общее представление об Англии той эпохи. Особенно удалась неприятные персонажи: пльный почтальон, хлюпающий губами одиозный моряк.

Формально сценарий тоже написан хорошо. Ни одно происшествие не вызывает нареканий. По привычке хочется откоптить себя с гермом и сочувствовать ему, но все персонажи ведут себя на правах случайных актеров, приглашенных в детективный сериал. Тут, что называется, ничего личного: персонажи говорят ровно столько, сколько надо для решения новой голово-

ломки, а психология тоже прикладная: «зачем убил старушку», «где спрятал толпу...». Холмс, величайший литературный характер, тут с легкостью может быть заменен любым безымянным сыщиком. В этом отношении *The Awakened* — стопроцентно детективный чехов, главный герой тут — не человек, а машина для расследования. Окружающие персонажи — не люди, а свидетели, потерявшие и преступники. Это не плохо для сюжета, но игра катастрофически теряет в атмосфере.



The Awakened — неоднозначная, но крайне любопытная игра. Занятная идея — свести в одной игре Холмса и Ктулху, подкрепленная любопытным геймплеем, — поначалу действительно работает. К сожалению, как и во всем играм Frogwares, *The Awakened* не хватает лоска, прилежания, детализации, выиссанных персонажей, режиссерского таланта, наконец. Она не нагугает вас до дрожи в коленках и не заставит проводить тревожные ночи за решением очередного пазла. Сюжет, графика, музыка (которой почти нет) складываются в приличный детектив с оригинальной литературной завязкой. Но сценарист — не Кюан Дойль и не Лавкрафт, так что в итоге вышло просто качественное и местами интригующее расследование. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шерлок Холмс встречает Ктулху и побеждает его не шпательом, но силой мысли. Если такой способ борьбы с древним злом вам по душе — добро пожаловать.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



ИНСТИНКТ



Несколько месяцев назад мы закончили рецензию на лучший православный шутер прошлого года **You Are Empty** информационным абзацем, в котором сообщалось, что целый коллектив авторов аккурат после релиза развалился на две половинки. С одной стороны, это **Mandel Art Plains**, которую возглавляет Мандельштам — гейм-дизайнер и художественный руководитель дебютного проекта. С другой — **Newtonic Studio**, где трудятся авторы технологии (D2S Engine).

Так вот, «Инстинкт» очень ясно дает понять, чей талант превратил **You Are Empty** из второсортного клона **Half-Life** в пропагандную густой атмосферой анти-советскую постановку. Оставленные без творческого лидера, бывшие соратники Мандельштама работали игру, которая сегодня смело может претендовать на звание **LADA Racing Club** от мира российских шутеров.

Лоботомия

«Инстинкт» удивительно образом чудовичен во всех своих проявлениях. Вот, скажем, сюжет, который якобы предлагает невероятную интерпретацию событий 9 сентября 2004 года (в этот день

в Северной Корее был зафиксирован колоссальный взрыв, объяснить природу которого Пхеньян отказался). Авторы предлагают нам ознакомиться с классическим набором сценарных клише, а вся история укладывается в одну предложение: «Зомбирующий вирус на свободе».

Следующим достижением игры значилось «нелинейное повествование», то есть история рассказывается с точки зрения каждого из трех героев. Тут хотелось бы заметить, что любое режиссерское решение должно быть оправданно и решать какие-то сценарные или визуальные задачи. В случае с «Инстинктом» мы бредем по одним и тем же (осклизшим) декорациям от лица трех персонажей, не открывая для себя ровным счетом ничего нового. Разница лишь в том, что два главных героя сразу спустились в подземную базу, а девушку еще немного побегала по минному полю (пожалуй, самый динамичный момент в игре).

Еще одним предметом гордости «Инстинкта» являются профессиональные актеры, которые не только озвучили своих персонажей, но и сами снялись для фото-комиксов (хаотичные демонстрации между уровня-

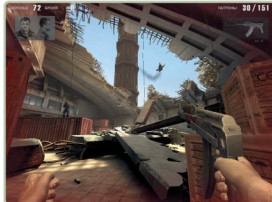
ми). На деле Михаил Пореченков (который с равным успехом снимается в «9 роте» и ведет подставное ток-шоу «Запретная зона») со смертельной усталостью в голосе зачитывает насквозь фальшивые реплики, а Олег Карин-Карна (см. его, например, в телесериале «Зона. Тюремный роман») и прикнувшись к ним модель Ида Чуркина вообще выступают за гранью добра и зла.

Ну и наконец, геймдизайн. «Инстинкт» — это плохой, неумелый и лишенный любого намека на атмосферу экшен, морально находящийся ниже уровня переого **Half-Life**. От великого шедевра Valve тут имеются скопированные скриншоты сцены, а от себя авторы добавили бедную игрушку, три вида врагов на всю игру (!) и практически неотличимые друг от друга локации. Здесь же — худший дизайн уровней в истории человечества. Вы регулярно проваливаетесь в черные дыры, умираете, встав на рельсы, которые вдруг оказываются под током (хотя никаких внешних признаков этого нет), наткнетесь на неработающие рычаги.

Кроме того, игра обладает феноменальной сложностью (убивают здесь практически одной-двумя очередями), а ваш герой регулярно появляется после заставки сплыв к противникам (которые, добавим, никогда не прорч истерически пострелять в непробиваемую стенку). Джентльменский набор из постоянных выпадов (официальные форумы ломаются от стонов людей, купивших игру) и тормозов на топовых компьютерах прилагается. И в качестве десерта совершенно феноменальное хамство: эффекты HDR и Depth of Field доступны только владельцам карт от NVIDIA.



При устном пересказе «Инстинкт» превращается в ходячий анекдот. Можно еще поведать про оплошность из **Half-Life**



Это самый красивый скриншот, который мы смогли снять за всю игру. Честно.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

0%

ДОЖДАЛИСЬ?

LADA Racing Club от мира шутеров. Скучная, банальная, неинтересная и погрязшая в неинтересной игре.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 3.0

ГРАФИКА

★★★★★ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 4.0

- Издатель: Новый Диск
- Разработчик: Newtonic Studio, Digital Spray Studios
- Платформа: PC, Xbox 360, PS3
- Мультиплеер: Нет
- Объем диска: 1 DVD
- Сайт игры: www.instinct-games.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2.4 ГГц, 512 Мб, GeForce FX 5700 / Radeon 9700 со 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3.2 ГГц, 1 Гб, GeForce 6600 / Radeon x800 с 256 Мб видеопамяти



Для тех, кто засомневался: перед вами треймерный Михаил Пореченков.

арбалет, который дается ближе к концу игры и к которому нет патрона. Или добавить, что у игрока совершенно не меняется сложность, а финальный босс и вообще какой-то наемник на накал страстей отсутствуют — в конце вы просто уходите с проклятой базы. Или вот еще замечательная деталь: по сценарию, герой Пореченкова тоже обращается в зомби со спецспособностями, но на игровом процессе это никак не отражается: экран просто начинает пульсировать, а у вас потихоньку восстанавливается здоровье (в то время как в заставках спецназовец взглядом разрывает людей на куски). Но тут прощайте всего пояснить, что получать любовь (включая садомазохистское) удовольствие от «Инстинкта» категорически невозможно. ■

РЕЙТИНГ

2.0

БОГОМЕРЗИЕ

СТРАТЕГИЯ ГАЛАКТИЧЕСКОГО МАСШТАБА

www.supremecommander.ru

SUPREME COMMANDER™

«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»

Игромания



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's made to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Byka. Все права защищены. На территории РФ действует соглашение "Byka" между юр. лицами. Byka — на территории России крупнейшее ассоциация "Русский игер" (Russian Gamer). По вопросам рекламы, рекламы обращайтесь по тел. (495) 790-90-91, e-mail: byka@byka.ru, www.byka.ru, 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус 2/1

byka®
BYKA ENTERTAINMENT
WWW.BYKA.RU



ГОЛОВОРЕЗЫ

КОРСАРЫ XIX ВЕКА

Игр на морскую тематику у «Амеллы» не сказать чтобы очень много, но разобраться в кровно-родственных связях между ними — задача не для слабых думок. «Корсары», «Корсары Онлайн» (еще не вышедшие), «Пираты Карибского моря», «Рыцари морской», «Век парусников 2», «Одиссея капитана Блада» (до релиза тоже еще не добралась), наконец, «Головорезы» — сам черт ногу сломит. Собственно, «Головорезы» в здешней иерархии — это такой несколько упрощенный вариант «Корсаров 3» для тех, кто

играет преимущественно на PS2. На персоналках игру тоже выпускают, но скорее за компанию — чтобы добро не пропадало.

«Корсары» Lite

События «Головорезов» имеют место в 60-х гг. XIX века, во время Гражданской войны в США. Обладая сильнейшим флотом Севера блокировал морские сообщения Юга, в результате чего вся торговля встала. Но наш герой — один из тех, кто на эту блокаду чихать хотел. Он все-



гда готов выйти в море и идти на прорыв, лишь бы деньги платили.

Платят же тем исправно. Не успеете вы появиться в игре, как вас тут же возьмут под белую рученьки и сунут в зубы какой-нибудь квест («Отвези 30 штук товара Зерно в порт блокадного города Тампо, и получишь 300 долларов»). Что дальше, знает каждый, кто играл в «Корсаров» или «Sid Meier's Pirates!». Вы чешете в порт, садитесь на свой корабль, ищите на карте место назначения и берете туда курс. Если город обложен, предстоит битва с одним из кораблей Севера, если нет — сразу бросаете якорь и отправляетесь за вознаграждением. Заодно можно заглянуть в таверну, к шерифу, к губернатору, в оружейную лавку или на верфь. Больше в городах делать нечего.

Сами сражения проходят по традиционной схеме: сначала артиллерийская перебранка, потом abordage. Последний — по жалению, врага можно просто потопить. У корабель регулируется скорость хода (в зависимости от того, насколько сильно развернуты паруса), а когда надо особенно быстро проверить какой-нибудь маневр (например, уклониться от залпа противника), можно использовать паровую машину (местный аналог нитроускорения). Держать ее включенной все время нельзя — быстро выйдет из строя.

Абордажный бой представляет собой череду схваток с вражескими матросами и (в финале) поединок с капитаном. Боевая система, в отличие от «Корсаров 3», изменилась в лучшую сторону: на фехтование и стрельбу отведено по отдельной кнопке. Есть, правда, спецспособности (перки, даются при повышении уровня героя), но их можно и не использовать.

Ориентация на PS2, надо сказать, пошла на пользу — играть в «Головорезов» гораздо комфортнее, чем в «Корсаров 3» (консольные игры производят утверждение у производителей



Ближний бой в кои-то веки не вызывает раздражения: в отличие от «Корсаров 3», главный герой здесь действует намного живее.



Пожар на борту возник по моей вине: не надо было так сильно гонять паровую машину.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Немного упрощенные и доведенные до ума «Корсары 3». Но все-таки «Корсары 3». То есть если описать «Головорезов» в двух словах, то слова эти будут «тоже светлые».

ГЕЙМПЛЕЙ



- Издатель: TC
- Разработчик: Авелла
- Платформы:
 - Серия «Корсары»
 - Серия Sid Meier's Pirates!
- Мультиплеер: Отсутствует
- Коллекционные диски: Две DVD
- Сайт игры: www.avela.com/ru/games/swashbucklers

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамять
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамять

приставок на предмет качества, без этого их просто не выгустят). Здесь более-менее нормальная анимация, локации грузятся быстро, да и в целом полировка лучше, чем это обычно бывает в российских играх.



При всех достоинствах (немногочисленных, но ощутимых) у «Головорезов» есть весьма существенный недостаток: это все еще «Корсары 3». То есть играть все так же скучно. Можно пять раз отвести «20 штук товара Ружья», потом десять раз «60 штук товара Чернила» (да, тексты квестов писали не сценаристы, а программисты, точнее, сделанные ими программы), накопить денег... но потратить их будет не на что, кроме как на корабль, оружие и покупку новых товаров. Города почти ничем друг от друга не отличаются, из развлечений там только таверна, где можно выпить (никакого эффекта не дает) да походить на ринге. Однажды мне попался на глаза мужик, мощный лошадь. От безысходности и бросился к нему поговорить, после чего случился следующий диалог: «Проваливай!» — «Окей».

Одним словом, играть в «Головорезов» примерно так же увлекательно, как стоять в многочасовой очереди в бесплатной поликлинике. Десять минут можно поглатить на людей, еще десять — почитать плакаты на стенах, потом пятнадцать минут поизучать краску на стенах, а следующие три-четыре часа — изнывать от одуряющей скуки. ■

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

FLYBOYS SQUADRON



Подсмотрев итоговый рейтинг, вы вполне можете задаться рациональным вопросом: с чего вдруг мы отводим драгоценную журнальную полосу под игру с таким смехотворным рейтингом? Поясняем. Во-первых, **Flyboys Squadron** — игра по мотивам приятного кинофильма «Эскадрилья Лафайет», так что многие могут захотеть расширить, так сказать, ощущения после просмотра. Во-вторых, проект слабо укладывается в наш привычное представление о приложении к билету в кино — **iEntertainment Network** делают серьезное лицо и рассказывают про реализм, отсевые схватки и историческую достоверность.

Ужас на крыльях ночи

Не верьте. По сути, **Flyboys Squadron** это онлайн-игра, целиком и полностью заточенная (если предположить, что там все-таки есть что заточивать) под многопользовательские баталии. С фильмом здесь связывает жиденькая кампания из 12 миссий. Причем первая миссия предназначена для обучения и потому неинтерактивна, вторая же миссия состоит в том, чтобы в роли хвостового стрелка отстреливаться от роя надсающихся со всех сторон самолетов, а еще в одной миссии врагов придется расстреливать вообще с земли. Кампания за немцев, разумеется, не предусмотрена.

Графика ужасна, и даже скриншоты не способны передать этого кошмара в полной мере — на них не видно, как «моргают» наземные объекты или что происходит с облаками при разворотах самолета. Последние здесь состоят из мутных грязносерых спрайтов, которые под определенными углами зрения проворачиваются вместе с камерой: зрелище получается совершенно психоделическое. Солнце выглядит как мутное неяркое пятно без всякой завески экрана.

Самолет, летящий вьсьм днем, практически равномерно освещается рассеянным и отраженным светом со всех сторон — это, казалось бы, очевидная истина. Но разработчики с ней явно не знакомы. Из-за неправильной модели освещения окружающие объекты почти всегда выглядят черными силуэтами, и понять, кто это и что это, можно лишь по красным (свои) и зеленым (чужие) маркерам.

Текстура земли вроде как основана на спутниковых фотографиях реальной Франции, но такая детализация прилично выглядит разве что из стратосферы. Самое смешное, что весь вышеозначенный кошмар еще и рисуется не самым плавным образом. Количество кадров в секунду относительно высоко, но вот при разворотах с креном камера начинает противно дрожать, как будто самолет не летит, а едет по брусчатке.

Все плохо не только с формой, но и с содержанием. О реализме можно смело забыть. Несмотря на то что режим обучения призывает не дергать за ручку управления как за рычаг «однорукого бандита», все можно дергать как угодно — с самолетом ничего плохого не случится. Конечно, биланы вообще хорошо летают, но эти биланы летают слишком хорошо, особенно учитывая мощность их двигателей и

- Издатель: Entertainment Network
- Разработчик: Entertainment Network
- Издатель в России: Поликомсервис
 - GFI
 - Руссобит-М
- Платформа: Dawn of Aces II
- Warbirds 2006
- Мультиплеер
- Интернет
- Материалы диска
- Оптим DVD
- Сайт игры

www.flyboysgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти

эффективность винтов. Соревноваться в настоящей штурманской неадекватности, что грозит при неаккуратном пилотировании, — пара самопрозвольных оборотов вокруг оси движения, которые легко парировать. Но это существующая эрнда по сравнению со следующей «гениальной» находкой.

Безопаса бесконечен. Причем он бесконечен не только у игрока, но и у компьютерных противников. Соответственно, ухищрения вроде «подобраться поближе», «прицеливаться» и «экономить патроны», к которым мы привыкли в «Ил-2», здесь не нужны — все летает с зажатыми гашетками. Если у кого-то есть надежда, что где-то в опциях подобное безобразие можно отключить, — оставь надежду всяк залускающий **Flyboys Squadron**.

Справедливости ради надо отметить, что однажды враги умудрились отстрелить половину крыла, то есть конструкция самолета все-таки разрушаема. Но это произошло один-единственный раз и вызвало у автора этих строк несказанно великое.



Как однопользовательская игра **Flyboys Squadron** представляет собой крутой ноль — куцая кампания, якобы имитирующая некоторые бои из фильма, призвана завлечь в онлайн-битвы. Но и насчет онлайн не стоит питать особых надежд: найти желающих принять участие в таком специальном грехе проблематично. ■



Да, все выглядит вот так вот плохо.



Обзор вперед из кабины отратительный, но хотя бы в этом игра не виновата.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

0%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы вдруг остались в восторге от кинофильма «Эскадрилья Лафайет» и хотите продлить удовольствие — не в коем случае не залускайте **Flyboys Squadron**.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ 2.0

ГРАФИКА

★ ★ 1.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ 1.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ 3.0

РЕЙТИНГ

1,5

БОГОМЕРЗИЕ



DIRT

ORIGIN OF THE SPECIES

D.I.R.T.: Origin of the Species — интерактивный эквивалент дешевых фильмов ужасов вроде тех, что показывают по отечественному телевидению в 3 часа ночи. Здесь много бесполезного экшена и очень мало смысла. Кроме того, DIRT — это еще и амбициозный долгострой, анонсированный аж три года назад. Итогом творческих метаний **Nu Generation Games** стала игра, наделяемая воистину говорящим названием («-dirt» с английского переводится как «грязь»).

Мистер Бу

Сюжетство с вышесказанными в B-movies начинается с сюже-

та, согласно которому группа тинейджеров решила культурно отдохнуть на военной территории. Там коварные ученые очень кстати скрещивали гены насекомого и человека (это был эксперимент, и он, представьте себе, вышел из-под контроля). Юнцы исчезают, а Дирт (главная героиня) теряет память, попадает в тюрьму и заражается полезным вирусом (дарует боевые спецвозможности). Задача встает следующая: найти друзей, уничтожить мутантов, вспомнить все и спасти мир.

На деле D.I.R.T. — это кособочий экшен с многочисленными амбициями. Вот, например, перед стартом игры нам дают выбрать

способ прохождения. На выбор предлагает: проявить снайперские способности, прикидываться Самым Фишером (стелс то есть) или нещадно мочить все, что движется. За следование выбранному пути начисляются очки, которые впоследствии можно потратить на покупку нового оружия (доступно 20 видов) и патронов. Это в теории. На практике же получается, что единственный реальный способ продвижения по уровням — это мсорубка. В стелсе нет смысла. AI обладает интеллектом прикованной тумбочки, а прятаться в мутных тенях никак не выходит. Снайпером не получится поработать по этим же причинам.

Местный геймплей состоит из линейного бега по уровням, стрельбы и применения упомянутых уже спецвозможностей. В качестве врагов выступает набор разнокалиберных галлюцинаций: инопланетные букашки, цветастые опарыши, мутированная мухи и одинаковый слезаваз.

Мало того, на спине у рыжеволосой главной героини висит демонический (!) плюшевый (!) медвежонок (!!!) по имени мистер Бу (обеспечивает подсказками).

Дирт, в свою очередь, являет собой настоящую машину смерти. Благодаря тому самому вирусу она рубит головы самонаводящимися дисками, умеет управлять полетом пули, швыряться предметами обихода с помощью телекинеза и выполнять акробатические па. И это лишь часть доступных ей талантов. Проблем только две. Во-первых, все это уже было реализовано в других играх, причем гораздо лучше (**Max Payne**, **Pair-ops: The Mindgate Conspiracy**, **Second Sight**). Во-вторых, ни одна из возможностей нормально не работает. Кривая физика на корню губит телекинез и картонные коробки, и деревянные бочки летают одинаково. Интерактивность окружения нулевая. Чудовищная камера сводит на нет все эффектные выкрутасы главгероини. Пре-



Не очень понятно, чем были заняты разработчики все эти три года, но на результат смотреть невозможно.



Во время акробатических трюков камера звереет и начинает выбирать исключительно неудобные ракурсы.

РЕГИРАЕМОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Галлоэпогонная свалка чужих геймдизайнерских идей. Безуспешно пытаясь прижиться экшеном от третьего лица про вирус и спецвозможности, но получается плохо.

ГЕЙМПЛЕЙ

3.0

ГРАФИКА

2.0

ЗВУК И МУЗЫКА

6.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

4.0

- Издатель: TMG Zuzumy
- Разработчик: Nu Generation Games
- Издатель в России: Новый Диск
- Локализатор: Doodal
- Платформа:
 - Psychotekis
 - Space Battles Must Die!
 - Constantine
- Мультиплеер: отсутствует
- Компьютерные диски: 3 или DVD
- Сайт игры: www.dirtingame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти

слуеет управление пулями совершенно не требуется ввиду лоботомированного AI.

Мало того, D.I.R.T., при всей своей позавчерашней графике, размазанных текстурах и полном отсутствии зрелищных спецэффектов, умудряется тормозить. Выясняется, что компьютер, до этого спокойно перемоловший F.E.A.R. и Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, спотыкается о картинку, качество которой вы можете оценить по скриншотам. Периодически накатывающиеся (особенно в закрытых помещениях) тормоза подкреплены классическими недугами любого недоделанного проекта: встречаются выпадения в Windows, экраны с ошибками, зависания и «вожжи» сквозь окружающую обстановку.



D.I.R.T.: Origin of the Species — академичский пример так называемого дебютного проекта, в который разработчики утробовывають все, что поплосло под руку. Но свалка из чужих идей и находок отказывается функционировать как единый механизм, потому что не хватало ни таланта, ни внимания, ни прилежания.

Играет во все это скучно и местами просто неприятно. Лучше, что здесь есть, — это плюшевый Мистер Бу в заплочном рюкзаке главгероини. Вот за него — отдельная похвала. ■

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО

МЕХАНОДЫ

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Видю досадного недоразумения рецензия на игру «Механоды: Гонки на выживание», опубликованная в январском номере, была написана на основе бета-версии. Пользуясь случаем, мы приведем свои изменения всем вам, студии SkyRiver и издателю — фирме 1С. И, разумеется, спешим загладить вину, публикуя новую, полноценную рецензию. Тем более что есть о чем написать: за прошедшее время игра действительно изменилась — и в лучшую сторону.

Домашнее задание

Суть, правда, осталась прежней: мы все так же имеем дело с

футуристической гонкой, в основу которой легла вселенная «Механодов» (два предыдущих проекта в этом сеттинге, напомним, являлись собой фантастические RPG с упором на нелюбимую и свободу действий).

В активе — два однопользовательских режима (чемпионат и одиночный заезд), один сетевой (локальная сеть), и набор машин (здесь они зовутся глайдерами), переключаемый приком из ролевого прошлого. Ну и, само собой, бешеные скорости, футуристические декорации, ожесточенные перестрелки с соперниками — все это, наконец, сложилось в цельное произведе-



ние и как-то даже заиграло.

Два месяца назад игра выглядела бледно: все необходимые компоненты вроде были на месте, но не хватало визуализующего элемента, цемента, который бы скрепил все это в цельный продукт. Челюсть сводило богатой заездкой уже на десятой минуте заезда, а дальше все становилось только скучнее.

Но к релизу что-то изменилось. То ли SkyRiver прибегнул к магии вуду, то ли на них снизошло озарение свыше, но геймплей заметнее похорошел и приборел необходимую упругость. Особенно это заметно на трассах с большим количеством противников. Напряжение здесь просто колоссальное: десяток глайдеров на безумной скорости срысывает с места, на ходу подбирая бонусы. Через несколько секунд включается оружие (тут предусмотрена некоторая задержка — чтобы игроки не перестреляли друг друга еще на старте) и начинается форменная вакханалия: кругом разноцветные вспышки, взрывы. Кто-то зацепился за препятствие и сошел с дистанции, другой глайдер подорвался на mine и с жалобным треском развалился на куски... В этот самый момент владельцам контроллеров с обратной отдачей руки сводит жесткой судорогой, а у обладателей мощных акустических систем натурально закладывает уши. Феерия!

Однако давайте разберемся. Ведь, если приглядеться, ничего чуда не произошло: разработчики просто немного поработали над собственными ошибками. Первым делом в глаза бросается подкорректированный баланс: отныне обладатели быстрых глайдеров уже не могут оставить противников далеко позади в первые же минуты гонки — им предстоит довольно долгое время увеличивать отрыв под шквальным огнем соперника. Искусственный интеллект здесь, между прочим, агрессив-

- Издатель 1С
- Разработчик SkyRiver Studios
- Платформа
 - Серия «Механоды»
 - Серия Wipeout
- Мультиплеер Локальная сеть
- Количество дисков 1
- Формат DVD
- Формат CD
- Сайт игры www.alphastrg.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 384 Мб, GeForce 4 / Radeon 9600 с 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 512 Мб, GeForce 6800 / Radeon 7800 с 256 Мб видеопамяти

ный: из-за что на упустит случай выстрелив в спину, толкнуть бортом или украсть из-под носа часть бонус. И управлять машинами обучен превосходно. Из-за этого, кстати, ощущение выросла сложность игры: даже самая первая трасса на стандартном уровне сложности производится с шестой-седьмой попытки.

Графика тоже похорошела. Например, на глайдерах отражаются нанесенные им повреждения: подранки бесовственно чадят и щеголяют отломанными деталями. Уровень интерактивности немного возрос: так, к примеру, некоторые камни можно с сочным хрустом таранить. Это не говоря уже об обилии не приколоченных к земле объектов, которые обожаят падать, отлетать в сторону при столкновении и камским образом загоразживать дорогу.



Удивительное дело: не сделав, по большому счету, никаких капитальных изменений, разработчики все-таки привели игру в чувство путем точечных корректировок. На месте осталась лишь главная проблема — бледный, а местами и вовсе несуразный дизайн уровней. С точки зрения эстетики и вообще хорошего вкуса «Гонки на выживание» по-прежнему безнадежно отстают от классики жанра (речь идет о Wipeout).

Но самое гадкое — в новых «Механодов» теперь можно играть, не засыпая прямо за штурвалом. А стиль и вкус, надеваемся, еще придут. ■



На бешеной скорости противников можно и не заметить. Но они непременно дадут о себе знать.



Даже в полуразобранном состоянии глайдер все еще способен огрызаться.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Гонки на выживание» со времен бета-версии сильно похорошела. Появились драйв, агрессия и скорость. Со стилем и вкусом по-прежнему проблема, но сам процесс езды и стрельбы больше не игнорирует в ледянистой сон.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



TRACKMANIA UNITED



Серия **TrackMania** за сравнительно короткое время преодолела довольно большой эволюционный путь. Начав со скромной аркады про игрушечные машинки, уже ко второй части «Трекманья» сформировала свой собственный жанр — чудодейственную помесь паззла и гонки, с необычным геймплеем (гибрид **The Incredible Machine** и стародавних **Stunts**) и трудолюбивым комьюнити фанатов. Затем маленькие машинки устремились на киберспортивные просторы (**TrackMania Nations**), где им тоже удалось застолбить свою нишу (проходят чемпионаты, сформированы лиги, имеются свои лидеры).

Все это время старательные разработчики совершенно бесплатно снабжали игроков различными добавками, не давая угаснуть интересу к игре. Что нового они пригостили в свежешедшей **TrackMania United**? Увы, практически ничего. Это такая комбинация самых удачных находок, своеобразный **The Best of...**, сборник всего самого лучшего, любимого и только для вас.

Крутое пики

Надо признать, что один повод (кроме банального получения прибыли) для выпуска «объединенной» **TrackMania** все же имелся. Участники вышеозначенного фанатского сообщества, которое сформировалось за три года существования проекта, регулярно мастерят новые машинки и трассы, а также проводят сетевые соревнования. Все это активно поддерживается разработчиками, которые максимально облегчают жизнь создателям модификаций. А благодаря востроенному редактору трасс любой пользователь, близко не знакомый с трекмерными редакторами, может создать собственный шедевр и разместить его на официальном сайте. Так вот, в **TrackMania United** возможности для всего этого стало на порядок больше. Помимо банальных количественных улучшений (прибавилось деталей для создания треков, появились новые типы покрытий и т.д.) есть и кое-что посущественнее. А именно — новый интегрированный онлайн-сервис **ManiaLinks**,

похожий на облегченную версию **Xbox Live**. При запуске игра первым делом потребует от вас активное интернет-соединение, хотя играть можно и без него. Только в этом случае каждый раз придется лицезреть назойливую табличку с перечнем благ, недоступных в офлайн-режиме.

Нельзя, например, сравнивать свои лучшие результаты с рекордами других игроков, ездить наперегонки с живыми оппонентами, а также скачивать/размещать новые машинки и трассы. Кое-что из вышесказанного, в принципе, было уже реализовано в предыдущих выпусках, однако новая игра имеет перед ними одно очевидное преимущество. Она, как следует из названия, объединяет под одной крышей все машинки и локации, выпущенные ранее, что, конечно, намного удобнее, чем устанавливая все по отдельности. Различных типов местности отныне семь, а среди доступных машинок есть и легкие багги, которые очень здорово ездят по грунтовым дорожкам стадиона.

В остальных аспектах **United** полностью идентична **TrackMania Sunrise**. Тут фигурируют те же основные режимы игры — **Race** и **Platform**. В **Platform** просто добраться до финиша — уже успешный результат. Для этого, однако, придется снова разобраться, как это сделать (при том, что очевидный марш-

- Издатель
Focus Home Interactive
- Издатель в России
Бука
- Разработчик
Nadeo
- Платформа
Trackmania Sunrise
- Мультиплеер
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Hot-seat
- Количество игроков
Одна DVD
- Сайты игры
 - www.trackmania.com
 - www.trackmania.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти

пут отсутствует напрочь). Ну а в **Race** все как всегда: вы, трасса и таймер. Зарабатывать медали с увеличением сложности становится все сложнее и сложнее — если этапы категории **Easy** не представляют большой трудности, то уже на **Hard** игра из безобидного развлечения «с машинками» превращается в натуральный садомазохизм.

Лишний рекорд автора этих строк — полсотни попыток в надежде взять «золото» на заключительном стадионе (уровень сложности — **Extreme**). Результат этих самостязаний (помимо заветной медали) — трясущиеся от напряжения руки и частичная потеря координации. Откровенно говоря, с понятием «развлечение» подобное времяпровождение имеет мало общего, но затрясать же можно.



Очевидно, что из нынешней концепции **TrackMania** разработчики выжали почти все соки, и для полноценного развития серии требуется нечто кардинально новое. В такой ситуации выход **United** — всего лишь неплохой подарок фанатам, которые останутся им вполне довольны. Но вот рекомендовать ее всем остальным вовсе не обязательно, особенно если у вас уже есть **Sunrise**.

А новые машинки и трассы для нее вполне можно взять с нашего DVD. ■



Гонки на легких багги — пожалуй, самое интересное, что есть в игре.



Какая **TrackMania** без красивых прыжков!

- ✓ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?
Всем трекаманьям посвящается: новое, улучшенное и дополненное издание их любимой игры. Еще больше мертвых пельтей, трамплинов и бешеных скоростей. Ждите последующий свисток!

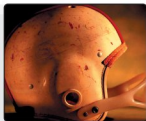
- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА**
★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
★★★★★★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**
★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

FOOTBALL MOGUL 2007



Спортивные менеджеры с их монотонным геймплеем не так популярны, как динамичные футбольные или, скажем, хоккейные тренажеры. Красивых скриншотов из них не снимешь, да и поклонников, готовых упорно обсуждать, как здорово было увести из-под носа конкурента перспективного молодого защитника (и через несколько сезонов продать его за баснословную сумму какому-нибудь гранду), не так много. В этом контексте Football Mogul 2007 выглядит как ортодоксальный спортивный менеджер.

Мало того что игра полностью построена на таблицах (в то время как FIFA Manager 2007 в прошлом году продемонстрировала трехмерную трансляцию матчей), так еще посвящена не европейскому, а американскому футболу (да-да, это где мужчины с накладными плечами беспрестанно устраивают на поле свальный грех. — Прим. ред.).

Их нравы

Не стоит, однако, прикидывать значение американского футбо-

ла. Да, в европейских странах, в том числе и в России, этот вид спорта мало кому интересен. А зря. Знаете ли вы, что во время матчей регулярного первенства NFL (National Football League) на стадионах почти нет свободных мест и что так называемые «договорняки» между руководителями клубов отсутствуют как явление? Даже самая слабая команда на своей домашней арене благодаря яростной поддержке фанатов может запросто победить лидера чемпионата. Или вот еще информация к размышлению. Майкл Вик из «Атланта Фэлконс», самый высокооплачиваемый игрок, получает за год 23 с лишним миллиона долларов. Такими заработками не могут похвастаться ни самый дорогой баскетболист Кевин Гарнетт, ни бейсболист Алекс Родригес, ни хоккеист Яромир Ягр. Ежегодный доход последнего, кстати, составляет «жалкие» \$8,4 млн.

Незнакомый российскому игроку проект Football Mogul существует на самом деле с 1998 года. За девять лет он успел обзавестись небольшой армией преданных фанатов и стал для американских игроков тем же, что и Championship Manager (в последние годы — Football Manager) для европейцев. К сожалению, свежая редакция Football Mogul 2007 обладает крайне отталкивающим внешним видом. Если бы не желтые надписи, помещенные на различные оттенки зеленого цвета, то многочисленные меню управления командой можно было бы спутать с бухгалтерскими отчетами из Excel. В игре нет даже анимированной трансляции матчей с бегущими по полю двумерными фишками. Игрок черпает информацию из сухого текстового описания. Своим нарочитым минимализмом Football Mogul 2007 больше всего напоминает старые добрые спортивные менеджеры от британской Sports Interactive.



Текстовые трансляции подинок выполнены в виде HTML-страниц



Меню выбора команды оформлено, наверно, богаче всего.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Football Mogul 2007 с чистой совестью можно посоветовать только тем, кто серьезно увлекается американским футболом и хоть раз играл в спортивные менеджеры. Все прочие рискуют загрузиться в бесконечных таблицах и испытать шок от дикий внешнего вида.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★ 3.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ 1.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

Football Mogul 2007 понравится только заядлым любителям спортивных менеджеров, которые хорошо разбираются в американском футболе. Ни красивой графики, ни внушительного звукового сопровождения (о музыке даже не думайте), ни интересного сюжета тут не наблюдается. Только таблицы, таблицы и еще раз таблицы. Так что если вы вдруг решитесь приобрести к миру мужчин с накладными плечами, настоятельно советуем сначала ознакомиться с демоверсией (17,5 мегабайт, доступна на официальном сайте игры). ■

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



CARTE BLANCHE

От компании Absurdus ничего не было слышно больше трех лет, то есть с тех самых пор, как вышел их умозрительный квест Eye of the Kraken (впрочем, не «их», а «его» — на тот момент компания состояла из одного лишь Джонатана Лессара). И вот теперь — второе выступление разработчиков (теперь их уже четверо!) из Монреаля в узкоспециально, прямо скажем, жанре черно-белого инди-квеста.

Квест по-канадски

Завязка Carte Blanche весьма незамысловата. На дворе 1924 год. Наш герой по имени

Эдгар Делакруа недавно окончил колледж и решил поискать счастья в большом городе. Он быстро находит себе работу помощником частного детектива, но в первый же день начинает твориться форменная неразбериха: начальника убивают прямо на улице и агентство по частному сыску переходит в руки Эдгара. Дальше дело, разумеется, предстоит распутать клубок тайн преступной жизни Монреаля и с честью выйти из цинковой ситуации.

Absurdus очень ловко чередуют здоровый юмор с открытым постмодернизмом. Образ главного героя (равно как и черно-белая картинка), скажем, явно

слышен с фильма «Мертвец» культового американского режиссера Джима Джармуша. Поэт-неудачник, завершив в туалете, зачищает згребным голозом сливы (частично позаимствованные у группы Bloodhound Gang). Русского грабителя зовут Иван Калига. Продавец антиквариата торгует подделками и тщето пытается скрыть свою склонность к педофилии. Шеф главного героя разговаривает голосом заправского мачо, а его секретарша постоянно курит, да еще и приставила к этой привычке свою полумертвую игуану. В общем, куда ни глянь — всюду здесь сплошной гротеск и цитирование. Это, конечно, натуральный аттракцион для образованных и внимательных игроков. Смешно будет практически наверняка, но если вы предьявите на входе должный культурный багаж, то удовольствия получится в два раза больше.

С точки зрения геймплея перед нами классический детективный квест, обладающий, однако, парой любопытных особенностей. Например, в игре нашлось место своеобразному ролевым элементу. У персонажа есть ряд характеристик (убеждение, дедукция, шпионаж — всего около десятка), которые улучшаются по мере прохождения. То есть став, например, более наблюдательным, герой сможет заметить то, что раньше было ему не под силу.

Вообще, с логикой у Carte Blanche проблем нет. Все загадки здесь основаны на взаимодействии с персонажами и умения подмечать мелкие детали. Никакого опоготлого лисьельхангента, никакого разбухшего инвентаря, никаких бесконечных попыток скрестить все со всем — словом, здесь нет практически ничего, что так раздражает в бесталанных квестах.

С визуальной точки зрения Carte Blanche, к сожалению, не способна окружить голову. Инди-квесты, обладающие микроскопическими бюджетами, как прави-

- Издатель: Absurdus
- Разработчик: Absurdus
- Платформа: Eye of the Kraken
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один CD
- Сайт игры: www.absurdus.net/carteblanche

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
900 МГц, 256 МБ, 64 МБ видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 МБ, 128 МБ видеопамяти

ло, стараются найти какое-нибудь изощренное визуальное решение. Не в этот раз. Кроме черно-белой цветовой гаммы удивляться здесь больше нечему: персонажи бедно анимированы, а движение в кадре практически отсутствует. Качественных моделей не завезли, равно как и высокого разрешения — игра работает в фиксированном 800х600. Со звуком ситуация обстоит не лучше — далеко не все диалоги имеют голосовое сопровождение. Саундтрек однообразен — у каждой локации есть одна-единственная мелодия, которая проигрывается бесконечно. Надо ли говорить, насколько это раздражает?



С другой стороны, очевидно, что Carte Blanche никак нельзя сравнивать с творчеством какого-нибудь Бена Сокала. Absurdus находится в одном идеологическом околе с Nucleosys (авторы Scratches), Telltale Games и прочими инди-борцами с посредственностью. Это умная, интересная и, что немаловажно, действительно смешная игра. Если вы готовы терпеть низкополигональную трехмерную картинку ради цитат из Джима Джармуша — добро пожаловать.

P.S. Интересно, что на сайте издателя игра также имеет подзаголовок First Episode, For a Fistful of Teeth. Кроме очевидного намека на Клинта Иствуда (см. фильм A Fistful of Dollars, в отечественном прокате — «За пригоршню долларов»), имеет смысл обратиться на надпись «First Episode». Анонс второго эпизода пока, впрочем, не последовало. ■



Джонни Дегл, то есть Уильям Блейк, то есть Эдгар Делакруа, то есть главный герой Carte Blanche.



Главный герой живет в квартире диди-таксидермиста.



РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если при слове «низкобюджетный черно-белый инди-квест» у вас не начинается нервный тик, значит, Carte Blanche — то, что нужно. Всем прочим стоит остерегаться: на входе требует визуальный культурный багаж и безупречный английский.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ДИЛЕММА

Мечта отечественных разработчиков сотворить русский **Fallout**, такой же, как оригинал, но с перламутровыми пуговицами, не угаснет, кажется, никогда. «Дилемма» в этом смысле пример радикальный. 4Reign Studios не только пытаются воссоздать атмосферу бессмертного шедевра **Black Isle**, но и предъявляют определенные амбиции. Их проект балансирует между квестом и RPG, а надписи на задней части коробки с диском обещают богатство выбора, развитие персонажа и нелинейный сюжет.

Fallout нам только снится

Историю местного мира нам показывают в виде рисунков, приклеенных скотчем на забор. Прогресс шлн неумолимо, Марс колонизирован, неизвестная война, катастрофа, опустошившая планету... этот сюжет любой увлеченный игрок может пересказать, будучи разбужен в три часа ночи. Впрочем, главного героя не волнует судьба погибшего мира. Он простой наемник, одиночка, который ищет пропавшую сестру, какой окажется тем, что внутри персонажа заложена бомба, с помощью которой беднягу шантажирует и

посылает на смертельно опасное задание кроваваджана Секта. Найти сестру и разобраться с сектантами — вот наша программа-минимум.

В «Дилемме» имеется два небольших города и множество свалок, подвалов, канализаций, пещер — словом, классическая постаперная обстановка. Технически игра выполнена по стандартной схеме: статичные задники, по которым ходят трехмерные герои. Половина декораций (те, что на поверхности) со скинкой на дебютный проект выглядит вполне приемлемо. Но если герой спускается в канализацию или заходит в помещение, то будьте готовы к самым кошмарным зрелищам. Разъезжающие глаз цвета, беднейшая обстановка, дикие текстуры...

Говоря о «смеси жанров», разработчики немного сплывали. Перед нами обычный квест с набором пазлов и мини-игр. Авторы были в ударе и буквально набили свою игру головоломками: нас ждут «платяшки», клоны **Sokoban** и **Pipe Mania**, а также кубик Рубика во всевозможных вариантах. Все это офисное счастье слабо вписывается в мрачный мир ядерной пустыни. Мало того, наличие головоломки совершенно не обосновано. Тут все просто: хочешь двигаться по сюжету — решай загадку.

Как квест «Дилемма» проста до невозможности. Если вы не спохватитесь об очередной кубик Рубика, то увидите финальные титры через пару часов после старта. Игра почти целиком состоит из курьерских заданий, в которых предмет и получатель очевидны с самого начала. Шприц нужен наркоману, бандит требует новый ствол, бармен — дорогую бутылку из дома напротив. Решенье моментально всплывает в голове, и вы, как настоящий курьер, на всех ногах бежите в сторону «товара» или «пункта обмена».

Периодически на нашу постаперную голову сыплются геймдизайнерские подарки — например, дают покататься на багги, который оснащен нестыдной физикой. Сюжетно и логически это опять же никак не обосновано: никаких це-

- Издатель
- Автор
- Разработчик
- 4Reign Studios
- Полнота
- Звездное наследие
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Маленько дискон
- Ориг DVD
- Сайт игры

www.4reign.com/ru/games/dilemma

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти

лей и опасностей в катании не предусмотрено — авторы просто решили «поиграть мускулами».

Кроме того, нам разрешено мыслить в рамках сюжета одним кликом мыши. Как в среднем фильме **National Geographic**, по небу с огромной скоростью несется облака, тени удлиняются и все покрывает мрак. Ночью персонажи отходят ко сну, открываются бары, а герой преследует северное сияние (полный бардак с климатом, не забыли?). Это сделано не только для красоты. Многие квесты можно выполнить только ночью (например, чтобы украсть ключ у спящего индивида) или, наоборот, при свете дня.

Что касается прословутых RPG-элементов, то они тут выражены в виде двух параметров («дух» и «техника»), которые ни на что не влияют — всю игру можно пройти, ни разу не посмотрев в их сторону. То же самое касается нелинейности: в середине «Дилеммы» нам дадут выбрать между Сектой и их врагами, синергетиками. Но само прохождение при этом изменится лишь на сотую долю.



«Дилемму» очень не хочется ругать и втаптывать сапогом в грязь, хотя делать это очень легко. Это амбициозный, местами занятный, но катастрофически непродуманный проект. Тут много амбиций, много звоков, но ни одна из идей не работает так, как надо (а то и не работает вообще). Классическая в общем-то ситуация для дебютного проекта. Теперь у 4Reign есть два пути: опуститься на дно «русского квеста» или продолжать свои эксперименты. Мы, если что, голосуем за второй вариант. ■



Что делают солнечные часы в тени двух зданий? Неясно. Авторам виднее.



Подъемный кран + старые машины = мини-игра напрямую из Full Throttle.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Поздравительный квест в постаперной вселенной, перегруженный неработающими идеями.

■ ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

■ ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

■ ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

■ ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



SAM & MAX: EPISODE 2

SITUATION COMEDY



Два месяца назад в нашей индустрии произошло в некотором смысле чудо. **Sam & Max**, классический «лукастартовый» квест из солнечных девяностых, был успешно возрожден силами скромной независимой компании **Telltale Games**. Это само по себе рискованное мероприятие (не правда: кто в наши дни еще помнит о говорящей собаке в шляпе и белом кролике с немотивированной тягой к насилию?) поразило редакцию «Игромани» в самое сердце. И не только нас: о Сэме и Максе вошло писала даже непрофильная пресса вроде главной американской политической многогласницы **The New York Times** — что для компьютерной игры вообще исключительный случай. А если учесть, что **Sam & Max** — это ко всему прочему еще и матерое авторское инди (то есть игра, собранная на колесках, за три копейки и на голом энтузиазме, — **Прим. едкий ред.**), то мы вообще имеем дело с исключительным в игровой индустрии случаем. В каком-то роде даже феноменом.

Ситком

У нас есть стойкое подозрение, что новомодная система продажи игр крохотными кусочками-эпизодами, которая несколько раздражает нас в некоторых случаях (см. хотя бы **Half-Life 2: Episode One**), здесь пришла как раз кстати. **Episode 2: Situation Comedy** ясно демонстрирует, **Sam & Max** — это первый в новейшей истории игротроения интерактивный ситком, то есть тот самый situation comedy, вынесенный в заголовок.

Тут надо разобраться в понятиях: ситком это недорогой в производстве комедийный сериал с постоянным набором персонажей (в качестве удачных примеров см., скажем, «Ситтисонов», в

качестве животрепещущих — музструнные постановки вроде «Мой прекрасной няни»). Так вот, по всем признакам **Episode 2** — ситком как он есть. Во-первых, по сравнению с первой частью в игре добавилась лишь одна новая локация. А во-вторых — авторы планомерно населяют свою игру точными персонажами, снабжая их от серии к серии необходимыми изменениями. Так, бывшая таурозидом и психолог Сибил теперь стала издателем желтой прессы про инплантацию, хозяйин «Неудобной лавки Боско» в целях конспирации переоделся англичанином, а звезды-тройняшки устроились в жюри на конкурсе молодых исполнителей.

Все это вместе уже не ново, но с другой стороны — узнаваемо и по-прежнему смешно. В **Situation Comedy** сюжет крутится вокруг телевидения: в течение двух часов геймлейного времени **Sam & Max** расследуют заговор на телешоу, а попутно принимают участие в кулинарной передаче, съемках молодежного ситкома, вистроне, конкурсе юных дарований и в конечном случае оказываются приглашенными гостями в вечернем ток-шоу.

Так же, как и в первой части, на наши с вами головы ежeminутно выпадает некоторое количество культурных понятий, без которых происходящее на экране выглядит не так забавно, как могло бы. Чтобы в полной мере понять тонкий юмор **Sam & Max**, неплохо бы знать, что конкурсы поющих перед камерой тинейджеров **Embarassing Idol** («Постыдный идол») это прямая пародия на **Pop Idol** — американский аналог «Фабрики звезд». Или что ситком **Midnight Cowboys**, в котором **Sam & Max** принимают участие, на самом деле отсылает к кинофильму «Полночный ковбой» (**Midnight Cowboy, 1969**), в котором **Дастин Хоффман** и **Джон Вайт** трагически изображают двух мужчипроститутков. Единственная постановка, которая моментально узнается российским игроком, называется тут **Who's Never Going to be a Millionaire** («Кто никогда не станет миллионером»). Кроме субкультурного юмора, **Situation Comedy** неожиданно показывает зубы и довольно остро язвит по поводу современного телевидения и его отдельных представителей, ну и в целом с

- ▶ Издатели
Telltale Games
- ▶ Жанр
Telltale Games
- ▶ Разработчик
Telltale Games
- ▶ Платформа
■ Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock
■ Sam & Max: Hit the Road
■ Music Mission: Day of the Tentacle
- ▶ Мультимедиа
Отсутствует
- ▶ Количество дисков
72 мегабайта чужа
www.telltalegames.com
- ▶ Сайт игры
www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти

диалогами и юмором тут по-прежнему полный порядок.

Кроме того, **Situation Comedy** выглядит еще более собранной и внятной игрой, чем первый эпизод. За все два часа через ваши руки проходит всего семь (!) предметов, а игра практически не заставляет вас без необходимости прыгать по локациям, заниматься охотой на пингвины и идиотским перебором вещей. В результате получается крайне короткой, но очень смешной, яркий и — главное! — логичный квест.



Честно говоря, не очень приятно, о чем мы будем разговаривать в рецензии на **Episode 3: Meatball** (выходит 7 февраля) с теми, кто до сих пор не ознакомился с первыми двумя сериями. Очевидно, что рецензирование каждой зарисовки чем дальше, тем больше будет напоминать кухонное обсуждение сериала — с непременным обсаживанием любимых персонажей и любительским прогнозированием дальнейших перспектив. Так что если вы еще не ознакомились с этим маленьким шедевром — спешите видеть, потом будет поздно.

P.S. Увы, на сегодняшний день ни один из наших уважаемых издателей по-прежнему не проявил к сериалу **Sam & Max** осязательного интереса. То есть на данный момент единственный способ легально приобрести первые два эпизода — оплатить их на сайте www.telltalegames.com.



Яркий пример изыскательных уловок в адрес ТВ: курица на корыте — это местный популярный телевизионный комик.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Второй эпизод детективных расследований говорящей собаки в шляпе и кролика с тягой к немотивированному насилию. Это все так же смешно, но требует некоторой культурной базы и безразличного англичанина.

ГЕЙМЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

SID MEIER'S CIVILIZATION WARLORDS IV

ОФИЦИАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К КУЛЬТОВОЙ CIVILIZATION IV

НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Шесть абсолютно новых цивилизаций с уникальными юнитами и постройками, новые чудеса, новый вид дипломатических отношений - вассалитет.

НОВЫЕ ЛИДЕРЫ

Десяток величайших в истории военачальников, среди которых Шака, Ванг Кон и Август, с новыми лидерскими способностями.

НОВЫЙ ЮНИТ

Новый тип «великой личности» - Полководец - незаменимый помощник игрокам, жаждущим власти над всем миром.

НОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Восемь дополнительных сценариев, включая «Завоевательные походы Александра», «Возвышение Рима», «Чингиз-хан», «Викинги» и др.



Реклама



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: SEGA/The Creative Assembly
 Издатель в России/локализатор: Софт Клуб
 Полная рецензия: «Игромани» № 01/2007



Обласканная нами **Medieval 2: Total War** (девятое место в «Итогах года 2006» по версии «Игромани»), серебряный призёр в номинации «Лучшая графика») — идеальный представитель серии, вершина эволюции. Интересно будет посмотреть, куда дальше двинутся **Creative Assembly**.

ПЕРЕВОД: Легальная копия Medieval 2 продается в России исключительно в коробочном варианте по цене в 600—700 рублей. На момент написания этих строк ни о каких бюджетных джевел-вариантах речи не идет.

Однако спешим заверить — локализация стоит своих денег. Во-первых, к вашим услугам толстенное руководство пользователя, где подробно разбираются все аспекты игры. Во-вторых, конечно, сама локализация, заслуживающая исключительно лестных слов. Текст тут переведен аккуратно и максимально литературно.

Кроме того, все действие озвучено отличными акторами, блестяще исполняющими свои роли. И читать, и слушать приятно.

Ну и, конечно, главное — обладая лицензионной версией, вы сможете принять участие в многопользовательских интернет-баталиях. Настоятельно рекомендуем. — **Степан Чечулин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

ЦЕЗАРЬ 4 (CAESAR 4)

Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: Vivendi Games/Tibial Mii Entertainment
 Издатель в России/локализатор: Софт Клуб
 Полная рецензия: «Игромани» №12/2006



Однозначный победитель в нашей номинации «Цезарь года» **Caesar 4** оказался именно тем, чем ожидалось, — добротым трехмерным ремейком **Caesar 3**.

Существенная разница появилась разве что между классами граждан — их разделили на три сословия, каждое из которых исполняло некую полезную функцию. Одни табуетки мастерили, другие пахали в поле, третьи вели праздный образ жизни, но зато исправно снабжали городскую казну деньгами.

ПЕРЕВОД: Как и в случае с российским изданием **Medieval 2: Total War**, локализованная «Софт Клубом» версия **Caesar 4** продается у нас в DVD-боксе по цене в полтысячи рублей. Взамен, кроме игры, предлагают также брошюру-мануал и увесистая коробка с приятной полиграфией.

Зато сам перевод сделан в лучших традициях «Софт Клуба» — очень аккуратно, без опечаток и, скажем так, исторически достоверно. Тут, к нашей радости, нет «жибар», «дотеджий» и прочей ереси, разрушающей хрупкую атмосферу. Кроме того, «Софт Клуб» снова радует отлично подобранным актерским ансамблем.

Ситуацию омрачает лишь таинственная пролажа некоторых букв алфавита, из-за чего постоянно встречаются артефакты вроде «начь», «омена» или «продолжь». — **Степан Чечулин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,5
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

Жанр: файерфокс-экшен ■ Издатель/разработчик: Ubisoft/Capcom
 Издатель в России/локализатор: Новый Диск
 Полная рецензия: «Игромани» 08/2006



Devil May Cry 3 — безусловный шедевр, переживший на PC, как это водится у **Capcom**, с полторагодичным опозданием. Это экшен, исполненный уникально, запердельного драйва и таких комбо, которые разработчики «Волкода» не смогли в самых смелых зрелищных снах.

ПЕРЕВОД: Главной претензией к PC-версии **Devil May Cry 3** была даже не графика — местный геймплей в состоянии ее искушать. Проблема была в неудобном управлении. Клавиши тут назначены совершенно хаотическим образом. Realtek честно сообщает, что для выхода из игры надлежит использовать Alt+F4. Кроме того, отрецензированная нами погода назад версия отказывалась работать с любимыми геймпадами, что окончательно гробило все затею.

Выпущенная «Новым Диском» версия, во-первых, содержит патч, а во-вторых — радостно дружит с геймпадами. Так что играть все-таки можно. Тем не менее управлять даже меню с клавиатуры затруднительно, поэтому без альтернативных контроллеров лучше и не пытаться.

Локализация также продолжает правильную традицию и предлагает нам слушать оригинальную озвучку, но читать русские субтитры. Эта замечательная идея, к сожалению, плохо работает: шрифты тут плывут и читаются с трудом. Для справедливости надо заметить, что в оригинале творилось то же самое. — **Олег Ставицкий**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

MADE MAN: ЧЕЛОВЕК МАФИИ

Жанр: экшен по принципам ■ Издатель/разработчик: Malesherbe/Silverback Studios
 Издатель в России/локализатор: Новый Диск
 Полная рецензия: «Игромани» 02/2007



Made Man — экшен, являющийся на воспоминаниях реального киллера мафии. Имеется кинематографическое повествование и некоторые режиссерские амбиции (например, экран регулярно делится на две части, демонстрируя происходящее с разных ракурсов). На деле же это довольно вычужденный космободий экшен, который очень хочет походить на **Max Payne** (есть slow-mo и стрельба из двух «Узи-1»), но больше напоминает недавних **Silvertop Dogs** (удовичианская графика и безобразное исполнение).

ПЕРЕВОД: У оригинальной игры было всего две доступные особенности — отличный лицензированный саундтрек и убедительная озвучка. То есть персонажи (которые тут в основном представляют различные мафиозные кланы) не стеснялись в выражениях и при любом удобном случае прилепывали друг друга неприкрытым матом. «Новый Диск» сделал распространяемую ошибку, попытавшись сбалансировать «литературный» перевод и необходимые грубости. В итоге главный герой (киллер, напомним) употребляет глагол «шлепнуть» и довольно небудительно использует не матерные слова, но их пограничные аналоги. И без того дырявая атмосфера **Made Man** от таких упреждений практически растворяется в воздухе вместе с игрой. Поедем. — **Олег Ставицкий**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

BIONICLE HEROES

- Жанр: стробоскопический экшен
- Издатель/разработчик: Eidos Interactive/Traveller's Tales
- Издатель в России/локализатор: Новый Диск
- Полная рецензия: «Игромания» 01/2007



Третий после орденосной дилогии LEGO Star Wars проект англичан из Traveller's Tales для знаменитого концерна LEGO. Bionicle Heroes, основанная на соответствующей лицензии от LEGO, разумеется, сильно похожа на предыдущие две игры разработчиков. Минус акробатика плюс запредельной плотности экшен. Как вычислится, та же самая механика неплохо работает и в отрыве от «Звездных войн», но шарма, конечно, поубавилось. Зато прибавилось совершенно стробоскопических спецэффектов и специфики, унаследованной от вселенной Bionicle. Играть во все это интересно, но от дичайшей цветовой гаммы и непрерывного потока спецэффектов голова периодически болит.

ПЕРЕВОД: «Новому Диску» повезло — в Bionicle Heroes переводчики практически нечего. В кат-сценах герой издается путем звуков и пантомимы, а текст тут в основном ограничивается строчками вроде «тебе нужна золотая маска». Один из немногих диалогов, что пришлось озвучить голосом, — заставка, герой которой вдруг заговорил с интонациями Николая Дроздова. Не то чтобы это как катастрофически разрушало местную атмосферу, но оригинал был все-таки лучше. — Олег Ставицкий



ВЬЕТКОНГ 2 (VIETCONG 2)

- Жанр: экшен
- Издатель/разработчик: 2K Games/Paradox
- Издатель в России/локализатор: 1С/Португ
- Полная рецензия: «Игромания» №1/2006



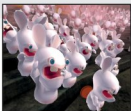
Спустя год с лишним после европейского релиза в нашей стране наконец-то вышла официальная русская версия шутера «Вьетконг 2». Надо сказать, что оригинальный Vietcong 2 продавался на Западе чуть ли не в магазинах для взрослых и считался, мягко говоря, весьма недетской игрой. Здесь главный герой периодично и с весьма определенными целями посещал публичный дом, на каждом шагу выражал национальную нетерпимость (одна из самых невнятных его фраз: «Эй вы, макаки узкоглазые!») и так само материализ, что уши невольно сворачивались в трубочку.

ПЕРЕВОД: Толмач из «Логрусса» явно подошел к переводу с душой. В духе небезызвестного ст. оу Гоблина они превратили и без того суровые английские ругательства в неслыханный поток отборного русского мата. Не то чтобы мы в «Игромании» были резко против, но в таких случаях, ей-богу, издателю не помешало бы выносить предупреждение о «цензурной лексике» на обложку игры. Что касается собственно перевода, то больше всего русской версии не повезло с голосами второстепенных персонажей. И если главные герои здесь выражаются хорошо поставленными дикторами интонациями, то многочисленные второстепенные персонажи озвучены от силы двумя актерами. — Александр Кузьменко



RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ (RAYMAN RAVING RABBIDS)

- Жанр: сборник мини-игр
- Издатель/разработчик: Ubisoft
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №2/2006



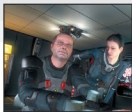
Rayman Raving Rabbids, сборник нескольких десятков примитивнейших мини-игр на трех кнопках, является, наверное, самым безумным явлением сезона. Только в этой и никакой другой игре вам предстоит на скорость доить коров, прыгать с самолета без парашюта, гонять верхом на бордавочнике, очень много танцевать и, конечно же, встретиться с ними — белыми, пушистыми, орудиями и вооруженными вантузами кроликами (милейшие существа, которые пришли захватить мир). Выход официальной русской версии — это еще один шанс приобщиться к простой, но в то же время крайне обязательной игре.

ПЕРЕВОД: Живой речи в «Бешеных кроликах» нет (если не считать такой многочисленный лиски, визги и хрюканья), а всего игрового текста наберется максимум на пару страничек. Откровенно говоря, кроме пунктов меню и коротеньких описаний многочисленных мини-игр, переводить здесь практически нечего, так что люди из «Буки» справились со своей задачей хорошо и оперативно. Наверное, единственное, что осталось в русской версии от оригинала, это яркий англоязычный призыв «GO!», который появляется на экране перед началом очередного безумства. Впрочем, мы в «Игромании» уверены, что как раз вот такие вещи переводить и не нужно. — Александр Кузьменко



ALPHA PRIME

- Жанр: экшен
- Издатель/разработчик: IDEA Games/Black Element Software
- Издатель в России/локализатор: 1С
- Полная рецензия: «Игромания» 01/2007



Alpha Prime — клинчический, беспроглядный шутер, который равномерно посылает вам голову всеми достижениями прогресса. Физика от AGEIA PhysX, которая тут используется просто для веселья, а uncompressed-текстуры высокого разрешения складываются в плюшку и совершенно непривлекательную игру без единой светлой мысли. Своих идей у Black Element Software нет, а чужие они отработывают так, что плакать хочется.

ПЕРЕВОД: Меж тем Alpha Prime также предьявляет миру некоторые амбиции. Так, для создания местной истории (скупчайшей) был привлечен известный чешский писатель-фантаст. Несмотря на наемного литератора, читать и слушать насюэз фальшивые диалоги нет никаких сил.

А теперь представьте, что будет, если фальшивые диалоги прочитать переиhrывающими русскими голосами. Именно это и происходит в локализации от 1С. Если в Alpha Prime и была какая-то атмосфера, то все остальное улетучилось вместе с переводом. С другой стороны, если вам вдруг захочется приобщиться к банальнейшей истории про очередной межгалактический минарал, а с английским беда, то русская версия это единственный шанс оценить глубину падения Black Element Software. — Олег Ставицкий





ОВЦЕГОНКИ (CHAMPIONSHIP RACING)

Жанр: аркадные гонки | Издатель/разработчик: Frogster Interactive/Black Sheep Studio | Издатель в России/локализатор: 1С
Полная рецензия: «Игромания» №09/2006



«Овцегонки» (в единичестве — **ChampionSheep Racing**) — это самая натуральная отдушина после издательства вроде **Crazy Frog Racer**. Содержание у обеих игр одно и то же: юмористические гонки по кругу с редкой стрельбой. Но в отличие от бестолковых покатушек про надоедливую жабу, забеги сумасшедших овец вызывают густо положительные эмоции.

Секрет кроется в подходе к выполнению своей работы. В **Black Sheep Studio** отчаянно старались сделать действительно интересную игру. Это видно в уморительном графическом стиле, в дизайне трасс, в музыке — во всем чувствуется прилежание и любовь к предмету.

«Овцегонками» явно не хватило бюджета — игра получилась короткой и не слишком разнообразной. Еще немного — и вышел бы нишевый хит. Но и в своем нынешнем состоянии **ChampionSheep Racing** не стыдно подарить пару вечеров.

ПЕРЕВОД: В 1С, безусловно, сработали качественно: аутентичные шрифты, адекватно переведенный текст (озвучка не требовалась — персонажи здесь исключительно блютю)... Однако сделать хуже было бы просто стыдно — текстовой информации в игре от силы пара строчек. — **Георгий Курган**



КАО: ЗАГАДКА ВУЛКАНА (KAO THE KANGAROO 3: MYSTERY OF VOLCANO)

Жанр: платформер
Издатель/разработчик: Senega Publishing/Tate Interactive
Издатель в России/локализатор: 1С



Као — это такой низкобюджетный аналог Раймана и Крзша Бандикута, главный герой одноименной серии польских платформеров. «Загадка вулкана» является уже третьей игрой в линейке.

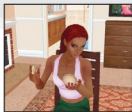
Оставив за скобками сомнительный сюжет, понять который без изучения предистории категорически невозможно (совершенно неясно, зачем Као со своим напарником-пеликаном полетел на тропический остров и почему пеликан не погибает после падения в жерло вулкана), заметим, что перед нами довольно сносный платформер. Все ингредиенты (акробатика, собирательство и кидание динамитом во врагов) на месте. Плюс нехитрые головоломки и занятые мини-игры: прыжки с парашютом, катания на лодке и полеты на самолете. В целом все это складывается в компетентную, но лишнюю души и обаяния игру. Лучше все-таки поиграть в **Rayman**.

ПЕРЕВОД: Придаться в локализации решительно не к чему: качественный перевод текста, отлично подобранные актеры — если у оригинала была хоть какая-то атмосфера, то 1С бережно перенесли ее в русскую версию. В общем, как это бывает с подобного рода проектами, слушать здешние диалоги гораздо интереснее, чем, собственно, играть. — **Георгий Курган**



ОТЧАЯННЫЕ ДОМОХОЗЯЙКИ

Жанр: социальный симулятор/квест | Издатель/разработчик: Buena Vista Games/Liquid Entertainment | Издатель в России/локализатор: Новый Диск/lokalbav.ru | Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



Интерактивные «Отчаянные домохозяйки» (соответствующий сериал на Западе бьет по популярности даже знаменитый «Остаться в живых») — у нас локалобывается на канале CTC) — остаются не то чтобы выдающиеся, но занятной игрой. **Liquid Entertainment** (авторы нестыдной пропильной стратегии **Battle Realms**) сработали полностью помыслив **The Sims** и детективного квеста. Получилось качественное развлечение, рассчитанное исключительно под поклонников — сюжет предполагает, что вы знакомы с основными героями и кое-что понимаете в их взаимоотношениях.

ПЕРЕВОД: **snowball.ru**, как водится, подошли к локализации ответственно. Все героини игры говорят теми же голосами, что и на отечественном телевидении, так что радость узнавания будет не только визуальной. Кроме того, тут переданы такти, казалось бы, необязательные вещи, как мини-викторина, которую игра проводит между звуковой уюрой.

При этом без внимания отчего-то остались звуки, издаваемые местным телевизором, что грустно: на нем можно переключать каналы, отчего из динамиков периодически доносится юмористические зарисовки и выдержки из ток-шоу. — **Олег Ставкицкий**



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО: ОПЕРАЦИЯ WINTERSUNNE (UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Anasorda Games/Spring Interactive Media
Издатель в России/локализатор: Новый Диск



«Операция Wintersunne» — крепкий традиционный квест, снабженный удивительно логичными головоломками. Но больше всего, как и положено квесту, здесь выделяется сюжет. Разработчики перемешали реальные факты с творными заговорами и облекли все это в шпильно-детективную оболочку. Действие **Wintersunne** крутится вокруг создания нацистами ядерной бомбы в 1943 году. Для выяснения подробностей британская разведка снарядила (естественно, инкогнито) экспедицию, состоящую из некоего Грэхема, профессионального разведчика, и Джона Расовла, специалиста по ядерной физике.

Выглядит **Wintersunne** на удивление недурно. Для полноты эффекта настоятельно рекомендуем включить в настройки графики «эффект сели» — тогда происходящее станет напоминать военные хроники или старые фотографии.

ПЕРЕВОД: «Новый Диск» сработали без сучка и задоринки: адекватно переведенный текст, актеры, знакомые по теле- и кинодублингу. Одним словом, «обычно-хорошая» локализация, которая (и это главное!) не разрушает местную атмосферу. Периодически встречающиеся наивные и неправильные интонации в озвучке не в счет. — **Георгий Курган**



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, д/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делится на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.

Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ.

Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ.

Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализации, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **46**
Рос. издатель/разработчик: 1C/PING Studios
- **Maelstrom**
Рос. издатель/разработчик: 1C/KDV Games
- **Блицкриг 2: Освобождение**
Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive/MediaLink Studio Ltd.
- **Великие Битвы: Битва за Тобрук**
Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Arise (совместно с Nival Interactive)
- **Великие битвы: Курская дуга**
Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/N-Game (совместно с Nival Interactive)
- **Волкодав: Путь воина**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Восхождение на трон**
Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Инстинкт**
Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/Neotonic Studio и Digital Spray Studios
- **Корсары: Возвращение легенды**
Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/AlmasiD&Co
- **Механоиды: Гонки на выживание**
Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyRiver Studios
- **Стальные монстры: Союзники**
Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Lesta Studios
- **Стритрейсеры: Горячий асфальт**
Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/K Vision
- **Ядерные твари**
Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/JetDogs Studios
- **В разработке**
- **33 квадратных метра: Война с соседями**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/Jam Games

- **BASE Jumping: Точка отрыва**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/D3 Company
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Ghost Software
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/dat
- **Heavy Duty**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Primal Software
- **Lock On. Ка-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **PROTECTOR: Космическая боевая платформа**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/OCCP Games
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 23 марта 2007 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит»/Публишинг-Deep Shadows
- **Warfare**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и «Руссобит»/Публишинг-GFI
- **Xenus 2: Белое золото**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит»/Публишинг-Deep Shadows
- **XIII век**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Unicom Games
- **AgOrA: Битва за хлебницу**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: —NeArGa
- **Агрессия**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Lesta Studios
- **Адреналин 2: Час пик**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Анобис: Сон разума**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит»/Публишинг-/World Forge
- **Братья пилоты: Догонялки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/OB Interactive
- **Герои Мальгирими 2: Нашествие некромантов**
Дата: февраль 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/«Акселл»/«Сосис»
- **Головорезы: Корсары XIX века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/«Акселл»
- **Глюк'оза Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит»/GFI/Russia
- **Дальновостки 3: Похороны Аленки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Завтра война: Фактор К**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/CroLand
- **Звездный легион**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/CroLand
- **Императоры иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —Deep Games
- **Империya претвесе всего**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Isobit
- **Исход с Земли**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Parallax Arts Studio
- **Капитан Врунгель**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/InCo-So
- **Коллапс**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Cristeam
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: февраль 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DICSoft

- **Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1C»/Kotauri Interactive
- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/«Акселл»
- **Московский вождя**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/ArtyShook
- **Не время для драконов**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: апрель 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Sleep Creative Group
- **Одиссей капитана Блада**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Playlogic Entertainment
- **Онмилэйд**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Параграф 78**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Пираты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DICSoft
- **Предтечи**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит»/Публишинг-Deep Shadows
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть шпионам**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Трудно быть богом**
Дата: март 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Burst CT
- **Хроники Тарр: Призраки звезд**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселл»/Kvazar

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Alpha Prime**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **BreakQuest**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Championsheep Rally (Овцегонки)**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Civilization 4: Warlords**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **CSI: Miami**
Рос. издатель/локализатор: «Акселл»
- **Devil May Cry 3: Dante's Awakening. Специальное издание**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»

- **Euroleague Basketball (Лучшие из лучших: Баскетбол)**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит»/Публишинг-/Play Ten Interactive
- **EverQuest 2: Echoes of Faydwer**
Рос. издатель/локализатор: «Акселл»
- **Hitman: Agent 47**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Micro Machines V4**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Moorhuhn Pirates (Морхун: Пираты!)**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит»/Публишинг-GFI

- **Sensible Soccer 2006**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Shadowgrounds**
Рос. издатель/локализатор: «Акселл»
- **Stubbs The Zombie: Месть короля**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»/ст. ой/Гоблин
- **Tony Jaa's Tom-Yum-Goong: The Game (Тайский дракон)**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит»/Публишинг»
- **Top Spin 2**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»

Новые анонсы

- **Jade Empire: Special Edition**
Дата: март 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Tomb Raider: Ангел Тьмы**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Sacred 2: Fallen Angel**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселл»
- **Supreme Commander**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure**
Дата: весна/лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселл»

GUILD WARS®

**РУССКИЕ
ИДУТ!**

Присоединяйся!

**Русская версия
Guild Wars
для игры
на международном
сервере!**

- ✓ русские кварталы во всех городах
- ✓ возможность русскоязычного общения с игроками
- ✓ описание всех игровых предметов и навыков на русском



NC SOFT™

на правах рекламы

© 2005 – 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам отправки заказов обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: booka@booka.ru, Компания "Бука", 115220, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2). Защищу авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Штат" (russianstate.ru).

ARENET™

бука®
RUSSIAN STATE
www.booka.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с МАРТА 2005 по ДЕКАБРЬ 2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	Gothic 3	10127	10,6%
2	■	Half-Life 2: Episode One	6684	7,1%
3	▲3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	4878	5,1%
4	▼1	Need for Speed: Carbon	4819	5%
5	▼1	FIFA 07	4454	4,6%
6	▲4	FlatOut 2	4298	4,5%
7	▲11	Medieval 2: Total War	2939	3%
8	■	F.E.A.R.: Extraction Point	2903	3%
9	▲5	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	2653	2,7%
10	▼1	Dark Messiah of Might and Magic	2477	2,6%
11	▲4	Neverwinter Nights 2	2451	2,5%
12	▼5	Heroes of Might and Magic 5	2443	2,5%
13	▼1	Hitman: Blood Money	2408	2,5%
14	▲7	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	2376	2,5%
15	▲2	Titan Quest	1971	2%
16	■	Company of Heroes	1762	1,8%
17	▼6	Pro Evolution Soccer 6	1486	1,5%
18	▲6	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	1423	1,4%
19	▲15	Dreamfall: The Longest Journey	1350	1,4%
20	▲5	Санитары подземелий	1315	1,3%
21	▼2	В тылу врага 2	1218	1,2%
22	▲1	Call of Juarez	1167	1,2%
23	NEW	Armed Assault	1093	1,1%
24	▲4	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	1059	1,1%
25	▼3	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	1052	1,1%
26	▲4	Prey	946	0,9%
27	▲6	Bad Day L.A.	939	0,9%
28	▼1	Condemned: Criminal Origins	883	0,9%
29	■	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	841	0,8%
30	▼4	Ex Machina: Меридиан 113	788	0,8%

По состоянию на 2 февраля в голосовании приняло участие 21237 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

Январь — месяц затишья в любой индустрии, в том числе и игровой. Подтверждение тому — нынешний хит-парад, где из новых игр в тридцатку вошел лишь свеженький **Armed Assault**. Большинство остальных позиций хит-парада делит давно знакомые нам монстры — то полыхоньку поднимаем на строку, то точно так же неславно сползая на две.

Первые две строки пятерки лидеров уже который раз не преподносят сюрпризов: с огромным отрывом лидирует **Gothic 3**, на своем месте и «первый, но вечно второй эпизод» — А теперь снимем шляпы, друзья: на третьей строке заканчивает свое пробное шествие по хит-параду **TES 4: Oblivion**. За эти 10 месяцев ролевой монстр побывал, кажется, на всех позициях первой пятерки, потом оказался за ее пределами и в тот самый момент, когда мы начали ждать вылета «великого и ужасного» за пределы десятки, вдруг рванул на три пункта вверх. Отличный финал. Bravo, маэстро.



Gothic 3 10,6%



Half-Life 2: Episode One 7,0%



TES 4: Oblivion 5,1%



FIFA 07 4,6%



Need for Speed: Carbon 5,0%

Из других значимых свершений отметим неожиданное появление в тридцатке **Dreamfall: The Longest Journey**. Выбрать-

ся из подвала хит-парада и пролететь 15 строк вверх — достойное приключение для отличной игры. На этой оптимистичной

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с МАРТА 2006 по ДЕКАБРЬ 2006. 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).

2 ФЕВРАЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АПРЕЛЕ 2006 — ЯНВАРЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

В январе случилось непредвиденное. Измученные трехмесячным валом релизов, мы были планировали передохнуть и переключить свое внимание на грядущие проекты. Не вышло.

Индустрия с каким-то громогласным лиязаньем продолжает стрелять в нас новыми играми внушительного калибра. Главным событием предлагается считать выход **Battlestations: Midway** — без пяти минут игру нашей мечты. Это вовсе не военно-морской симулятор и не высокобюджетный ответ нашим «Стальному монстру», как некоторые могли показаться после просмотра скриншотов. **Battlestations: Midway** — это несколько гигабайт простого человеческого счастья. Это, наверное, единственная игра, где можно летать (на самолетах), плавать (на подводках) и стрелять изо всех бортовых орудий боевых кораблей. За подробностями можно обратиться к нашей восторженной рецензии, но если коротко, то именно **Battlestations: Midway** — наша игра месяца.

В других новостях: **KD Vision Games** (бывшая **K-D Lab**) совершил, наконец, первое серьезное стратегическое высказывание со времен памятного «Периметра». Их **Maelstrom** — очень неоднозначная и вместе с тем самобытная стратегия. О мнении, терзавшего автора этих строк при выставлении финальной оценки, можно почитать в соответствующей рецензии.

По поводу очередного переиздания великого **X-COM** мы недоумевали. Вся западная пресса в приливе щедрости обещала **UFO**:

Afterlight нестыдными рейтингами. Это, пожалуй, самая лучшая из всех **UFO**, что сделали чеки из **Altir Interactive**. Но у них по-прежнему не выходит главного: вдолбить в действующую модель **X-COM** жизнь и атмосферу. В **Afterlight** можно играть и даже получать от этого осязательное удовольствие. Но ни о каком духовном возрождении сериала речи тут не идет.

Наконец, последний крупномасштабный релиз января — «Ил-2 Штурмовик: Платиновая коллекция» — оказался очень ценным приобретением. «Ил-2» в очередной раз собрала все известные науке адроны к своему орденосному симулятору и добавила два самых свежих: «Штурмовики над Манчжурией» и «46». Особое внимание имеет смысл уделить второй добавке — это единственная на сегодняшний день возможность встретить в одном воздушном пространстве реактивные самолеты и классические модели Второй мировой. Кроме того, у нас, похоже, научились выпукать коллекционные издания хороших игр. К «Платиновой коллекции» прилагается отдельный диск с бонусами, видеороликами и прочими материалами для фанатов.

В традиционной рубрике «Игры, которые вы можете случайно пропустить» выступает **Sam & Max: Episode 2 — Situation Comedy**. С релизом второй серии стало окончательно ясно, что эпизодическая структура нового «Сэма и Макса» — не дань моде, а продуманный и сюжетно оправданный (!) шаг. Их сериал про говорящую собаку и белого мохнатого кролика — не только качественный, проду-



манный и гомерический смешной квест. Это еще и первый в истории игровой индустрии интерактивный ситком (за различными проектами в нашу рецензию). На следующий день после написания этих строк журнал уйдет в печать, а в редакции появится третий эпизод, так что все станет окончательно ясно.

В уникальном жанре «черно-белый инди-квест» выступили авторами **Eye of the Kraken** со своим новым проектом **Carle Blanche**. Это очень уютный и охотно заимствующий из различных культурных явлений квест. Не **Scratches**, конечно, но тоже занимательно. В традиционном бедном на релизы январе, как видно, случилось несколько очень хороших игр. Но еще удивительней, что в следующем месяце опять будет жарко. Буквально со дня на день мы засеем за **Resident Evil 4** (который так давно вышел!), а ближе к двадцатым числам в редакции придется страшно сказать какая игра. До встречи через 30 дней!

Олег Ставицкий, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



К нашему удивлению, несмотря на обилие всяческих новогодних торжеств, огромное множество читателей нашли минутку, чтобы выставить нам список предполагаемой пятёрки лучших! Первый верный ответ пришел от **Игоря Морозова** (г. Иркутск), который и получает в подарок игровую мышку **Game Commander M-ERUP2R** от компании **Elecom** (www.elecom.net.ru). Поздравляем!

Победитель февральского тотализатора

Победитель февральского «Тотализатора» получит от нас в подарок игровую мышку **BW-021-b 1600dpi**. Невероятно красивая мышка будет похвастаться сверхчувствительным лазерным сенсором с поддержкой режима 1600 точек на дюйм, усовершенствованным механизмом кликов и специальным водо- и грязеотталкивающим материалом корпуса. Благодарим компанию **DMCgroup** (торговая марка **Black Warrior**, www.black-warrior.ru) за предоставленный приз!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом левой пятёрки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится со 2 февраля по 2 марта.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. У. Ж. О. С.
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваша прогнозы ежемесячно публикуются на сайте «Игра месяца» по адресу totalizator@igromania.ru (сметенная «Игромания» тотализаторе «Игра месяца»). В письме не забудьте указать свое фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.
Кроме того, вы можете отправить ответные SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с предфиксом **total** (т. е. в начале SMS вы должны ввести слово **total** и только потом, через пробел, ввести сам ответ). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
Правила акции закончатся 2 марта, не опоздайте!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр 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.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Образцово-показательный аддон к лучшей стратегии прошлого года. Работает абсолютно к своему колосу: тактическая стратегия в режиме реального времени и чуть ли не самые беспощадные сражения в истории жанра.

Сценарий * Relic * 100 * Spiga

Top Spin 2



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротроения пейнтбол-симулятор тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шарановой под юбку.

Симулятор тенниса * Indie Ball * Power and Magic Development * Azgur Media * Spiga

Prey



Рейтинг «Массы» >>> 8,0
Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Игрок для подробного допроса, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных суперспособностей.

Action * Human Head Studios * 2K Games * TC

FlatOut 2



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №8/2006

Идеальная игра для разочарованного в московских пробках автомобилиста. Достали все эти тактики-поджигатели на тыльничных автовехах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причём без последующего визита к автосинексктору.

Аварийка * Empire Interactive * Dogbar Software * Spiga

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Spiga

Hitman: Blood Money



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изощреннее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Bonafid Discs

Titan Quest



Рейтинг «Массы» >>> 9,0
Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Dark Messiah of Might and Magic

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Классическая стратегия * Ubisoft Interactive * Ubisoft

Gothic 3



Рейтинг «Массы» >>> 8,0
Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студенческая, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Полная игра * Piranha Bytes * inRoad Productions / GIG / Pegasus-M

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочьих ушей.

Action / ролевая игра * Arkane Studios * Ubisoft Studios * Spiga

Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Аванта

Sam & Max Episode One: Culture Shock



Рейтинг «Массы» >>> 8,5
Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный экранный мир эпохи адвентурного Ренессанса, переходивший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Комедия * Telltale Games * Telltale Games/ComixUp

STUBBS™ THE ZOMBIE

Месть Короля



Ст. от **Гоблин**
Представляет

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



★ **ASPIR**
WIDELOAD

Реклама

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Какой пост занимает Виктор Антонов в Valve Software?



Виктор Антонов, бывший арт-директор Valve, родом из Болгарии. Вот почему в Half-Life 2 так много свидетельств советского прошлого.

Сейчас уже никакой, он ушел оттуда еще в 2005 году. А до этого был арт-директором. Виктор родом из Болгарии, и именно ему мы обязаны тем, что действие Half-Life 2 происходит в условной восточноевропейской стране. Страна эта нигде не называется, но больше всего она похожа на Болгарию: советские машины, характерная восточноевропейская архитектура, море.

В стенах Valve Виктор провел несколько лет, а начинал он еще в **Matrix Entertainment**, где работал над такими играми, как **Redneck Rampage** (1997), **Redneck Rampage Rides Again: Arkansas** (1998), **Quake 2 Mission Pack: The Reckoning** (1998) и **Kingpin: Life of Crime** (1999).

Мы связались с Виктором и спросили его о причинах ухода из Valve. Он назвал три причины: чтобы создать собственную дизайнерскую компанию **The Building Studios**; чтобы иметь больше времени на писательство (в данный момент он работает над сценариями для женщины **The Crossing**, который делают авторы **Dark Messiah of Might and Magic**, и еще одной необыкновенной игры, плюс пишет фантастический роман); ну и еще потому, что ему больше нравится жить в Париже, чем в Сиэтле (США), где находится Valve. До переезда в Сиэтл ему довелось пожить в Швейцарии и Лос-Анджелесе.

Официальный сайт Виктора находится по адресу www.vulkanbros.com, там можно посмотреть его прошлые и текущие проекты.

Программы вроде **DAEMON Tools** и **Alcohol 120%** можно использовать для эмуляции лицензионных дисков. А разве это закононо?



На ежегодной конференции «Компьютеры, свобода и приватность» ежегодно вручают награды «Большой Брат» частным лицам, компаниям, государственным деятелям и организациям за действия, сильнее всего угрожающие праву на секрет частной жизни. Многие издатели на эту награду уже спелка заработали.

А почему это не должно быть закононо? Конечно, издатели игр очень не любят эти программы, делают все, чтобы ими нельзя было пользоваться (системы защиты часто конфликтуют с тем же **DAEMON Tools**), и всеми способами пытаются внушить мысль об их незаконности, но на самом деле ничего противозаконного в **DAEMON Tools** и **Alcohol 120%** нет. Это инструменты, которые можно использовать как во благо, так и во вред. Если кому-то они нужны для эмуляции пиратских образов, то программы и их разработчики в этом не виноваты.

Некоторые производители консолей, к слову, рассуждают таким же образом, что и многие издатели. По их логике, приставки нельзя продавать в тех регионах, где они официально не запущены, хотя это противоречит здравому смыслу. Активнее всего в этом плане действует **Sony**, она постоянно судится то с тем, то с другим. Именно по ее вине был закрыт интернет-магазин **Lik-Sang.com**, импортировавший PSP в Европу задолго до европейского лонча.

Существуют ли в мире музеи, посвященные компьютерным играм, и на чьем они содержании?

Да, есть одна выставка в Великобритании, называется **Game On** (www.science-museum.org.uk/exhibitions/gameon). Она



Game On — выставка небольшая, но посмотреть там есть за что.

проходит в стенах лондонского Музея науки и посвящена старым игровым автоматам, старым консолям и играм для них (более 120 наименований). Самые древние экспонаты датируются началом 60-х годов (!).

Кроме как посмотреть, на Game On есть чего послушать: каждые несколько дней там проходят лекции по теории, разработке, истории игр, проводимые известными журналистами, разработчиками и учеными. Посмотреть расписание лекций, адрес выставки и заказать билеты можно по адресу www.keithprose.com/tickets/slink_buy/scimussh/p/EI/Game_On—Science_Museum—London.html.

Меня уже много лет мучает вопрос: а есть ли в Starcraft видеоролики? Все говорят, что есть, но я их никогда не видел.



Ролики в Starcraft были, но «благодаря» пиратам не все их видели.

Заставки там есть, но у нас, в России, большинство игроков их в глаза не видело. В конце 90-х — начале 2000-х, когда многие игры были еще небольшими по объему, пираты широко практиковали выпуск сборников с десятками, а иногда даже сотнями игр. Музыка и ролики обычно вырезали, чтобы уместить на одном диске больше игр. Так что если вы никогда не видели роликов из **Starcraft**, то имеет смысл раздобыть полную версию и увидеть игру в первоизданном виде. В супермаркете типа «**М.ВИДЕО**» лицензионный коробочный **Starcraft** можно купить рублей за четыреста.

Наверное, еще меньше людей знают, что ролики были и в **Warcraft 2: Tides of Darkness**. Если **Starcraft** по причине большого объема часто выходил на отдельном диске, то **Warcraft 2** почти всегда продавался только на сборниках. Найти тамошние роли-

ни несложно, они есть на сайтах, посвященных старым играм. Дать ссылку мы не можем (формально эти сайты нарушают закон, хотя издатели сами закрывают на это глаза), но, в принципе, отыскать их довольно легко.

Недavno наткнулся на фильм «Полусвет». Это случайно не экранизация Alan Wake, только с женщиной в главной роли? Сюжет там примерно такой же...



Alan Wake и «Bananas» в плане сюжета восходят к фильму Dead of Night 1945 года.

Что же, давайте посмотрим. Алан Уэйк, титульный персонаж одноименной игры, перед тем как встретить свою невесту, имел странные видения, которые потом использовал в своей книге. Книга оказалась успешной, но невеста вскоре пропала бесследно. Одновременно у Алана прекратились видения и начала мучить бессонница. В поисках спасения от нее он отправляется в клинику неподалеку от городка Брайт-Фоллс (штат Вашингтон), где между делом встречает женщину, очень похожую на свою исчезнувшую невесту. Лекарство спасает его от бессонницы, но вместе со сном возвращаются и видения, теперь уже в форме кошмаров.

А вот какая завязка у «Полусвета» (Half Light, 2006). Писательница Рэчел Карлсон (Дэми Мур) переживает из-за гибели своего пятилетнего сына. Проходит целый год, но она все еще не может справиться от своего горя и не в состоянии писать. Чтобы отвлечься от своих мыслей, Рэчел переживает в уединенный дом в Шотландии на берегу моря. И тут ее начинают одолевать видения...

Сходство очевидное, но говорить о каком бы то ни было заимствовании здесь не приходится — хотя бы потому, что «Полусвет» вышел в 2006 году, когда Alan Wake давным-давно уже находился в разработке. А если углубиться, под чьим влиянием создавались оба эти произведения, то это, скорее всего, будет фильм Dead of Night (1945). Там тоже все происходило в глубинке, а сюжет был построен вокруг видений главного героя (правда, не писателя, а архитектора).

Почему российские издатели не всегда переводят названия игр?

Переводят, но только тогда, когда перевод получается не хуже или хотя бы ненамного хуже, чем оригинальное название: «Бесконечное путешествие» (The Longest Journey), «Бешеные псы» (Reservoir Dogs), «Мессия» (Messiah), «Проклятые» (Clive Barker's Undying), «Похождения Ларри: Кончить с отличием» (Leisure Suit Larry: Magna Cum



Отчетливые издатели, слава богу, название игры переводят редко. Взаге у нас могла бы быть такая же ситуация, как с кино, где в порядке вещей названия вроде «Труп невесты» (которая на самом деле должна называться «Невеста-труп»).

Laude), «Принц Персии: Схватка с судьбой» (Prince of Persia: Warrior Within). Но такое случается редко, гораздо чаще при переводе названий прельст оригинального названия (если таковая была) теряется. Так вместо элегантного No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way появляется неуклюжее «Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х. возвращается», вместо короткого и звучного Oni — непонятное «Они» (сразу и не сообразишь, куда тут ударение ставить; хорошо хоть на обложке диска первую букву выделили, чтобы народ не путался), а вместо многозначного Resident Evil — кондовое «Обитель зла». Порой бывает, что даже одни и те же слова на русском и на английском звучат иначе: плавное, тягучее, поэтичное название Syberia при переводе трансформируется в отрывистое «Сибирь».

Вообще, в конце 90-х — начале 2000-х отчетливые издатели пытались переводить все названия, даже когда перевод получался предельно далеким от оригинала (например, Shogo: Mobile Armor Division в локализованном виде превратился в «Ярость. Восстание на Кронусе»). Но потом они сообразили, что названия на русском чаще всего получаются хуже, а если выдумывать что-то оригинальное, то можно уйти куда-нибудь совсем далеко, как это было с Shogo. Кроме того, названия многих игр еще до появления локализации отчаялись в сознании у игроков настолько прочно, что переводить их и не требуется (Quake, Warcraft, Starcraft, Half-Life). Поэтому со временем издатели пришли к компромиссному варианту: если название позволяет, его переводят полностью, если нет — не трогают вовсе или меняют только подзаголовок (Rayman Raving Rabbids: Бешеные кролики, Act of War: Шок и трепет, Tom Clancy's Splinter Cell: Теория хаоса).

Вкакой игре впервые появилась надпись «game over»? Ведь это неверная грамматическая форма и наверняка использоваться начала не сразу.

Если ограничиться только играми, то фраза «game over» упоминалась еще в патенте на пинболный автомат от 3 июня 1950 года (этот



Фраза «game over» в современных играх встречается все реже. Возможно, когда-нибудь мы будем вспоминать ее как устаревшую форму.

патент можно найти на сайте www.google.com/patents, его номер — 2643884). Сама фраза «game over» не нова, и ничего неэверного в ней нет — есть же выражение «to be over» (закончиться, прекратиться).

Что интересно, в игровых автоматах «game over» на первых порах использовалось не только при проигрыше игры, но и при завершении игры вообще. Эта надпись высвечивалась даже когда автоматы простаивали без дела в ожидании посетителей.

Вназваниях игровых компаний постоянно встречаются слова типа «entertainment», «interactive», «software», «softworks», «studios», «games», «productions» и так далее. Так вот, их придумывают для красоты или все зависит от типа продукции, выпускаемой компанией?

Да, такие слова используют в названиях именно для того, чтобы четко показать сферу деятельности компании. Какое именно

Вы спрашиваете — мы отвечаем

КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК

MAELSTROM
БИТВА ЗА ЗЕМЛЮ НАЧАЛАСЬ

ПОДГОТОВИТЕ СЕБЯ К БИТВЕ

ИЗДАТЕЛЬСТВО КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК

С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призы авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь. Призы (в данном случае это стратегия Maelstrom от фирмы 1С) достаются авторам вопросов, которые попали на эти страницы.

Если вы оказались в числе победителей, звоните по телефону 231-23-65 или пишите нам по адресу winner@igromania.ru, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договорившись о доставке призов.

слово выбрано — «entertainment», «interactive», «games» или какое-то другое из числа им подобных, особого значения не имеет — главное, что любое из них указывает, чем занимается фирма.

Вместе с тем существуют и законодательные ограничения на те или иные слова в наименовании юридических лиц. Например, в большинстве штатов США слово «bank» могут использовать в своих названиях только кредитные организации, имеющие банковскую лицензию. То есть если какой-нибудь Bank of Manhattan захочет открыть страховое подразделение, то оно уже будет называться как-нибудь вроде Banc of Manhattan Insurance. Нефинансовые учреждения (банки крови хотя бы) обычно используют не «banc», а «bank».

Есть также слова, которые, наоборот, нужно использовать в названиях некоторых типов юридических лиц в обязательном порядке. Например, по законам Луизианы в названиях профессиональных объединений (ассоциаций, профсоюзов) юристов, стоматологов, офтальмологов, мануальных терапевтов и медсестер обязательно должно быть указано ФИО, фамилия или просто имя одного из голосующих, бывших голосующих акционеров либо учредителей тех юридических лиц, что входят в объединение.

Игровые компании под все эти правила в большинстве своем не попадают.



Названия игровых компаний чаще всего подразумевают не слово «игра» в переводе с «entertainment/interactive/software/games/studios/games/productions/etc»

А что Хидео Кодзима думает о Splinter Cell? Ну и раз пошла такая пынка, то вот еще вопрос: а сколько вообще игр во вселенной Metal Gear?



Обложка самого первого Metal Gear.

Свое мнение о Splinter Cell он высказал еще в первом тизер-роликке Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, который крутили на E3 2005. Сам MGS4 тогда продемонстрирован не был, вместо этого показали забавную инсценировку с моделями из MGS3. Так вот, во второй половине этого ролика появляется Райден (персонаж из второй части) и Снейк, переодетый Самом Фишером, и пытаются наперегонки добраться до кресла с надписью «Главный герой». Снейк при этом крадется, но звук от его шагов такой, как будто тяжелый робот шагает. Если попытаться расшифровать этот меседж, то можно сделать вывод, что Кодзима за серией Splinter Cell следит, но она его особо не беспокоит.

А вот список всех игр серии Metal Gear:
■ Metal Gear (MSX2, NES, Commodore 64, PC, PS2, мобильные телефоны; 1987).

Самая первая игра серии. Все, чем известен сериал Metal Gear, там уже было: Сплид Снейк, Биг Boss, кошки-мышки с охранниками, общение по кодуку.

■ Metal Gear 2: Snake's Revenge (NES, 1990). Продолжение первой части, сделанное специально для США и Европы. Хидео Кодзима к этой игре отношения не имел (когда начиналась разработка, он о ней даже не знал), и каноном она не считается.

■ Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2, мобильные телефоны, PS2; 1990). Сам Кодзима делать продолжение не планировал, но после неудачной Snake's Revenge руководство Konami само обратилось к нему с просьбой сделать правильный, настоящий сиквел Metal Gear. Хидео недолго думая согласился. На Западе эта игра официально была издана лишь в 2006 году в составе MGS 3: Subsistence. Но еще раньше фанаты сделали собственный перевод.

■ Metal Gear Solid (PS one, PC; 1998). Настоящая известность пришла к серии Metal Gear лишь когда она обзавелась приставкой «Solid». MGS разошелся тиражом более чем в 6 млн копий и стал одной из главных игр эпохи первой PlayStation.

■ Metal Gear Solid: Integral (1999). Переиздание MGS с новыми костюмами, новым уровнем сложности (Very Easy), тремя новыми мини-играми и диском с дополнительными миссиями. Дополнительные миссии все в том же 1999 году издавались отдельным диском: в США под названием MGS: VR Missions, в Европе — MGS: Special Missions. В 2000-м Integral появился на PC.

■ Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PS2; 2001). В отличие от первой части, MGS2 вызвал много противоречивых отзывов — кому-то не понравился Райден, новый протагонист (Снейк там было меньше), кому-то — шизофреничность (в хорошем смысле) сюжета. Тем не менее продажи снова побили рекорды (свыше 7 млн копий), а сама игра была моментально зачислена в разряд классики.

■ The Document of Metal Gear Solid 2 (PS2, 2002). Интерактивный фильм о создании Sons of Liberty.

■ Metal Gear Solid 2: Substance (Xbox, PS2, PC; 2002). Переиздание для PS2, порт для PC и Xbox. От оригинала Substance отличалась парой несуществующих изменений в самой игре, наличием двух новых режимов (Boss Survival и Casting Theater) и 800 несюжетных stand-alone-миссий.

■ Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GameCube, 2004). Ремейк первой части эксклюзивно для приставки GameCube. Разработкой занимался главным образом канадская Silicon Knights, а за ролики отвечал именитый японский кинорежиссер Рюкю Китаamura (Ryuhei Kitamura).

■ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004). Действие третьей части из недалекого будущего перенесено в 1964 год, во времена холодной войны, а главную роль получил Нейкюд Снейк, он же Биг Boss.

■ Metal Gear Acid (PSP, 2004). Самая странная часть во всем сериале: привыч-

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



нию, но 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 удалены — на их расшифровку потребуется слишком много времени.
- 2) В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо замкнутые места в игре и так далее.
- 3) Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



Metal Gear Solid



Metal Gear Solid: The Twin Snakes

ный стелс-экшен превратили в некое подобие карточной игры **Magic: The Gathering**, а на место фирменных роликов пришли комиксы.

■ **Metal Gear Acid 2** (PSP, 2005). По сравнению с первой частью, MGA2 стала более цветастой (первый MGA показался Кодзиме слишком похожим на «большие» MGS), но игровая механика, по большому счету, осталась той же самой.

■ **Metal Gear Solid 3: Subsistence** (PS2, 2005). Переиздание MGS3 с онлайн-овым режимом, отдельным набором всех внутриигровых роликов и (наконец-то!) нормальной, «человеческой» камерой от третьего ли-

ца. В качестве специального бонуса — старые Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake.

■ **Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2** (PSP, 2006). Электронный комикс за авторством Эшли Вуда, того же самого художника, что делал бумажные комиксы по MGS.

■ **Metal Gear Solid: Portable Ops** (PSP, 2006). Первый MGS для PSP, которым занимался непосредственно Хидео Кодзима. Роликов по-прежнему нет, зато карточную систему отправили в утиль. Сюжетно это продолжение MGS3.



■ **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** (PS3, осень 2007 года). Самая свежая на данный момент часть MGS, одна из самых ожидаемых игр этого года. Сильно постаревший Снейк (какой из — Солод или Нейкид — непонятно) выполняет последнее миссию в своей жизни.

■ **Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2** (PSP, предположительно 2007 год). В сентябрьском интервью японскому журналу Famitsu Кодзима сообщил о намерении выпустить вторую часть комиксов, на этот раз по мотивам MGS2. Рисовать их будет все тот же Эшли Вуд.

Рассказывая о серии MGS, нельзя не упомянуть о такой вещи, как **Metal Gear Solid** — мини-игре, встроенной в **ApE Escape 3** (сумасшедший платформер про обезьянок, мечтающих захватить мир, вышедший на PS2 в прошлом году). Здесь придется сделать небольшое отступление: дело в том, что Кодзима является большим фанатом ApE Escape, он даже сделал в MGS3 мини-игру **Snake vs. Monkey**, а Metal Gear Solid — это ответный реверанс разработчиков ApE Escape. Сюжет следующий: в то время как главные герои ApE Escape расслабляются в летнем лагере (потому что они дети), обезьянки захватывают в плен Солода Снейка и устраивают очередной Карибский кризис. Их требования: 10 млрд бананов в течение 72 часов, в противном случае будет применен Metal Gear. Чтобы сорвать планы обезьянок, к ним отправляют такую же обезьянку, как и они сами, но в ее мозг записывают память и умения Солода Снейка. Играется Metal Gear Solid так же, как и MGS (прятки с охранниками и камерами, беготня под картонной коробкой), с поправкой на безумность всего происходящего.



Metal Gear 2: Snake's Revenge (слева) и Metal Gear 2: Solid Snake (справа) — уникальный случай, когда одна игра получила сразу две вторых части.



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Когда Тони Хоку исполнилось девять, старший брат отдал ему скейтборд — какую-то очень простую доску, светло-синюю, из плексигласа. Вообще-то, Тони мпелал о бейсболе, но свои шани

Tony Hawk's
Pro Skater 3

сы оценивал трезво: рос он медленно, выглядел на пару лет младше реального возраста и похвастать мог не крепким торсом, а разве что широкой улыбой.

Позтому Хок начал кататься. Сначала раз в неделю, а потом и чаще. В 12 лет у него появились спонсоры, в 17 он выиграл первый чемпионат. В 20 стал приятно зарабатывать на документальных фильмах, в которых, как камикдаже над американским

флотом, крутился на рампе. В 27 Хок взял медаль на первых X-играх — крупнейшей олимпиаде по экстремальным видам спорта.

Когда же Тони стукнуло 31, каждый подросток в мире мог попробовать себя в его роли: Activision выпустила именную скейтерский симулятор, где можно было кататься в роли Хока и повторять его авторские трюки вроде Stalefish или Madonna. К третьей части игра превратилась в

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	парки и доски
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Activision/Neversoft и Gearbox Software

мощнейший бренд с миллионными тиражами. Разогнаться на склоне, скользнуть по перилам, выехать на трамплин, нырнуть в небо — и там уже вертеться в погоне Хоку, как Джеки Чану, его финты давали неперосто. Если он вращению на 900 градусов в полете умчал 6 лет, то геймер мог насобачиться за ночь. Но в этом нет особой проблемы: игры — это все же искусство. То есть не зеркало, а все-таки увеличительное стекло.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Весна 1997 года — это ледниковый период. Все сидят за Diablo или Tomb Raider. Компьютерные клубы пока не открылись. Ни кто не ищет в Сети демоверсии, поскольку

Carmageddon

ку интернет считается роскошью, а в первом московском интернет-кафе на ВДНХ за доступ просят пираты \$10 в час. Демками торгуют по 20-30 штук на баланке. На одной из таких подборок кто-то находит Carmageddon.

И тут вдруг резко теплеет: разбитые в хлам машины, погони за девушками в бикини (размазывая о капот, они как-то особенно жалко пиздят), следы протекторов на асфальте и новая лекционная единица «ледестеряне». Полная

версия вандалских гонок появится летом, и в ней всего будет больше: карт, машин (народным хитом станет бульдозер с надписью «Gotcha again!»), писклявых девиц и офисменеджеров, да и вообще шума в колонках — вой и скрежет на саундтреке обеспечит группа Fear Factory. Но в принципе, весь этот фан можно получить уже в демке. Один район, несколько бронированных болидов, таймер показывает секунды, оставшиеся до гей-

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	гонки на измазывание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	SCI и Interplay/Stainless Software и Sales Curve Interactive

мовера. Времени мало, поэтому надо вдавить газ и сыграть как-нибудь позачтнее десятков другой прохожих, обртануть полперника, подгегить на радиатор старшукую — и гнать-гнать-гнать, крас асфальт альпы полосами. В Австралии и Новой Зеландии Carmageddon запретят, в Британии и Германии порежут цензурой. Но так уж устроен мир: лучшие удовольствия всегда вне закона.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Джунгли планеты Титан похожи на экваториальную Африку: разлапистая фауна, плещут крыльями беззаботные бабочки. Если что и отличает Титан, так это странные металлические конструкции и боевые роботы с электрокерамикой.

Flashback: The Quest
for Identity

Здесь, тряся ушибленной головой, очнется Коунрад Харт, сотрудник земного правительственного агентства, охраняющего человечество от космоса. Да, Землю атакуют пришельцы, да, они мимикрируют и вычислить их дико сложно. Но все это Харт вспомнит потом. Пока же есть бежевая куртка, джинсы и кеды, курдан отгваивает листочек и надо куда-то бежать... Но планета чужая, и куда бежать — непонятно.

Flashback — это Prince of

Persia в декорациях научно-фантастического блокбастера, больше фильм, чем игра. Харт спешит-спешит, локации меняются, будто сплайды в проекторе: через час он вспомнит все, вернется домой и встретит интерентов направленных ядерным взрывом. Игрок не успевает за действием — и тут на помощь приходит режиссер. Все важные события даны красивыми драматичными планами: вот Харт после секунды сомнений поднима-

ет найденный в траве артефакт, а вот, кувыркаясь, летит в пропасть — так, что видны подошвы тех самых кед. «Бегуший по лезвию бритвы»... «Чужие» и даже «Они живут»... Flashback — оливие из голливудских премьер: сплошные зримствования. Дистрибутив игры легко найти в интернете — он весит 2,7 Мб, меньше каки-нибудь песенки. Почему-то именно по такому вот плагиату ностальгируешь больше всего. Надо вспоминать.

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	артефактный квест без артефактов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Жарким вечером в четверг 1987 года на одной из окресток Лас-Вегаса остановилось старое желтое такси. Из машины вышел молодой мужчина, похожий на опустившего сицилийского мафиози — в порезанном выходном костюме, с ослепительно сверкающей лыси-

Leisure Suit Larry in a
Land of Lounge Lizards

ной и с этой иднотской умыльочкой «под сутенера»... Он расплылся с шофером, неодобрительно посмотрел на неоновую вывеску бара Lefty's и негромко произнес фразу, ставшую впоследствии исторической: «Мне уже тридцать два, а я до сих пор девственник! Что за на...!».

Собственно, с этого самого момента началось удивительное приключение Ларри Лаффера — единственного настоящего мужчины за всю историю игровой индустрии. Кто

там у нас сейчас в кумирах молодежи? Могастый Сам Фишер? Уязвые эльфы с глазами японских девочек? Хал В Вальсмейстеры были свои герои: престарелые неудачники, не потеревающие, в общем-то, оптимизма и готовые в один момент вдур разом махнуть на все и рвануть куда-то в темноту каменных джунглей на поиски счастья, рок-н-ролла и продажной любви. Идеальные герои первых графических квестов.

Десять лет квестовой сериал

Leisure Suit Larry переживал буйный расцвет: шесть игр, один ремейк — всенародная слава и ослепствие. Несмотря на откровенность темы и тысячи грязных намеков, игры о Ларри отличались небесной чистотой и невинностью. Только пару раз и лишь в поздних сериях нам отвязли показать голую женскую грудь. И то мельком.

Умер Ларри, как и все, на излете девятых тысяч — когда квесты вдур оказались никому не нужны.



МЕСЯЦ В ИСТОРИИ

МАРТ

1 марта 1997 года

В Европу привезли Nintendo 64 — последнюю в истории телеприставку, которая работает на картриджах. Через пару лет носитель отомрет — и слава богу: не все готовы к связан- ным трудностям.


2 марта 1999 года

В Сеть попала бета-версия Quake III: некие злоумышленники якобы выкра- ли ее из офиса id Software. Погуба по пустому уровню и поняв, что играть в это пока невозможно, каждый может сообразить, что злодеяния были сами разработчики.


3 марта 2004 года

Кинкомания Джерри Брукхаймера купила права на экранизацию Prince of Persia и обещает снять «что-то вроде «Гиратов Ка- рибского моря», но с бед- ными и кораблями пусты- ни». Пока не приступали.

4 марта 2000 года

В Японии начались про- дажи PlayStation 2, самой популярной приставки про- шлого поколения. На сегод- няшний день она разош- лась по миру в количе- ве 110 млн.


5 марта 2000 года

Малоизвестная артист- ка Анджелина Джоли, чье имя пока безвозвато ковер- кают (ее возмут то Энже- лей, то Ангелом), утвер- ждена на главную роль в «Ларе Крофт: Расхити- тельница гробниц».


6 марта 2000 года

Студия PopTop Software, авторы Railroad Tycoon 2, анонсирует новую игру — Tropico. Интернет-обозревате- ли сомневаются, что менедже- рмент банановой республики может кого-то интересовать, и прогасуют анонс мимо ушей.


10 марта 2005 года

Скончался Редмонд Си- монсен — известный теоре- тик варгеймов, главный че- ловек в компании Simulations Publications, Inc. Когда вече- ром в пьяной компании вы раскладываете «Сумерки империй», это немного он.


14 марта 2002 года

В Европе вышел Xbox. Первое время приставки пылялись в магазинах пото- му, что под них нет игр. Из достойного — только Halo или Dead or Alive 3.


15 марта 1999 года

В рамках конференции GDC организован Первый фестиваль независимых игр — ярмарка дешевых проек- тов и шанс для молодых разработчиков получить на ша- ру \$20 тыс. Но Америк фести- валь не откроет: о призере Fire and Darkness мы бол- ше никогда не услышим.


16 марта 1999 года

Вышел EverQuest — пер- вая онлайн-игра, вокруг которой сформируется чер- ный рынок услуг и предметов. 200 тыс. «китайских ферме- ров», зарабатывающих на Lineage 2 или World of Warcraft, начались именно тут.


21 марта 2001 года

Появился еще один по- вод засунуть руку в карман штанов: в магазинах выло- жили Game Boy Advance, 17 млн экземпляров GBA разлетается в Японии и еще 60 млн по всему миру.


21 марта 1959 года

В японской префектуре Кочи родился Нобуо Уема- цу — мальчика, который с 12 лет будет наживать на пианино и в итоге станет автором саундтреков к се- рии Final Fantasy.


22 марта 2002 года

Самый человеческий та- магоки на свете The Sims ставит новый рекорд про- даж игры для персональ- ного компьютера: 6,3 млн ко- пий. Прошлым рекордсме- ном был доисторический квест Myst.


25 марта 2001 года

На прилавках повелется богосимулятор Black & White. Основной принцип игры едва ли не сталин- ский: чем больше людейшек ты съешь, тем крепче в те- бя влюбятся уцелевшие.


30 марта 1964 года

В Чикаго, штат Илли- нойс, в семье инженера и школьной учительницы ро- дился Эд Бун — тихий юно- ша, который спустя трид- цать лет придумает в соав- торстве Джоном Тобисаом мордобой Mortal Kombat.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Мечесов,
Дмитрий Колганов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Подкрепление



Тайваньская компания ASUS выпустила док-станцию XG Station, с помощью которой из простого ноутбука можно сделать мощную игровую систему. Строгий по дизайну и сильный по функциям адаптер подключается к мобильному компьютеру через разъем ExpressCard и играет роль внешнего слота PCI-E x16. Контрольный дисплей на лицевой стороне устройства позволяет отслеживать рабочие частоты видеокарты, температуру графического ядра, скорость вращения вентилятора и текущее значение FPS. HDMI-выход можно использовать для вывода картинки на большой телевизор или компьютерный монитор.

Отметим также наличие USB-порта и гнезда для наушников (громкость регулируется отдельной ручкой). Продажи ASUS XG Station стартуют уже во втором квартале нынешнего года, но о цене ничего не известно.

Первый блин

Razer никогда раньше не выпускала акустические системы. Razer Mako 2.1, первая настольная акустика от признанного лидера рынка игровых манипуляторов, имеет все шансы покорить сердца миллионов игроков. Пара сателлитов и бочкообразный саб выполнены в черных лакированных корпусах с подвешенным логотипом Razer на верхней панели. Колонки кажутся очень маленькими, однако заявленная производителем мощность составляет 300 Вт. В чем секрет? Каждый из сателлитов оснащен двумя полноценными 50-ваттными усилителями — это раз. Динамики направлены вниз, что позволяет активно использовать поверхность стола для формирования звуковой картины, — это два. Описание туманное и отдает «уткой», но мы заинтригованы — и это три.



Проводной пульт управления из комплекта поставки Razer Mako 2.1 оснащен регуляторами громкости и уровня басов, а также разъемом для подключения внешних источников звука и гнездом для наушников.

Обновленный PCI-E

PCI Special Interest Group, если кто не знает, давно и успешно занимается стандартизацией PCI-E. Организация вносит улучшения, которые позволяют разработчикам создавать более интеллектуальные ТВ-тюнеры и видеокарты, оптимизировать их энергопотребление и сохранять совместимость с имеющимися материнскими платами. Так вот, совсем недавно группа объявила о выходе новой версии спецификаций PCI-E — Base 2.0.

Самое существенное усовершенствование по сравнению с PCI-E 1.1 заключается в удвоении пропускной способности шины. Максимальная скорость потока возросла с 2,5 до 5 GT/s (GigaTransfers per second — миллиарды переслос в секунду, не путать с Гбит/с), благодаря чему суммарная пропускная способность 16-линейного соединения (x16) может достигать 16 Гб/с. Преимущество столь широкой шины проявляется при тестировании видеокарт уровня ATI R600 и NVIDIA G80.

Предел мощности, передаваемой видеокarte через интерфейсный слот, увеличился до 225–300 Вт (для нынешней спецификации 75 Вт — потолок). Дополнительные 8-штырьковые разъемы питания могут понадобиться лишь при использовании видеокарт с поддержкой PCI-E 2.0 в материнских платах со «старыми» слотами PCI-E x16.

Технические новшества вроде динамического управления пропускной способностью позволят экономить электроэнергию, а с помощью фирменной прошивки мы сможем в реальном времени получать сведения о работе шипа. Первые чипсеты с поддержкой PCI-E 2.0 — Intel X38 и AMD RD790 — увидят свет ближайшей осенью.

Настоящее USB-оружие

Надоело стрелять в кельмах монстров в темных коридорах Prey? Никакого драйва? В таком случае найдите в компьютерном магазине воздушку, заряжающуюся от USB-порта компьютера. На упаковке должно быть написано «USB Airsoft Turret». Компактная винтовка позволит время от времени устраивать перестрелки со старшей сестрой, одноклассниками или



коллегами по офису. Скорострельность — 350 выстрелов в минуту. Если захочется большего, присмотритесь к другому варианту игрушки — AirSoft Turret 2.0 с управлением по радиоканалу, лазерным прицелом и четырьмя стволами. Скорострельность этой модификации составляет 1500 пульк в минуту — только и успевай перезаряжать.

SLI номер два

Последний месяц Сеть кипит слухами о возможном выходе SLI 2.0. Причиной оживления информационных сайтов и форумов стало заявление GIGABYTE о готовности материнской платы с поддержкой четырех видеокарт серии GeForce 8800 одновременно силами всего трех слотов PCI-E x16. По мнению специалистов, помимо увеличения числа объединяемых чипов, обновленная версия SLI позволит использовать разные графические решения в одной связке (такой возможности SLI сейчас откровенно не хватает). Официальный анонс SLI 2.0, скорее всего, состоится в середине марта на выставке CeBIT 2007.

Два в одном



В модельном ряду оперативной памяти производства OCZ Technology появился 2-гигабайтный набор OCZ PC2-6400 FlexXLC, состоящий из пары модулей DDR2-800 с комбинированной воздушной-жидкостной системой охлаждения. Планикуем работать в двух режимах: при номинальных частотах используется естественно-воздушный отвод тепла, а при экстремальном разгоне в медные радиаторы подается жидкий хладагент. Поскольку тайминги далеко не рекордные (CL4-4-4-15), весь потенциал памяти пользователю придется раскрывать самостоятельно. Денежная сторона вопроса пока не раскрывается.

16-ядерные платформы не за горами

Если верить AMD, до конца лета на суд общественности будут представлены первые восьмиядерные платформы (речь о втором поколении платформы Quad FX, способном объединить пару четырехядерных чипов). При этом представители компании выражают уверенность в том, что уже к 2012 году абсо-

лютное большинство программ будет оптимизироваться под работу с 16-ядерными решениями. Будем надеяться, софтверные компании и вправду выдержат темпы наращения количества процессорных ядер — слишком уж быстро произошел переход от двух ядер к четырем и восьми.

Рекордсмен



Hitachi отработала о выпуске первого в мире 3,5-дюймового жесткого диска емкости 1 Тб. В корпусе накопителя под названием **Deskstar 7K1000** установлено пять 200-гигабайтных магнитных пластин. Реальный объем составляет 1000 Гб, скорость вращения шпинделя — 7200 об/мин, вес — 700 г. Версия с интерфейсом SATA получит буфер объемом 32 Мб, PATA-вариант ограничен 8 Мб буфером. При переключении винчестера в так называемый тихий режим среднее время поиска для чтения/записи увеличивается с 8,5/9,2 мс до 14/15 мс, однако уровень шума упадет до 30 дБ, а энергопотребление — с 13,6 Вт до 10,8 Вт.

Кстати, президент компании **Seagate** объявил о намерении до конца текущего полугодия выпустить 1-терабайтный винчестер серии **Barracuda** и высказал мнение, что к середине следующего десятилетия инженерам удастся достичь плотности записи порядка 50 Тб на квадратный дюйм, а вместительность накопителя составит 300 Тб.

Клавиатура-хамелеон



Маленькая китайская компания **Luxium Lighting & Technology** выпустила самую забавную негеймерскую клавиатуру из всех, что нам до сих пор попадались. Новинка под названием **Luxeed** отличается полупрозрачным корпусом и возможностью тонкой настройки подсветки каждой клавиши. Софт предлагает 512 различных оттенков цвета. Надо ли говорить, что нужную кнопку легко можно найти в темноте?

Есть возможность назначения мелодий для каждой кнопки и изменения уровня яркости подсветки. Можно не только создавать свои собственные цветовые палитры и сохранять их в памяти компьютера, но и загружать готовые варианты оформления с сайта производителя. Кстати, компания-производитель позиционирует клавиатуру как устройство для успокоения нервной системы методом цветотерапии. Каково, а?

Серьезное пополнение

В конце прошлого года компания **NVIDIA** пообещала выпустить графические процес-



соры **G84** и **G86**, призванные открыть доступ к поддержке DirectX 10, тем, кто готов потратить на видеокарту не больше 9000 рублей. С тех пор прошло много времени и у нас появились кое-какие сведения о долгожданных видеокартах.

И **G84**, и **G86** выпускаются по 80-нм техпроцессу. Видеокарты на основе этих чипов будут называться **GeForce 8600** и **GeForce 8500**. Все модели серии GeForce 8600 будут иметь 64 унифицированных шейдерных процессора и 256 Мб GDDR3-памяти (ширина шины — 128 бит). Рабочие частоты ядра/памяти составят 650/1800 и 550/1400 МГц для GT- и GS-версий соответственно. Одна из любопытных особенностей **G84** и **G86** заключается в поддержке интерфейса для объединения четырех и более видео чипов в одной системе.

Анонс видеокарты состоится либо в марте на выставке CeBIT 2007, либо ближе к лету.

Intel играет мышцами



Не так давно **AMD** воерьез принялась за продвижение игровых систем **Quad FX** на основе двух ядренных процессоров **Athlon 64 FX-7x**. **Intel** некоторое время сдержанно улыбалась в ответ на тщетные потуги конкурента, а на выставке **CES 2007** взяла и показала свою первую восьмиядерную платформу — **Intel V8**.

Продемонстрированный компьютер оснащен материнской платой на базе чипсета **Intel** серии **5000**, двумя четырехядерными серверными процессорами **Xeon 5300 (Clovertown)**, 4 Гб оперативной памяти (**FB-DIMM**) и одной видеокартой семейства **GeForce 8800**. Пресс-секретари **Intel** назвали систему игровым компьютером, хотя на самом деле она представляет собой самый натуральный сервер.

В процессорном тесте **3DMark 2006** восьмиядерный монстр набрал 6089 очков. Для сравнения — система на основе двух 3-гигагерцевых **Athlon 64 FX-74** в том же тесте показала 3990 баллов. Ошеломляющая разница. При этом максимальное энергопотребление пары **Xeon 5300** составляет всего 160 Вт против 250 Вт у двух **Athlon 64 FX-74**.

Справедливости ради отметим, что **Intel** не намерена ставить подобные системы на конвейер. Демонстрация игровой восьмиядерной системы — это не более чем уверенная игра мышцами перед конкурентом. ■

DVD-мания: железный софт

Видеокарты

- **aTuner 1.9.68.9702** — компактная утилита для управления настройками видеокарт.
- **ASUS SmartDoctor 4.95** — настройка и мониторинг видеокарт от ASUS.
- **ATI Catalyst 7.1** — драйвера для видеокарт ATI.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.1** — универсальный видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.
- **NVIDIA ForceWare 97.92** — драйвера для видеокарт серии GeForce 8 от NVIDIA.
- **RivaTuner 2.0 FR** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 3.97** — драйвера для аудиокodeков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio 1.57** — драйвера для аудиокodeков класса HD Audio от Realtek.

Материнские карты

- **ASUS Ai Booster 2.03.11** — программа для разгона материнских плат от ASUS.
- **ASUS Update 7.09.02** — утилита для обновления BIOS материнских плат от ASUS.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1010** — новые драйвера для чипсетов **Intel**.
- **MSI PC Alert 4.1.2.4** — фирменная утилита для мониторинга параметров системы.

Оптические приводы и жесткие диски

- **PassMark DiskCheckup 2.0 Build 1004** — следит за здоровьем вашего жесткого диска.
- **HD Tune 2.53** — бесплатная утилита для измерения производительности жесткого диска.
- **Nero CD-DVD Speed 4.7.0.2** — утилита для тестирования скорости записи и чтения оптического привода.

Системные утилиты

- **CPUInfo 2.2.0** — выдает все секреты вашего процессора с потребками.
- **CrystalCPUID 4.9.4.324** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004 0.9.123.324** — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.

КОСМЕТИКА ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Технологии построения изображения
Часть первая

Николай Жогов

Игра, лишённая качественной графики, имеет мало шансов на успех. Красота картин — значит ничуть не меньше, чем смысл происходящего на экране действия. Разработчики непрерывно борются за первенство в сфере графических технологий, а производители железа их с радостью поддерживают. В результате кадры, потрясавшие наше воображение пару лет назад, по нынешним меркам уже считаются нормой, и кажется, что эта гонка не закончится никогда. Но все же — благодаря чему игровой мир обретает красоту и какова расплата за это?

Становление 3D

Насколько сильно влияют визуальные эффекты на отображаемую картинку? Для ответа на этот вопрос достаточно запустить F.E.A.R. на минимальных настройках качества: игра сразу сбрасывает с себя весь визуальный лоск. Даже с качественными текстурами и высоким разрешением о фотореализме не может быть и речи. Для осознания того, каким образом гадкий утенок превращается в прекрасного лебедя, необходимо углубиться в историю развития видеокарт.

Начнем с того, что первые видеокарты вообще не являлись 3D-ускорителями — они служили лишь как ЦАП (цифро-аналоговый преобразователь) и преобразовывали данные, рассчитанные центральным процессором в аналоговый сигнал, доступный для отображения на мониторе. Для игры в тетрис и вывода текста на экран этого хватало, тем более что использовалась 16-цветная палитра (в лучшем случае). Так продолжалось довольно долго, но вскоре появилась проблема: изображения становились все сложнее, нагрузка на CPU росла. Это привело к появлению сначала 2D-, а потом и 3D-ускорителей, которые брали на себя часть функций обработки графики, разгружая тем самым центральный процессор.

Первыми видеокартами, которые строили готовый кадр самостоятельно, стали NVIDIA GeForce 256 и ATI Radeon. Для работы с графикой они использовали API Direct3D 7. Начиная с этого момента, в процессе преобразования данных в графический вид центральный процессор участия уже не принимал.

Именно тогда окончательно сформировался алгоритм работы видеокарты, и в упрощенном виде он выглядел следующим образом: сначала в чип загружалась информация о вершинах (а именно они определяют форму любого трехмерного объекта), далее на их основе образовывались полигоны (вершины объединялись по три), при этом отсекались невидимые (перекрытые) поверхности, после этого треугольники разбивались на фрагменты, и, как правило, конечным результатом этого процесса являлись видимые (или частично видимые) фрагменты 2x2 пикселя («квадры»), подлежащие закраске. После того как для каждого из квадров вычислялись необходимые параметры (освещенность, текстурные координаты и т.д.), происходила загрузка квадрантов. Результат записывался в буфер кадра, и, когда расчет цвета для всех пикселей оканчивался, кадр выводился на экран. В современных видеокартах все происходит значительно сложнее, добавлено не-

сколько новых этапов, но перечисленные выше операции никогда не исчезли.

Даже после появления полноценных видеокарт разработчиков все еще не устраивал один факт: для того чтобы внести в игру новый эффект, надо было ждать выхода нового ускорителя, ведь видеочипы того времени исполняли только заранее запрограммированные действия. Например, алгоритм освещения был жестко зафиксирован в железе и нельзя было ничего изменить. Такой подход не устраивал и производителей видеокарт — им бы пришлось постоянно усложнять как сами чипы, так и драйвера к ним. Вскоре решение проблемы было найдено.

Гибкий инструментарий

Следующей революцией в развитии видеокарт стало появление шейдеров — программ для визуального определения поверхности объекта. Звучит грозно, но если говорить по-простому, то это программы, кото-



Харизматичность этого индивидуума — результат работы Normal Mapping.

Application Programming Interface

Когда речь заходит о графических технологиях, нам часто приходится слышать название **DirectX**, но при этом мало кто понимает, что это такое.

Меж тем **DirectX** — это API (Application Programming Interface), то есть интерфейс прикладного программирования, открытые стандарты кода, доступные каждому. На самом деле в него входит целый набор подобных стандартов (например, для музыки, звуков, ускорения ввода и т. п.), из которых за графику отвечает только **Direct3D**, но поскольку все прочие интерфейсы практически не меняются со временем, то понятия **DirectX** и **Direct3D** можно считать синонимами.

Для чего необходим API? Дело в том, что до его появления каждый GPU использовал собственный механизм общения с играми, в результате чего разработчикам программ приходилось писать отдельный код для каждого из графических процессоров — дорого и неэффективно. После появления интерфейсов программирования код писался уже под них, а проблемы с совместимостью легли на плечи производителей видеокарт — они должны были гарантировать совместимость их драйверов с данным API.

Популярность **DirectX** крайне велика, и производители GPU, а также разработчики игр выпускают новые продукты, ориентируясь на возможности конкретной версии API. Однако в игры зачастую встраивается несколько путей кода, и у тайтла под **DirectX 9** для совместимости наверняка есть путь для работы с более ранними версиями: игра все же запустится на устаревшем железе, но исчезнут некоторые виртуальные эффекты. Впрочем, новые проекты все равно требуют установки новой версии **DirectX**, даже если видеокарта ее не поддерживает.

Несмотря на все вышесказанное, сегодня у **Direct3D** все еще остался один конкурент в лице **Open Graphics Library (OpenGL)**, однако его времена прошли и он практически не используется при создании игр.

рые загружаются в видеокарту и настраиваются так, как того требует сцена. Преимущество технологии очевидно: стало возможным составлять из стандартных инструкций новые эффекты.

Впрочем, **Shader Model 1.0 (SM 1.0)** имела весьма ограниченный набор команд, а сами шейдеры имели малую длину. Кроме того, они писались на так называемом Assembly Shader Language, который близок к ассемблеру и, как следствие, очень далек от элегантности и структурированности современных языков программирования. Тем не менее **GeForce 3** (первая карта с аппаратной поддержкой шейдеров) стала настоящим прорывом, изменив мир 3D-технологий навсегда. Испытав на деле новые возможности по трансформации вершин и индивидуальной обработке пикселей, разработчики уже не

могли повернуть назад. Кстати, уже тогда произошло разделение шейдеров на вершинные (vertex) и пиксельные (pixel), хотя последние были весьма слабы и стали достаточно функциональными лишь в **SM 1.4**.

Вершинные шейдеры — это выполняемые видеочипами программы, которые производят математические операции по изменению параметров вершин и их освещению. Каждая вершина имеет свой набор параметров: собственные координаты (x, y, z), цвет, нормаль, текстурные координаты и ряд других. Задачей вершинных шейдеров является изменение этих данных в соответствии с заложенными алгоритмами. Входные данные вершинного шейдера — данные об одной вершине геометрической модели. Результат, полученный на выходе, используется для дальнейшего построения сцены.



Правая часть изображения создана с применением HDR-эффектов и выглядит куда более натурально.

AVerMedia
www.avermedia.ru

С НОВЫМ ГОДОМ!

亥
猪



春



AVerTV Hybrid+FM PCI

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио
- Функции многоканального PIP/POP просмотра
- 32/64-разрядная совместимость
- ПО разработано специально для России

福



AVerTV Studio 509

- Функция RDS
- Передавая модель тюнера Philips с функцией обхода звука и регулировки тембра

滿



AVerTV Cardbus Plus

- 16-канальный предвзятельный просмотр
- Поддерживает форматы видео MPEG-4/MPEG-2/MPEG-1

реклама

CeBIT
HARDWARE EXHIBITION
16-20 MARCH 2007

Hall 21, Stand D38



Motion Blur создает видимость высокой скорости даже при низком FPS.

Когда настает черед определения цветов пикселей, в ход идут пиксельные шейдеры — программы, выполненные видеочипом для каждого пикселя изображения после того, как операции с трансформированием и освещением завершены. Фактически с их помощью можно изменить цвет любой точки на экране по любому алгоритму, придуманному разработчиком. Важнейшим свойством этого типа шейдеров является возможность использования мультитекстурирования — смешение нескольких текстур. Поначалу кажется, что в этом нет ничего особенного, но не стоит забывать о том, что текстура — это совсем необязательно какой-нибудь видимый JPEG-файл, натянутый на объект. Существуют различные типы текстур, которые не видно на объекте, но которые принимают непосредственное участие в построении изображения (например, карты смещения и нормалей). Результаты работы пиксельных шейдеров сразу бросаются в глаза, ведь они используются повсюду. Традиционно на видеокартах количество пиксельных процессоров в несколько раз больше, нежели количество вершинных процессоров.

Следующее поколение шейдеров (SM 2.0) наконец обзавелось языком программирования высокого уровня (High-Level Shader Language), что значительно облегчило жизнь разработчикам. Кроме того, для пиксельных шейдеров появилась возможность производить расчеты для чисел с плавающей точкой, это открыло множество перспектив. Ну и, конечно же, SM 2.0 принесла целый ряд эволюционных изменений, расширила набор команд и увеличила их возможную длину и сложность. Поколение видеокарт с этой шейдерной моделью поддерживает API Direct3D версии до 9.0b включительно. Shader Model 3.0 (использует Direct3D 9.0c), помимо усложнения шейдеров, принесла также технологию **Flow Control**, позволяющую использовать аппаратные ресурсы системы более экономно.

Практическое применение

Насколько велика польза от шейдеров? Чтобы понять это, рассмотрим технологию, встречающуюся в современных играх. Начнем с вершинных шейдеров. В качестве наиболее яркого примера можно привести анимацию различных объектов, а также ее частный случай — **скиннинг** (skinning), то есть скелетную анимацию персонажей. Помимо этого с помощью вершинных шейдеров имитируются ткани и деформируются различные объекты.

Частным способом деформации является наложение **карт смещения** (Displacement Mapping), позволяющее уменьшить нагрузку на систему, не теряя при этом в качестве. Технология весьма показательна, так что разберем ее подробнее. Представим себе океанскую волну в виде геометрической фигуры, состоящей из нескольких сотен вершин. Понятно, что, если мы хотим изобразить динамичную сцену с использованием этой волны, мы должны изменять ее форму с частотой 30—40 раз в секунду, при этом обрабатывая каждую ее вершину. Без использования Displacement Mapping все расчеты легли бы на плечи центрального процессора, что крайне негативно сказалось бы на производительности системы и потребовало бы высокой пропускной способности шины памяти.

При использовании карт смещения ситуация решается очень просто: требуется лишь загрузить в чип плоскую высокополигональную модель океанской поверхности и черно-белую текстуру. Далее происходит следующее: на основе интенсивности цвета текстурой (определенных пикселей в текстуре) происходит изменение высоты для каждой вершины относительно их базовых местоположений, чем темнее текстель, тем выше окажется вершина (ну, или наоборот). Соответственно, если необходимо изменить форму волны, то в чип загружается другая карта смещения. Преимущество этого метода очевидно, хотя он далеко не идеален: с его помощью невозможно создавать на лету очень сложные объекты.

Для повышения детализации используются пиксельные шейдеры. Хорошим подспорьем для Displacement Mapping является **Bump Mapping** — техника симуляции неровностей на плоской поверхности. Прин-

Основные характеристики видеокарт

Существует много параметров, влияющих на скорость работы видеокарты, запутаться в них проще простого. Рассмотрим подробнее, что скрыто за той или иной характеристикой и какое она оказывает влияние на производительность.

Частота графического процессора (GPU) — количество тактов, выполняемых за секунду. Непосредственно влияет на производительность графического процессора. При прочих равных чем она выше, тем больше работы можно выполнить за секунду.

Объем видеопамати — параметр, который часто переоценивают. Избыток памяти не ведет к изменению быстродействия, в отличие от недостатка. Большой объем полезен в играх с текстурами высокого разрешения.

Ширина шины памяти — крайне важная для производительности характеристика. Чем шире шина памяти, тем больше информации она может передать за такт. Часто является ограничивающим фактором и не дает нагрузить GPU по максимуму.

Частота памяти — как и ширина шины, влияет на скорость передачи данных. Память 1200 МГц со 128-битной шиной будет работать медленнее, чем память 700 МГц с 256-битной шиной.

Тип памяти — влияет на максимальную частоту, с которой может работать память, но не показывает саму частоту. Например, память DDR2 теоретически способна работать быстрее DDR (но не в 2 раза).

Вершинные процессоры — компоненты графического чипа, выполняющие код вершинных шейдеров. Их количество влияет на скорость обработки сцен со сложной геометрией.

Пиксельные процессоры — выполняют пиксельные шейдеры. Очень важный параметр, оказывающий ключевое влияние на производительность. Часто возникает ситуация, когда скорость GPU с частотой 700 МГц и 16 пиксельными процессорами идентична скорости GPU 350 МГц с 32 пиксельными процессорами.

Блоки наложения текстур (TMU) — занимаются выборкой и фильтрацией текстур. Их недостаток оказывает ощутимое влияние на производительность в «тяжелых» графических режимах.

Блоки растровых операций (ROP) — отвечают за запись пиксельных данных в память. На сегодняшний день производительность редко упирается в эти блоки.

цип действия практически идентичен: на обработку, кроме координат вершин, посылается черно-белая текстура (карта высот), но она анализируется уже пиксельными шейдерами. Технологию часто называют попиксельным освещением, так как для каждой точки цвет высчитывается индивидуально. При смене освещения меняется и внешний вид поверхности, хотя геометрическая форма объекта не меняется. В итоге значительно снижается сложность геометрии изображения и практически не теряется его качество. Примеры применения технологии: реалистичное дорожное покрытие и прочие неровные поверхности.

Помимо Bump Mapping, в играх активно используется Normal Mapping. Отличие заключается в том, что в данном случае используются карты нормалей, которые позволяют не только указывать их высоту, но и полностью заменять их, благодаря чему можно симитировать более сложные поверхности. Впрочем, увеличивается и объем текстур: карты строятся в RGB-палитре, где компоненты цвета R, G и B интерпретируются как координаты X, Y и Z. Однако недостаток полигонов сильно заметен, если смотреть на края объектов, — это главный недостаток технологии. Процесс создания карт прост: берется две модели объекта, одна из которых максимально детализована, а другая имеет упрощенную геометрию. С помощью специальных утилит модели сравниваются, на основе различий строится карта нормалей. Это один из излюбленных приемов разработчиков, сегодня его можно наблюдать практически в любом высокотехнологичном эшкене.

В свое время довольно популярны были процедурные текстуры, описываемые математическими формулами. Они создаются на лету и чаще всего применяются для создания облаков, мрамора, древесины, дыма, льда. Вся прелесть заключается в том, что они фактически обладают неограниченным уровнем детализации и не занимают места в памяти. В наше время, когда видеокарты с 512 Мб памяти уже стали нормой, разработчики применяют эту технологию все реже, предпочитая использовать тяжеловесные текстуры.

Ну и, конечно же, говоря о пиксельных шейдерах, нельзя не упомянуть о High Dynamic Range (HDR). Суть ее заключается в том, что вместо стандартной цветовой модели RGB при расчетах значения интенсивности и цвета описываются реальными физическими величинами. Какова польза? Цвет в RGB-палитре является результирующей от смешения трех цветов (красного, зеленого и синего) с разной интенсивностью (от 0 до 255). Долгое время такая система считалась идеальной, поскольку она поддерживает 16,7 млн цветов. Но не стоит забывать, что диапазон интенсивности цвета так и остался равен 256:1 или 100:1, если измерять в абсолютных радиометрических единицах. Меж тем динамический диапазон зрения человека составляет 10000000000000:1 (14 порядков), что явно больше, чем 100:1. С другой стороны, диапазон, видимый глазом в каждый момент времени, примерно равен 10000:1. Именно из-за этого и происходит адаптация зрения: при смене темного окружения на светлое (и наоборот) некоторое время глаза не видят практически ничего, но постепенно зрение стабилизируется. Совершенно очевидно, что модели описания RGB недостаточно для представления изображений, которые человек способен видеть: 10000 градаций интенсивности невозможно втиснуть в 256 оттенков цвета. До появления HDR проблему решали банально: цвета с высокой или низкой интенсивностью обрезались. В результате отобразить корректно ситуацию, когда в кадре присутствует одновременно очень темные и очень светлые объекты, было невозможно.

При использовании HDR яркость цвета представляется в виде числа с плавающей точкой — таким образом, динамический диапазон значительно расширяется. Это позволяет сделать количество градаций и минимальную разницу между ними близкой к той, что мы наблюдаем в жизни, а сами значения будут линейно пропорциональны реальным. Как следствие, более не будет происходить искажения цветопередачи, а освещение будет просчитываться корректно даже в самых сложных сценах. Кроме того, эффекты, выполняемые пиксельными шейдерами, будут выглядеть намного более реалистично при использовании HDR.



ЛУЧШЕЕ В МИРЕ ЗВУКА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЦИФРОВОГО ЗВУКА

- Высококачественный стерео звук
- Раздельные динамики для воспроизведения высоких и средних частот
- Сабвуфер в деревянном корпусе

НОВИНКА



INSPIRE®
T3100

www.creative.ru



И все было бы великолепно, если бы не тот факт, что мониторы по-прежнему работают в RGB-режиме. То есть видеокарта создает кадр с потрясающе реалистичными цветами, но вот увидит его мы не можем. Быть может, это не так уж плохо — если бы монитор использовал реалистичную яркость, то при взгляде на виртуальное солнце мы бы просто ослепли. Так что HDR-кадр все же необходимо привести к RGB-виду. Для этого применяется процесс, называемый **Tone Mapping**, — его алгоритмы сложны, но результат оправдывает затраты. Первой игрой с широким динамическим диапазоном стала **Far Cry** (после специального патча), однако производительность при этом падала в разы.

Пиксельные шейдеры также позволяют реализовывать всеские эффекты постобработки вроде Motion Blur (размытие в движении), Bloom/Overbright (делает яркие участки изображения еще более яркими), Depth of Field (снижение резкости заднего плана) и прочих мелких шалостей.

День сегодняшний

Прогресс не стоит на месте, и уже сегодня в ход вступают новые стандарты изображения, которые диктуют **DirectX 10** — одна из главных причин, по которой **Windows Vista** (новое API будет работать только в ней) непременно обретет популярность. Грядущие изменения весьма значительны, во многом даже революционны, и хотя основной поток игр и доступных ви-

деокарт следует ожидать во втором полугодии, первые отголоски нового стандарта мы можем видеть уже сейчас. Речь идет о видеокартах серии **GeForce 8800**, которые в какой-то мере опередили время и обеспечили поддержку нового API задолго до его выхода в свет. Впрочем, одним из преимуществ нового стандарта, а именно унифицированными шейдерными процессорами, мы можем наслаждаться и в **DirectX 9.0c**. Суть явления проста: разделения на пиксельные и вершинные процессоры более не существует, а каждый из унифицированных процессоров может менять свое назначение. Таким образом, более не возникает ситуаций, когда шейдерные блоки простаивали, в то время как пиксельные были перегружены. Изначально подобная унификация не была обязательным условием для работы **Direct3D**, но **ATI** и **NVIDIA** выбрали именно это направление и к старой концепции уже не вернутся.

Другая особенность нового API — новый тип шейдеров. Называются они геометрическими и предназначены для операций над целыми геометрическими массивами. Такие шейдеры способны записывать данные в память через так называемый потоковый вывод, чтобы их можно было считать и использовать в дальнейшем. Благодаря этому можно изменять объект от кадра к кадру, а не выстраивать его каждый раз с нуля — сцена может полностью просчитываться через данные потокового вывода, а блоки вершинных шейдеров могут некото-

рое время отдыхать. Нагрузка на видеокарту значительно снижается, а возможность использовать данные потокового вывода позволяет значительно увеличить детализацию: можно создать реалистичное травяное поле, при этом рассчитав геометрию только для десятка травинок. Или стравить на поле боя пару сотен танков, используя всего одну базовую модель. Что особенно приятно, зависимость видеокарты от центрального процессора будет минимальна.

В целом, **DirectX 10** позволяет значительно повысить нагрузку на видеокарты, но сильно теряя в быстродействии. Как результат следует ожидать значительно возросшей детализации в играх.



Не стоит забывать, что шейдеры не панацея от всех бед, и хрупкая материя, называемая фотореализмом, не может быть достигнута лишь смещением множества различных спецэффектов и качественных моделей. Средствами, описанными выше, можно создать потрясающе красивую картинку, но она все равно будет восприниматься как набор текстур и полигонов. Такие недуги, как угловатость краев объекта и нечеткость окружения, способны испортить даже самый гениальный кадр. Для борьбы с этими проблемами при построении изображения вводятся два новых этапа: фильтрация текстур и сглаживание изображения. Об этом — во второй части статьи.

ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

список телефонов
поддерживающих игру:

Nokia 4670, 3250, 3250i, 6260, 6260i, 6260s, 6270, 6270i, 6280, 6280i, 6290, 7610, N70, N71, N72, 6650, 6650i, 6650s, 6650s-1, 6650s-2, 6650s-3, 6650s-4, 6650s-5, 6650s-6, 6650s-7, 6650s-8, 6650s-9, 6650s-10, 6650s-11, 6650s-12, 6650s-13, 6650s-14, 6650s-15, 6650s-16, 6650s-17, 6650s-18, 6650s-19, 6650s-20, 6650s-21, 6650s-22, 6650s-23, 6650s-24, 6650s-25, 6650s-26, 6650s-27, 6650s-28, 6650s-29, 6650s-30, 6650s-31, 6650s-32, 6650s-33, 6650s-34, 6650s-35, 6650s-36, 6650s-37, 6650s-38, 6650s-39, 6650s-40, 6650s-41, 6650s-42, 6650s-43, 6650s-44, 6650s-45, 6650s-46, 6650s-47, 6650s-48, 6650s-49, 6650s-50, 6650s-51, 6650s-52, 6650s-53, 6650s-54, 6650s-55, 6650s-56, 6650s-57, 6650s-58, 6650s-59, 6650s-60, 6650s-61, 6650s-62, 6650s-63, 6650s-64, 6650s-65, 6650s-66, 6650s-67, 6650s-68, 6650s-69, 6650s-70, 6650s-71, 6650s-72, 6650s-73, 6650s-74, 6650s-75, 6650s-76, 6650s-77, 6650s-78, 6650s-79, 6650s-80, 6650s-81, 6650s-82, 6650s-83, 6650s-84, 6650s-85, 6650s-86, 6650s-87, 6650s-88, 6650s-89, 6650s-90, 6650s-91, 6650s-92, 6650s-93, 6650s-94, 6650s-95, 6650s-96, 6650s-97, 6650s-98, 6650s-99, 6650s-100.

Служба технической поддержки:
вызвонитесь по телефону
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом **JAZZ** на номер **7529** и получи
игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный

Мобильная война
с вредоносным элементом началась:
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!



ДВОЙНОЙ ФОРСАЖ

Тестирование технологий CrossFire и SLI

Алексей Горбунов и Николай Арсеньев

Аппетиты современных игр растут как снежный ком. Пытаясь угнаться за разработчиками, производители видеокарт решили пойти по простому пути и предложили возможность объединения двух и даже более видеокарт в одной системе. Покупаем сначала одну карту, спустя некоторое время — вторую и удивляем тем самым скорость в играх в два раза. Звучит красиво, только в жизни все оказалось сложнее — есть масса нюансов и подводных камней.

Самое время расставить точки над *i* и выяснить, насколько жизнеспособны технологии NVIDIA SLI и ATI CrossFire на практике.

Принципы построения CrossFire



Для построения любой CrossFire-системы нужна материнская плата с двумя и более разъемами PCI Express x16. Причем чипсет системной платы должен быть определенной модели от AMD или Intel. Кроме того, необходим мощный блок питания и сами видеокарты. CrossFire поддерживается всеми картами модельного ряда Radeon X1000. Большим плюсом является то, что платы не обязаны быть идентичными — они должны принадлежать одной серии, но по функциональным чипы могут различаться. Правда, есть один важный момент: суммарное быстродействие связки видеокарт определяется характеристиками наименее производительного чипа. Например, если ядро на одной из плат содержит 36 пиксельных конвейеров, а на другой — 48, то второй чип будет использовать только 36 конвейеров. То же правило распространяется и на частоты видеокарт. Отсюда следует, что лучше объединять две одинаковые платы.

Есть три пути организации CrossFire:

- ▶ видеокарты соединяются посредством специального кабеля — внешнее соединение;
- ▶ видеокарты соединяются при помощи гибких мостиков — внутреннее соединение;
- ▶ видеокарты не соединяются вообще, обмен данными идет по шине PCI Express

ТАБЛИЦА СОВМЕСТИМОСТИ ДЛЯ ВИДЕОКАРТ ATI (CROSSFIRE)

Первая видеокарта	Вторая видеокарта	Тип соединения
Radeon X1300	Radeon X1300	Программный режим
Radeon X1300 PRO	Radeon X1300 PRO	Программный режим
Radeon X1300 XT	Radeon X1300 XT	Программный режим
Radeon X1600 PRO	Radeon X1600 PRO	Программный режим
Radeon X1600 XT	Radeon X1600 XT	Программный режим
Radeon X1650 PRO	Radeon X1650 PRO	Программный режим
Radeon X1650 XT	Radeon X1650 XT	Внутреннее соединение
Radeon X1800 CF	Radeon X1800 XT, X1800 CF, X1800 XL, X1800 GTO	Внешнее соединение
Radeon X1900 GT	Radeon X1900 GT	Программный режим
Radeon X1950 PRO	Radeon X1950 PRO	Внутреннее соединение
Radeon X1900 CF	Radeon X1900XT, X1950 CF, X1950 XTX, X1900 CF, X1900 XTX	Внешнее соединение
Radeon X1950 CF	Radeon X1950 XTX, X1950 CF, X1900 CF, X1900 XTX, X1900 XT	Внешнее соединение

x16, a CrossFire реализуется при помощи драйверов — программный метод.

В случае внешнего соединения нужны две платы одной серии. Одна из них — так называемая мастер-карта (**Master card**), на которой распаян чип **Compositing Engine**. Такие платы помечаются надписью **CF (CrossFire)**. Вторая (и третья) видеокарта может быть любой в пределах серии (например, **Radeon X1900 CF** и **Radeon X1900 XT**). В процессе работы каждая из плат формирует свою часть изображения согласно одному из алгоритмов. Затем обработанные данные поступают на **Compositing Engine**, который осуществляет компоновку изображения и выдает финальный кадр. Чип содержит собственную буферную память, что позволяет ему накапливать данные и формировать результирующий кадр по мере готовности обеих видеокарт.

Внутреннее соединение стало возможным недавно благодаря появлению новых видеокарт **Radeon X1950 Pro (RV570)** и **Radeon X1650 XT (RV560)**. В этих моделях чип **Compositing Engine** встроено в графический процессор, что привело к двум существенным упрощениям при организации CrossFire. Первое — исчезло понятие мастер-карты, достаточно купить одинаковые платы (пусть даже от разных производителей). Второе — видеокарты соединяются при помощи пары гибких шлейфов, что несомненно удобнее громоздких кабелей. Какая из плат становится мастер-картой — определяет драйвер.

Последний способ построения связки CrossFire — программный. То есть видео-

карты взаимодействуют между собой через шину PCI Express, а компоновка данных происходит при помощи драйверов. Следует заметить, что при использовании программного режима наблюдаются потери в производительности (10—15%) по сравнению с остальными вариантами соединения. С другой стороны, объединение, скажем, двух **Radeon X1300** — это странная затея. В этом случае разумнее купить более мощную плату.

Принципы построения SLI



Со времен 3Dfx и их SLI-технологии (**Scan Line Interleave** — чередование строчек) утело немало времени, NVIDIA унаследовала наработки некогда известной компании и позаимствовала буквы для своей версии SLI. Теперь эти буквы расшифровываются как **Scalable Link Interface** — масштабируемый интерфейс. Что нужно для построения подобной системы? Понадобятся две карты серии **GeForce 6/7/8** с шиной PCI Express x16, мост, объединяющий их, и системная плата с двумя PCIe x16. Последние производят пока только сама NVIDIA.

Но в компьютерном мире все быстро меняется, и вполне вероятно, что после покупки ATI американской AMD Intel захочет получить поддержку SLI на своих чипсетах любой ценой. Тем более что SLI уже была реализована на системной плате от

microlab

feel different

ЧИПСТЕТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ NVIDIA SLI

AMD	Intel
NVIDIA nForce Professional	NVIDIA nForce4 SLI XE
NVIDIA nForce 4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI
NVIDIA nForce 4 SLI X16	NVIDIA nForce4 SLI X16
NVIDIA nForce 500 SLI	NVIDIA nForce 570 SLI
NVIDIA nForce 570 SLI	NVIDIA nForce 590 SLI
NVIDIA nForce 590 SLI	NVIDIA nForce 650i SLI
NVIDIA nForce 680a SLI	NVIDIA nForce 680i SLI

Albatron (PX915P-2V). Правда, для этого самим производителям платы пришлось модифицировать драйвера **ForceWare**. Так или иначе, но факт налицо — поддержка чипсетов для работы с SLI и CrossFire осуществляется программно. При выборе видеокарт ограничений немного, главное, чтобы платы принадлежали к одному классу — можно объединить, например, две **GeForce 6600 GT** или пару **GeForce 8800 GTX**. Версия BIOS и производитель значения не имеют (с некоторых пор). Объединение в SLI возможно как с использованием специального мостика, так и без него, то есть программным путем. В последнем случае возрастает нагрузка на шину PCIe, что негативно сказывается на производительности.

После появления двоядных видеокарт **GeForce 7950 GX2** пользователям стала доступна технология **Quad SLI**. Суть ее проста — берем две двухчиповые платы, устанавливаем в материнскую плату с парой разъемов PCIe x16, соединяем SLI-мостиком и получаем мощнейшую графическую подсистему. Все хорошо, если бы не несколько «но». Чтобы полностью раскрыть потенциал такой системы, нужна очень мощная конфигурация компьютера и широкоформатная ЖК-панель. Фактический прирост быстродействия от использования Quad SLI ниже ожидаемого, порядка 50% (на 4-кратный не тянет). Недавний выход **GeForce 8800 GTX** ставит жирный крест на Quad SLI, которая так и не получила широкого распространения. В будущем NVIDIA обещает реализацию технологии SLI на трех видеокартах класса **GeForce 8800**.

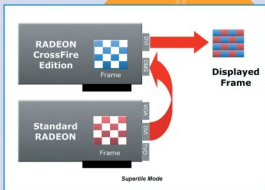
Необходимость мощного блока питания и вместительного корпуса никто не отменял.

Такие разные и похожие алгоритмы

И ATI, и NVIDIA заявляют, что используют уникальные технологии обработки изображения. Каждая из ниже перечисленных технологий имеет свои плюсы и минусы, может существенно повысить производительность в одной игре и давать лишь небольшой прирост в другой. Попробуем разобраться, что общего и разного в наработках двух конкурентов.

Начнем с единственного, по-настоящему уникального метода обработки.

SUPERTILING (ATI)



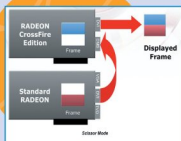
Метод **SuperTiling** поддерживается только ATI. Картина разбивается на отдельные участки и принимает вид шахматной доски. Каждая видеокарта обрабатывает свою часть изображения — ква-

СЛУШАЕШЬ ТЫ - СЛУШАЕТ ГОРОД

www.microlab.com

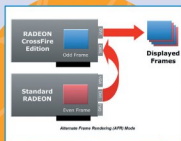
дрик 32 на 32 пикселя. Таким образом, нагрузка по закраске делится примерно поровну, а вот геометрическая дублируется — обе видеокарты рассчитывают одни и те же данные. Этот режим особенно пригодится в играх, где не делается упор на геометрическую составляющую.

SCISSOR (ATI), SPLIT FRAME RENDERING (NVIDIA)



В случае с Scissor и Split Frame Rendering экран разделяется на несколько частей, каждая из которых обрабатывается отдельной видеокартой. При использовании двух плат изображение делится на две части по горизонтали. Нагрузка между видеокартами распределяется динамически, то есть разделение экрана происходит пропорционально загруженности сцены. Обе платы обрабатывают как геометрическую (полностью), так и пиксельную (свою часть) составляющие.

ALTERNATE FRAME RENDERING (ATI, NVIDIA)



Технология Alternate Frame Rendering была запатентована ATI во времена цифровой карты **Rage Fury MAXX**. Сейчас AFR используют обе компании. В основе метода лежит посочередная обработка кадров: одной плате достаются четные кадры, другой — нечетные. В идеале такой подход должен обеспечивать двукратный прирост скорости. На деле все иначе. В силу того, что технология основана на принципах параллельной работы, вся геометрия, шейдерные программы и прочее обрабатываются на обеих платах — это плюс. Но из-за особенностей SLI/CrossFire возникает заметные задержки в реакции системы на действия пользователя (рыбки). Почему? Да все просто — один кадр может быть довольно простым для обработки, а следующий во много раз сложнее. Тут-то и начинаются проблемы, времени на построение кадра требуется больше.

ТЕСТОВЫЙ СТЕК	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, L2-кэш 4 Мб)
Материнские платы	ASUS P5N32-E SLI Plus (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-1200, PCIE, SLI, PCI, IDE, SATA II, RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, ATX)
	BioStar TFForce P965 Deluxe (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, GBLAN, ATX)
	GIGABYTE 965P-DQ6 2.0 (Intel P965, Socket 775, DDR2-1066, PCIE, CrossFire, PCI, IDE, SATA II, RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, ATX)
Память	Corsair TWIN2X2048-8500C5 (1066 МГц, 5-5-5-15) 2x1024 Мб
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 160 Гб (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC ND-4550A (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвера для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1010
	NVIDIA nForce 9.53
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 7.1
	NVIDIA ForceWare 97.92
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ			
Company of Heroes 1.3.0			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (Biostar, AF x16, AA x16)	84,9	65,8	59,2
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (Biostar, AF x16, AA x16)	65,0	48,3	37,8
2x NVIDIA GeForce 8800 GTS (ASUS, SLI, AF x16, AA x16)	84,2	69,2	56,0
ASUS EAX1950TXHTVDP/512M (GIGABYTE, AF x16, AA x6)	62,7	51,3	46,9
2x ATI Radeon X1950XTX (GIGABYTE, CrossFire, AF x16, AA x6)	42,7	35,0	30,1
Far Cry 1.4 (Regulator)			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (Biostar, AF x16, AA x16)	133,9	124,3	97,9
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (Biostar, AF x16, AA x16)	111,3	103,1	71,9
2x NVIDIA GeForce 8800 GTS (ASUS, SLI, AF x16, AA x16)	137,7	123,1	103,6
ASUS EAX1950TXHTVDP/512M (GIGABYTE, AF x16, AA x6)	85,0	73,6	59,1
2x ATI Radeon X1950XTX (GIGABYTE, CrossFire, AF x16, AA x6)	116,3	109,0	91,4
F.E.A.R. 1.08			
Разрешение	1600x1200	1920x1440	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (Biostar, AF x16, AA x16)	84	59	55
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (Biostar, AF x16, AA x16)	65	48	40
2x NVIDIA GeForce 8800 GTS (ASUS, SLI, AF x16, AA x16)	95	81	65
ASUS EAX1950TXHTVDP/512M (GIGABYTE, AF x16, AA x6)	43	31	28
2x ATI Radeon X1950XTX (GIGABYTE, CrossFire, AF x16, AA x6)	69	60	44
Prey 1.2 (HWzone)			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (Biostar, AF x16, AA x16)	105,3	91,4	72,5
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (Biostar, AF x16, AA x16)	65,8	56,5	47,7
2x NVIDIA GeForce 8800 GTS (ASUS, SLI, AF x16, AA x16)	110,4	97,7	77,9
ASUS EAX1950TXHTVDP/512M (GIGABYTE, AF x16, AA x6)	45,0	39,9	32,4
2x ATI Radeon X1950XTX (GIGABYTE, CrossFire, AF x16, AA x6)	54,5	47,3	37,1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

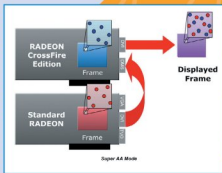
Модель	ATI Radeon X1950 XTX	NVIDIA GeForce 8800 GTS	NVIDIA GeForce 8800 GTX
Кодовое имя	R580+	G80	G80
Технологический процесс	90 нм	90 нм	90 нм
Кол-во транзисторов	364 млн	681 млн	681 млн
Частота чипа	650 МГц	500 МГц (96 SP на частоте 1,2 ГГц)	575 МГц (128 SP на частоте 1,35 ГГц)
Интерфейс памяти	256 бит	320 бит	384 бит
Тип памяти, скорость	GDDR4, 2,0 ГГц	GDDR3, 1,6 ГГц	GDDR3, 1,8 ГГц
Пропускная способность памяти	64 Гб/с	64 Гб/с	86,4 Гб/с
Объем памяти	512 Мб	640 Мб	768 Мб
Пиксельных процессоров	48	96 унифицированных потоковых процессоров	128 унифицированных потоковых процессоров
Вершинных процессоров	8		
Текстурных блоков	16	24	32
Блоки растеризации (ROP)	16	20	24
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0
Интерфейс шины	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16

SUPERAA (ATI), SLI AA (NVIDIA)

Вышеобозначенные режимы, в отличие от предыдущих, нацелены на повышение качества картинки, а не быстродействия. При использовании SuperAA (ATI) обе карты генерируют одно и то же изображение, но используют разные шаблоны полноэкранного сглаживания (FSAA). Видеокарта

выполняет над кадром сглаживание с некоторым сдвигом относительно результатов другой платы. Затем происходит смешивание обеих картинок и на экран выводится результат. Таким образом, происходит удвоение качества сглаживания без потерь скорости (в сравнении с одной картой). Доступные режимы SuperAA: 8x, 10x (8x + 2xS), 12x и 14x (12x + 2xS).

Метод SLI AA (NVIDIA) мало отличается от аналога от ATI. Становятся доступны два новых режима сглаживания: SLI AA 8x и SLI AA 16x. Первый — это комбинация 4-кратного мультисэмплинга каждой из видеокарт (MSAA 4x + MSAA 4x), а второй — 4-кратного мульти- и 2-кратного суперсэмплинга, то есть 8xS + 8xS. В результате применения новых режимов возрастает четкость изображения и детальность сцены. Особенно это касается мелких и удаленных от зрителя объектов.



Есть и более экзотический режим SLI AA 32x, правда, воспользоваться им будет сложно — слишком высока нагрузка.

Физическая составляющая

В недалеком будущем технологии SLI и CrossFire придут на помощь центральному процессору в нелегком деле обчета физических процессов в играх. Здесь компании ATI и NVIDIA идут схожими путями. Одна из карт тандема CrossFire/SLI будет заниматься обработкой физики (посредством движка Havok), а другая — графики. ATI предлагает использовать материнские платы с тремя разъемами PCIe 16 и три видеокарты для максимальной производительности. Две отвечают за картинку, третья — за физику. Впрочем, можно обойтись и двумя картами, при этом под физику можно будет поставить не самую дорогую модель, например Radeon X1650 Pro.

В арсенале NVIDIA есть похожая разработка, более того, все материнки на базе nForce 680i SLI оснащены тремя разъемами PCIe x16. С выходом чипа GeForce 8800 было заявлено о возможности одновременного обчета графики и физики даже силами одной платы — унифицированные процессоры справятся с обоими задачами.

Все это прекрасно, но пока лишь на бумаге. Разработчики игр не торопятся внедрять поддержку технологий от NVIDIA и ATI.

Тестовый стенд

В качестве основы мы использовали процессор Core 2 Duo E6700 и 2 Гб памяти от Corsair, которая работала на частоте 800 МГц и задержках 5-5-5-15. Этого более чем достаточно для современных игр, да и не только. Системных плат у нас было целых три, а видеокарт и того больше — шесть.

Используя Biostar TForce P965 Deluxe, мы тестировали скорость Foxconn FV-N885MBD2-OD (16000—17500 руб.) и Palit GeForce 8800 GTX (20000—22000 руб.). Для тестирования двух ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (14500—16000 руб.) и EAX1950CROSSFIRE/HP/512M в режиме CrossFire воспользовались платой

Настоящий ТВ-тюнинг!

www.beholder.ru

УНИКАЛЬНЫЕ ЖЕЛЕЗО И СОФТ:

- + Безупречные картинка и звук
- + Запись без рекламы
- + Объемное изображение
- + Видеонаблюдение

ШИРОКИЙ ВЫБОР УДОВЛЕТВОРИТ ВСЕХ

Beholder



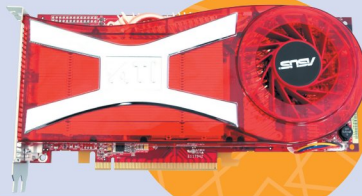
Реклама



ECS GeForce 8800 GTS полностью повторяет эталонный дизайн от NVIDIA.



На фоне своих конкурентов Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH выглядит привлекательно. И все благодаря обновленному дизайну.



ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M выглядит достойно и по сей день, но конкурировать с GeForce 8800 GTS ей очень сложно.

GIGABYTE 965P-DO6 ревизии 2.0. В случае с CrossFire графические разъемы PCIe действуют на ней по схеме 16 + 4 линии. Кажется бы, такая схема должна серьезно ограничить скорость в играх, тем не менее этого нет. Если и есть падения, то они находятся в пределах 3—5%. Но проблема не только в этом.

Для SLI нам предстояло разыскать системную плату на современном чипсете nForce 680i SLI. В нашем распоряжении была ASUS P5N32-E SLI Plus. Видеокарты — ECS GeForce 8800 GTS (16000—17500 руб.) и Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH (15500—17000 руб.). Несмотря на разных производителей и версии BIOS, платы работали стабильно.

ВИДЕОКАРТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ SLI

Модель	Тип соединения
NVIDIA GeForce 6800 LE	Программный режим
NVIDIA GeForce 6600	Программный режим
NVIDIA GeForce 6600 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800 LE	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800 XT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800 GS	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7100 GS	Программный режим
NVIDIA GeForce 7300 LE	Программный режим
NVIDIA GeForce 7300 GS	Программный режим
NVIDIA GeForce 7300 GT	Программный режим
NVIDIA GeForce 7800 GS	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7800 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7800 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7800 GTX	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7900 GS	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7900 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7900 GTO	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7900 GTX	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7950 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7950 GT	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 7950 GX2	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 8800 GTS	Внутреннее соединение
NVIDIA GeForce 8800 GTX	Внутреннее соединение

ЧИПСЕТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ CROSSFIRE

ATI	Intel
ATI CrossFire Xpress 1600	Intel P965 Express
ATI CrossFire Xpress 3200	Intel 975X Express

Блок питания — модульный Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO на 600 Вт, примечателен еще тем, что у него есть два разъема для питания видеокарт. Его мощности хватило как для CrossFire-конфигурации, так и для SLI. Жаль не было возможности выяснить, хватит ли запасов этому БП на две GeForce 8800 GTX, которые по официальным данным потребуют 700 Вт.

Тестирование

Каждую конфигурацию мы долго и мучительно тестировали в самых современных играх, а именно: в **Company of Heroes**, **F.E.A.R.**, **Prey** и порядком потасканной **Far Cry**. Разрешения самые высокие — от скромного 1600x1200 до внушительных 2048x1536. Настройки качества всегда максимальные, сглаживание и анизотропная фильтрация всегда были включены.

Еще бы, ведь на столь мощных картах нет смысла их отключать, иначе потенциал не будет задействован. К тому же какой смысл покупать дорогую видеокарту и играть при стандартных настройках?

Первая игра — и сразу конфуз. В *Company of Heroes* от CrossFire нет никакого эффекта! Немного копнув глубже, мы узнали, что с подобной проблемой сталкивались не только мы, но тогда люди использовали более старую версию драйверов Catalyst. В нашем случае была новейшая версия 7.1. Увы, это не спасло. Остаётся надеяться, что проблема будет решена в ближайшее время. Судя по отзывам, такое странное поведение отмечено только на платах на базе Intel 965P, у старшего Intel 975X таких проблем нет. К сожалению, выяснить это на практике не удалось, в будущем этот пробел восполним.

А вот с SLI проблем не было. Рост производительности по сравнению с одной GeForce 8800 GTS заметен и ощутимо. Связке из двух GTS-плат покоряются любые разрешения, даже 2048x1536. И это при включенной анизотропной фильтрации (x16) и сглаживании (x16). Особенно польза от SLI заметна в игре F.E.A.R. Две GeForce 8800 GTS уверенно обгоняют одну GeForce 8800 GTX.

Парочка Radeon X1950 XTX отлично себя проявила в F.E.A.R. и Far Cry, но уже в Prey мы получили весьма блеклые результаты. Эффект от CrossFire новелки.

Пара слов о шуме: парочка Radeon X1950 XTX шумит значительно, они не ревут как Radeon X1900 XTX, но на их фоне GeForce 8800 GTS/GTX просто тихони.

Заключение

Тестирование прошло гладко, без экзессов и зависаний. Это говорит о некоторой зрелости технологий, тем не менее остается много вопросов. Проблема с драйверами существует, это мы увидели на примере CrossFire в игре *Company of Heroes*, где эффекта от технологии просто не было. Вполне возможно, что с подобной проблемой можно столкнуться и с использованием двух GeForce в некоторых играх. Кроме того, обе технологии все так же зависимы от драйверов — в каждой последующей версии разработчики добавляли профили с поддержкой новых и старых игр. В случае с ATI ситуация сложная, драйвер автоматически выбирает тот или иной режим обработки изображения, а во время как NVIDIA позволяет нам создавать профили для игр и выбирать режим работы SLI самостоятельно.

Рекомендации по сборке системы с двумя видеокартами: в первую очередь понадобится просторный корпус типа Full Tower, далее мощный блок питания с реальными ваттами (от 600 Вт) и желательно модульный (чтобы лишние провода не мешали циркуляции воздуха), ну и две видеокарты — хоть от ATI, хоть от NVIDIA. Выбор за вами. Но это не все — не обойтись без мощного процессора и 2 Гб оперативной памяти. Широкоформатный ЖК-экран с разрешением 1920x1200 крайне желателен, иначе эффекта погружения вам не видать как своих ушей.

На наш взгляд, технология SLI сейчас выглядит предпочтительней, что вполне закономерно — она появилась задолго до выхода CrossFire. У NVIDIA было много времени отшлифовать драйвера. Насколько оправданной выглядит покупка двух GeForce 8800 GTS? На наш взгляд — не очень, ведь GTX-версия предлагает сравнимую стоимость, заметно уступающую картам лишь в F.E.A.R. Кстати, лучше одной GeForce 8800 GTX может быть только две! Правда, слудяя парочка обойдется в кругленькую сумму, а тут не за горами новое поколение видеокарт от ATI. Торопитесь не спойт.

Эффект от CrossFire/SLI есть, но удвоение скорости везде и всегда здесь не стоит. Если нужна максимальная производительность любой ценой, то это вариант, в остальных случаях лучше купить топ-версию видеокарты от ATI или NVIDIA и получить наслаждение от игр до выхода нового поколения графических чипов. ■

Владельцы следующие компании за предоставленное оборудование:

2i-PR (www.2i-pr.ru) — Плат GeForce 8800 GTX
 ASUS (www.asus.com) — ASUS P8N2E-E SLI Plus
 ASUS EAX1950XTXHDVPS12M, ASUS EAX1950CROSSFIRE-HP512M
 Bostar (www.bostar.com.tw) — Bostar iForce P865 Deluxe
 Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair Tarkit XMS2 CM2GX2048-8500 GS
 CustomTek (www.customtek.ru) — Be Quiet Dark Power Pro D07 PE PRO 600W
 Foxconn (www.foxconn.ru) — Foxconn FX-NBMS8800-02
 Intel (www.intel.ru) — Intel Core 2 Duo E6700
 IT-Labs (www.it-labs.ru) — ECS GeForce 8800 GTS, Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

НОВАЯ ЭРА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



PCI EXPRESS · 384-bit · HDTV · 768MB GDDR3

Серия графических ускорителей NX88 АВТОРИЗОВАННЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

NVIDIA® GeForce 8800 GTX GPU · GV-NX88X768H-RH

- Графический процессор NVIDIA GeForce 8800 GTX
- Интерфейс PCI Express, 128 потоковых процессоров
- Поддержка DirectX 10, OpenGL 2.0
- 768Mb памяти GDDR3, шина памяти 384-бит
- Поддержка HDCP
- Поддержка технологий SLI и PureVideo HD
- Выходы 2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV
- Поддержка 2xDual-link DVI, разрешение до 2560x1600



NVIDIA® GeForce 7900 GS GPU · GV-NX79G256DP-RH

- Графический процессор NVIDIA GeForce 7900 GS
- Интерфейс PCI Express, 20 лицевых конвейеров
- Поддержка DirectX 9.0c и OpenGL 2.0
- 256MB памяти GDDR3, шина памяти 256-бит
- Поддержка технологий SLI и PureVideo HD
- Выходы 2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV
- Поддержка 2xDual-link DVI, разрешение до 2560x1600
- Система охлаждения Zalman VF700
- Повышенная производительность - редакция GIGABYTE Turbo Force



www.gigabyte.ru



Стиль жизни и оборудование могут быть связаны без специального уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

www.gigabyte.ru

П О Ч У В С Т В У Й И Г Р О М А Н И Ю

Масштабное тестирование современных геймпадов

Алексей Горбунов

На что нужно смотреть в первую очередь при покупке геймпада? На то, насколько удобнее с его помощью играть в порты приставочных игр? Или на то, дает ли он новые ощущения в том же **Need for Speed?** Чтобы ответить на этот вопрос, нужно знать, каким требованиям должен отвечать современный геймпад.

Во-первых, он должен обладать восьмипозиционной крестовиной и двумя аналоговыми джойстиками (порядка 8 кнопок, включая 2—4 шифта). Во-вторых, крайне желательна поддержка эффектов обратной отдачи, да еще и с регулировкой силы. В-третьих, дизайн должен быть продуман досконально, а драйверы и софт изобилуют настройками. И, в-четвертых, цена должна быть приемлемой.

Для тестирования мы выбрали следующие игры: **Need for Speed: Carbon**, **Fahrenheit**, **Tomb Raider: Legend** и **FIFA 07**. Почему выбор пал именно на них? Все просто — это относительно новые и популярные игры, они принадлежат к разным жанрам и, самое главное, для них как нельзя лучше подходят геймпады!

Defender Game Racer Wireless



Беспроводной геймпад Defender Game Racer Wireless (750 руб.) явно не рассчитан под взрослую руку — размер маловат. А вот для детей в самый раз. Корпус выполнен из черного пластика, рукоятки прорезинены, рельеф у них крупный, чтобы манипулятор не выпал из рук во время игры. У геймпада есть клавиши Turbo и Clear для включения и выключения турбо-режима. Кнопка Analog после нажатия на короткое время загорается красным, сигнализируя о смене режима работы.

Внизу геймпада расположен выключатель.

В комплекте поставки с самим геймпадом идет блок для подключения к PC или PlayStation 2, две батарейки, инструкция и диск с драйверами. После установки последних в панели управления Game Racer Wireless можно откалибровать и проверить работу обратной связи для каждого из моторчиков отдельно. Вот такие нехитрые настройки.

Как только начали играть, выявились некоторые недостатки. Во-первых, как было отмечено выше, геймпад маловат для большой руки, так что особо не развернешься; во-вторых, крестовина и шифты излишне тугие — пальцы устают; в-третьих, аналоговые джойстики (стики) прорезинены, что хорошо, но ход у них маленький, это не позволяет осуществлять плавную регулировку, скажем, газа и тормоза в **Need for Speed**. Радиус действия геймпада невелик: на расстоянии метра были замечены небольшие лаги в управлении.

SpeedLink ThunderStrike

Геймпад начального уровня SpeedLink ThunderStrike (730 руб.) оставил о себе приятное впечатление. Выполнен в белом пластике, смотрится стильно. Как и модель от Defender, он не отличается большими размерами. Рукоятки гладкие, что явно не добавляет комфорта, особенно в динамичных играх. Кнопки для настройки геймпада в наличии — все как полагается. Индикатор просигналил красным или зеленым цветом, включен ли цифровой или аналоговый режимы.

Комплект поставки стандартный — инструкция и диск



с драйверами. С помощью софта можно проверить джойстик и настроить усилие вибротачки. С этим разобрались, теперь поиграем. В первую очередь хочется сказать пару лестных слов про эффекты

обратной связи. Они настолько мощные, что буквально после нескольких минут игры мы спешно зашли в панель управления и уменьшили силу вибрации. Крестовина у SpeedLink ThunderStrike нестандартной формы, но на управлении это не сказывается. Кнопки нажимаются легко, ход аналоговых джойстиков плавный, единственное неудобство — все те же малые размеры геймпада, как и у предыдущей модели.

Genius MaxFire Blaze2



Еще один представитель серии недорогих манипуляторов для PC/PS2 с поддержкой эффекта обратной связи Genius MaxFire Blaze2 сделан из белого пластика, на рукоятках — вставки из серого пластика. Элементы управления выполнены в веселом оранжевом стиле. Кнопка Turbo есть, аналоговый режим также в наличии.

Вместе с MaxFire Blaze2 поставляются инструкция на разных языках, включая русский и диск с софтом. После его установки можно протестировать кнопки и стики, настроить эффекты обратной связи (7 уровней силы, три типа вибрации).

В целом MaxFire Blaze2 показал себя с хорошей стороны. В руках лежит удобно, пальцы не устают, вибрация не такая убойная, как у ThunderStrike, но для получения дополнительных ощущений от игры ее хватает. Только вот кисти немного скользят, виной тому те самые вставки из серого гладкого пластика. У крестовины небольшой ход, и он одинаков по всем восьми направлениям, что не лучшим образом отразилось на управлении в играх. К стикам и шифтам претензий нет.

MaxFire Blaze2 — недорогой и удобный геймпад с достойной вибротачкой. Он будет одинаково удобен как взрослым, так и детям, а стоит всего 650 руб.

Saitek P2600 Rumble Pad и P2900 Wireless Pad

Геймпады P2600 Rumble Pad и P2900 Wireless Pad от Saitek — братья-близнецы. У них одинаковая форма и расположение элементов управления, разница заключается в том, что первый — проводной и с вибротрацеей (Rumble), а второй беспроводной и без соответствующих эффектов. Джойстики выглядят современно, окраска черная, с небольшими зелеными и красными вставками у P2900 и P2600. Две функциональные клавиши вынесены из центра геймпада и переключаются к привычным четырем кнопкам справа. Там же расположена клавиша FPS. Как только вы нажмете ее, активируется специальная раскладка под игры от первого лица. Также есть кнопки Scan и Analog, беспроводная версия снабжена выключателем.

В комплекте с P2600 Rumble Pad идет диск с программным обеспечением и драйверами, а с P2900 Wireless Pad еще и адаптер для радиосвязи с компьютером и батарейка. Софт у моделей несколько отличается. Для беспроводного геймпада в наличии настройки мертвых зон по осям и проверка элементов уп-

ИГРАТЬ
МОЖНО
ДА!
В СЕИ В Р
ПРОЦЕССЕ



равления. Для проводного добавлены настройки усиления эффектов обратной связи и панелька с оригинальными тестами вибротрацеей — в зависимости от нажатой кнопки джойстик имитирует различные игровые ситуации (занос машины, полет на вертолете и т. п.). С обоими геймпадами поставляется дополнительная программа для переназначения кнопок и создания профилей под конкретную игру.

Ощущения от игрового процесса остались только положительными. И P2600, и P2900 отлично лежат в руках, их размеры рассчитаны на среднюю или крупную руку. Дизайн крестовины крайне необычен, но, как оказалось, это ничуть не мешает управлению в играх. Стихи с большими шляпками отлично ложатся под большие пальцы, заласа хода хватает для точного и плавного позиционирования по обеим осям. Широкие и крупные шифты обладают мягким ходом. Режим FPS, конечно, интересен, но для игр от первого лица предпочтительнее связка «клавиатура + мышь». Зато в играх, где можно переключать вид, это может очень пригодиться.



Терминология

Крестовина (D-pad, Direction Pad, Digital Pad). Аналог «стрелочек» клавиатуры. С ее помощью задается направление перемещения. Соответственно, 8-позиционный D-pad позволяет двигаться в восьми разных направлениях.

Аналоговый джойстик (стик). Обрабатывает не только направление перемещения, но также и величину смещения, позволяя, к примеру, более плавно регулировать поворот руля или степень нажатия педали газа/тормоза в гоночных аркадах. Вместо восьми фиксированных направлений получают полную свободу перемещения.

Шифты (shift). Кнопки, которые располагаются на тыльной стороне геймпада, во время игры обычно оказываются под указательными и средними пальцами. Необходимы для большинства современных игр.

Турбо (Turbo). Режим, при котором длительное нажатие на какую-либо из кнопок геймпада приводит к многократному повторению действия — например, стрель-

ба очередью. Активируется при помощи специальной клавиши.

Эффект обратной связи (Force Feed Back, Rumble Force). Позволяет не только увидеть и услышать, но и почувствовать на себе все то, что происходит в игре. Вибрация геймпадов осуществляется посредством моторчиков, размещаемых внутри.

Аналоговый и цифровой режимы. Поскольку все геймпады подключаются через USB, то ни о каком реально аналоговом режиме работы речь не идет. Все нажатия кнопок и смещения стиков преобразуются в «цифру» и передаются на компьютер. Разница заключается в следующем: при цифровом режиме работы вы перемещаетесь по игровому пространству при помощи D-pad строго в восьми направлениях, а при аналоговом — за счет стиков с произвольным углом отклонения. Кому что удобнее — дело привычки. Большинство игр позволяют настроить управление под себя, без привязки к определенному режиму работы.

Обе модели от Saitek досконально продуманы, софт обладает рядом уникальных возможностей — жаль, что беспроводная версия геймпада не может похвастаться наличием обратной связи. Saitek P2600 Rumble Pad обойдется в 1100 руб., а P2900 Wireless Pad — 1600 руб.

Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force и Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1

Перед нами снова два геймпада с одинаковым



дизайном — Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force и Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1. Один проводной, другой беспроводной. Дизайн яркий и необычный, насколько он окажется удобным, еще предстоит выяснить. При производстве рукояток обошлись без резины, к счастью, поверхность оказалась ребристой. У беспроводного геймпада есть трехпозиционный переключатель, который регулирует усилие вибротрацеей (слабое/среднее), а также отвечает за выключение устройства. Расположение кнопок, крестовины и стиков стандартно. Были обнаружены клавиши Analog, Connect (поиск передатчика) и Mapping Слова «Dual Trigger» означают наличие двух дополнительных аналоговых шифтов. На них при помощи кнопки Mapping можно продублировать действие любой из клавиш или стиков — удобно.

В коробке с Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force, кроме геймпада, есть ин-

струкция и установочный диск. Комплект Rechargeable Wireless Dual Trigger богаче — док-станция, на которой можно подзарядить джойстик, кабель питания для геймпада и два аккумулятора. Кстати, оба геймпада совместимы как с PC, так и с PS2. Установка драйверов осуществляется через интерактивное меню диска, а в панели управления появляются закладки проверки геймпада и настройки обратной связи. На сайте производителя можно скачать софт, расширяющий возможности манипуляторов. Почему его не оказалось на диске, остается загадкой.

Оригинальная форма геймпадов сыграла с ними злую шутку. Держать их не слишком удобно, руки во время игры быстро устают. Аналоговые шифты — приятное дополнение. На них можно повесить, например, поворот руля в гоночных аркадах или вращение камеры. Правда, их расположение оставляет желать лучшего. Эффекты обратной связи реализованы хорошо, тут никаких претензий.

Оба геймпада выглядят эффектно, но, как показала практика, не слишком удобны. Цены такие: 780 руб. за проводную модель, 1500 руб. за беспроводную.



Logitech Cordless

Rumblepad 2
Vibration
Feedback

Беспроводной геймпад Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback от Logitech подкупает своим простым, но изысканным дизайном. Черный цвет, небольшая оранжевая логотип на центре и покрытые кожзаменителем стики придают устройству технологичный вид. Расположение кнопок классическое. Дополнительные кнопки — Vibration и Mode. Первая отвечает за включение/выключение вибрации, вторая — за смену режима (аналоговый/цифровой). Выключателя нет — геймпад сам отключится после пары минут бездействия.

Комплект поставки Cordless Rumblepad 2 включает в себя: адаптер беспроводной связи (USB), руководство пользователя, диск с софтом. После установки появится панель управления джойстиком (тест, обратная связь), фирменная программа **Logitech Gaming Software** позволяет менять назначение кнопок и сохранять профили под разные игры.

В играх Cordless Rumblepad 2 ведет себя наилучшим образом — все благодаря удобной форме и легкому доступу ко всем элементам управления. D-pad точен, шифты нажимаются плавно. Ход аналоговых джойстиков средний, что несколько ограничивает их функциональность в гончых аркадах. Пазы, в которых находятся стики, имеют прямоугольную форму, что вызывает неудобства в играх, где требуются точные круговые движения (например, в Fahrenheit). В остальном это очень качественный геймпад ценою в 1100 руб.

Logitech ChillStream

Последним сегодня выступает новейший геймпад **Logitech ChillStream**. Он раскрашен в серебристый и черный цвета, выглядит очень технологично. Главное достоинство устройства — небольшой 40-мм вентилятор, благодаря которому руки охлаждаются во время игры. Есть даже специальная кнопка для регулировки интенсивности охлаждения (выкл./слабая/сильная).

Два нижних шифта аналоговые. Таким образом, мы получаем всего два шифта и одну дополнительную ось в подарок. В остальном это обычный геймпад без вибротриггера и раскладной, аналогичной контроллеру от Xbox 360. Практически, первый стик и крестовина поменялись местами, в центре расположилась многофункциональная клавиша (у Xbox 360 она называется **Guide Button**). Как мы ни старались, в Windows XP эта чудо-кнопка так и не заработала. В случае с геймпадом Xbox 360 она позволяет прямо во время игры сменить профиль, игровую музыку, посмотреть сообщения от друзей и многое другое. После изучения руко-



водства пользователя стало ясно только одно — кнопка найдет свое применение в грядущей Windows Vista. Комплиментация: небольшой мануал и установочный диск. Настройки панели управления стандартные.

Ощущения от легкого ветерка, который обдувает ладони, просто отличные. Необычно и практично. С эргономикой у геймпада тоже все в порядке, большие пальцы сами ложатся на стики, все кнопки легко доступны. ChillStream полностью совместим с играми, выпущенными под брендом Games for Windows. К ним, например, относится **Microsoft Flight Simulator X**. С другими игра-

ми все не так гладко. Нижние шифты работают только как аналоговая ось, что удобно в гонках, но хотелось бы иметь возможность и их переключить. Из-за этого, в частности, геймпад так и не смог полноценно заработать в Tomb Raider: Legend и Fahrenheit. Также не удалось опробовать цифровой режим работы.

Logitech ChillStream, безусловно, удобен и обладает уникальной функцией охлаждения ладоней, но проблемы совместимости несколько омрачают впечатление. С будущими играми он будет совместим — будем надеяться, что программисты из Logitech решат проблему и с более старыми проектами. Как ни странно, цена геймпада не так высока — порядка 1300 руб.

Заключение

Тесты пройдены, геймпады упакованы, игры удалены. Пришло время подводить итоги. SpeedLink ThunderStrike отлично подходит для детей и подарит уйму ощущений от игр благодаря удобной форме и мощной обратной связи. Genius MaxFire Blaze2 универсален — продуманный дизайн, удобная обратная связь.

Из более дорогих моделей запомнился Saitek P2600 Rumble Pad — у него отличная эргономика, а софт изобилует различными настройками. Жаль только, что у беспроводной версии нет обратной отдачи. Logitech Cordless Rumblepad 2 — почти идеальный геймпад. Модель уже на первый год на рынке, но смотрится все так же хорошо. Яркие впечатления оставил Logitech ChillStream — продуманная эргономика, встроенный вентилятор, совместимость с Windows Vista. Если бы еще были решены проблемы совместимости с играми...

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Ailon (www.alion.ru) — Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force, Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1;

Defender (www.defender.ru) — Defender Game Racer Wireless;

DMC Group (www.domestick.ru) — SpeedLink ThunderStrike;

Logitech (www.logitech.ru) — Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback, Logitech ChillStream;

«Бюрократ» (www.buro.ru) — Genius MaxFire Blaze2;

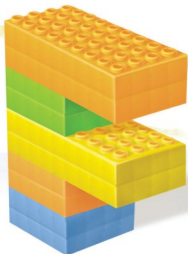
«Игалакс» (www.igalax.ru) — Saitek P2600 Rumble Pad, Saitek P2900 Wireless Pad.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕЙМПАДОВ

Модель геймпада	Интерфейс	Совместимость	Эффекты обратной связи	Количество кнопок	Количество программируемых кнопок	Количество осей	Цена (руб.)
Defender Game Racer Wireless	Беспроводной	PC, PlayStation 2	Есть	15	12	4	750
SpeedLink ThunderStrike	Проводной	PC	Есть	15	12	4	730
Genius MaxFire Blaze2	Проводной	PC, PlayStation 2	Есть	14	12	4	850
Saitek P2600 Rumble Pad Saitek P2900 Wireless Pad	Проводной Беспроводной	PC PC	Есть Нет	14 14	12 12	4 4	1100 1800
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force	Проводной	PC, PlayStation 2	Есть	15 + 2 триггера	12	4	780
Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1	Беспроводной	PC, PlayStation 2	Есть	15 + 2 триггера	12	4	1500
Logitech Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback	Беспроводной	PC	Есть	14	12	4	1100
Logitech ChillStream	Проводной	PC	Нет	12	10	5	1300

Ready, Steady, Vista™

Стильные и надёжные материнские платы Foxconn применяются в миллионах персональных компьютеров по всему миру. Используя современные компоненты совместно с материнскими платами Vista™ Ready от Foxconn, вы создадите решение, поддерживающее новейшую операционную систему от Microsoft.®

CeBITГАННОВЕР, ГЕРМАНИЯ
15–21 МАРТА 2007Ждём Вас на
стенде В 28, холл 21

Реклама

P9657AA-8EKRS2H



- Intel® P965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- 1* PCIe x16
- 6* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a

G9657MA-8EKRS2H



- Intel® G965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- Встроенная графика Intel® GMA X 3000, Clear Video Technology
- 4* SATAII, 1* eSATAII, RAID, 2* IEEE1394a

FOXCONN®www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерс - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникешн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)166-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Срассе - (343)371-6568; Трילайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАФФЕРА

История взлета и мягкого падения Rambus

Иван Нечесов

E-MAIL: РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В конце 90-х процессоры в плане производительности ушли далеко вперед от остальных компонентов компьютеров. Самым узким местом системы на тот момент была оперативная память — недостаточно высокая пропускная способность сдерживала тогдашние «Пентиумы». Насытить информационный голод можно было только повышением частоты памяти и снижением задержек до минимума. Но старая архитектура не давала необходимого простора для развития.

Два пути

Пропускная способность любого интерфейса равна произведению частоты работы (Гц) и ширины шины (бит). Все было хорошо, но бесконечно увеличивать частоту и ширину шины нельзя. Что делать? Остается балансировать в поиске оптимального соотношения.

Производители памяти разделились на два лагеря: одни пошли по пути увеличения частоты в ущерб ширине шины (SyncLink DRAM), другие — наоборот (Double Data Rate DRAM). И те, и другие с головой окунулись в мысли о светлом будущем и гуглили все силы на реализацию спроектированных архитектур.

А в это время маленькая компания Rambus не спеша разработала собственный вариант памяти будущего, бочком прошла мимо противников, а затем открыла все козыри. Немного истории: сама компания была основана в марте 1990 года в калифорнийском городе Лос-Альтоз процессорами двух серьезных американских университетов — Майком Фарвелдом из Иллинойса и Марком Горвицом из Стэнфорда. На протяжении шести лет Rambus была известна лишь узкому кругу специалистов. Но после подписания соглашения с Intel в декабре 1996 года о Rambus заговорил весь компьютерный мир. Совместно с процессорным гигантом маленькая компания занялась совершенствованием памяти DRAM и добилась определенных результатов.

Сверхвысокие частоты планы Rambus DRAM в лабораторных условиях обеспечивали 99-процентную загрузку канала (для сравнения: самым успешным конкурентам удалось добиться лишь 70-процентной загрузки). Ширина шины оставляла желать лучшего (16 бит), но инженеры Rambus пообещали не задерживаться с переходом на новую сигнальную логику, а там не за горами увеличение частоты и расширение шины данных до 32 бит. Пропуск-

ная способность подсистем памяти на основе новой архитектуры достигала фантастического на тот момент значения — 1 Гб/с. Но это было только начало. Через некоторое время разработчики ввели в чип RDRAM механизм подготовки формирования синхросигнала (On-chip Clock Trimming), что позволило увеличить пропускную способность до 4,2 Гб/с.

Что дальше? Rambus представила архитектуру Direct Rambus DRAM, на основу которой легла концепция «канальной» иерархии — решение проблемы узкой шины данных за счет увеличения количества параллельных каналов. Несмотря на дороговизну и сложность в производстве, Direct RDRAM окрестили памятью нового века, и Rambus, заручившись поддержкой Intel, пообещала обеспечить массовые поставки готовых планок оперативки до июня 1999 года. Речь тогда шла о 800-МГц модулях RDRAM емкостью от 32 Мб до 1 Гб с пропускной способностью 1,6 Гб/с.

Как по маслу

LG Semicon, Samsung, Mitsubishi и дюжина других компаний лицензировали Rambus DRAM и постепенно начали осваивать выпуск памяти нового типа. На протяжении полугода после этого (с июня 1998-го по январь 1999-го) архитектуру окружали бесконечные похвалы и оптимистичные прогнозы аналитиков (по оценкам Toshiba, к началу 2002 года RDRAM должна была занять 50% рынка). AMD и та не выдержала и объявила о намерении лицензировать перспективный интерфейс для использования в чипсетах под процессоры семейства K7.

В ноябре 1998 года на выставке Comdex Fall представители Intel с гордостью показали первый компьютер с рабочими планками RDRAM. Для демонстрации возможностей системы ис-

Как работает оперативная память?

Современные процессоры оснащаются чрезвычайно высокоскоростной кэш-памятью первого уровня (L1), которая с минимальными задержками работает на полной частоте процессора и постоянно нагружает его данными. Кэш-память второго уровня (L2) обладает большим объемом и обеспечивает быструю доставку данных, если произошел промах в L1.

В ходе работы процессор запрашивает команды или данные из определенной области ОЗУ, а оперативка передает информацию через кэш-память. В освободившиеся адресные ячейки помещается другая информация (например, результат обработки предыдущей команды). Все просто.

пользовалась Forsaken, на тот момент — одна из самых продвинутых игр в технологическом плане. Там же, на Comdex Fall, представители Rambus пообещали начать массовый выпуск памяти за шесть месяцев до июньского запуска чипсета Intel 820 для Pentium III.

Все шло как по маслу. Производители памяти продолжали вкладывать деньги в выпуск RDRAM. Стоимость акций Rambus поднималась до небывалого уровня, и компьютерная общественность окончательно приняла факт скорого перехода на RDRAM-память. Остается поднажать. Чуть-чуть.

Сюрприз подкрался незаметно

И тут началось. Задержка с выходом Intel 820 (анонс чипсета был перенесен с июня на



Память RDRAM наделала много шума, но ей не суждено было одержать победу над DDR SDRAM.

Словарь терминов

■ **Оперативная память (ОЗУ)** — память, предназначенная для временного хранения данных и команд, необходимых процессору для выполнения операций.

■ **DRAM (Dynamic Random Access Memory)** — память, в которой каждая ячейка представляет собой конденсатор на основе перехода CMOS-транзистора. Достоинства — низкая стоимость, большой объем. Недостатки — большое энергопотребление и пониженное быстродействие.

■ **CMOS (КМОП, комплементарная логика на транзисторах металл-оксид-полупроводник)** — технология построения логических электронных схем.

вять сюда лицензионные отчисления десятка производителей памяти, получится приличная сумма.



Такая вот история. Выпусти Intel вовремя злосчастный Intel 820, и мы, возможно, никогда не увидели бы планки памяти типа DDR2. Но история не терпит сослагательного наклонения. Процессорный гигант давно забыл о RDRAM, и сейчас успешно использует DDR2, а Rambus занимается продвижением новой архитектуры — RDR (Yellowstone). XDR базируется на обычном ядре памяти CMOS DRAM и позволяет достичь рекордных скоростей обмена данными между чипами памяти и контроллером. XDR позволяет достигать эффективной частоты передачи данных в 3,2 ГГц при реальной скорости всего 400 МГц. В числе других достоинств XDR — низкие затраты и энергопотребление, простота в производстве и относительная дешевизна самих модулей.

Несмотря на дурную репутацию Rambus, новая память заинтересовала многих: через некоторое время после публикации характеристик и особенностей XDR компания заключила партнерские соглашения с Toshiba, Elpida и Sony. Сотрудничество до сих пор приносит плоды. Так, например, игровой консоль PlayStation 3 оснащена 256 Мб памяти Rambus XDR с частотой 3,2 ГГц и пропускной способностью 25,6 Гб/с. ■

сентябрь), невысокий процент годных чипов памяти... На первом Intel Development Forum в 1999 году только пять из восьми производителей RDRAM-памяти представили готовые планы, у остальных не получилось создать ни одного рабочего модуля. На сажаку Intel 820 + RDRAM накинудись со всех сторон. Специалисты начали говорить о высоком тепловыделении, нестабильности и дороговизне RDRAM, охлаждая интерес простых пользователей к перспективной технологии.

Поскольку не все производители могли освоить выпуск 800-МГц RDRAM, Intel решила ввести промежуточную спецификацию памяти — 700 МГц. Дело пошло в гору, но в конце марта в дизайне RDRAM была обнаружена ошибка, которая могла приводить к прекращению операции чтения данных из регистров DRAM (CMOS truncated bit). Впрочем, проблему довольно быстро решили, и производители памяти продолжили готовить тысячи модулей памяти к сентябрьскому анонсу Intel 820.

Переломный момент

Весной 1998 года Intel выпустила Intel 820 ревизии A1, однако чипсет оказался медленным и крайне сырым. Чипы версий B0 и B1 получились более удачными, но до идеала им также было далеко. Впрочем, это не помешало Intel получить поддержку Dell, которая объявила о намерении начать продажи серии рабочих станций Dell Precision 220, 420, 620 с памятью типа RDRAM сразу после выпуска нового чипсета.

Июнь 1999 года стал для союза Intel и Rambus кошмаром. Два ключевых партнера — AMD и IBM — отказались от использования RDRAM в пользу SDRAM PC100 и PC133, в свою очередь, SIS, ALI и Reliance объявили о намерении представить первые чипсеты с системной шиной 133 МГц, а VIA начала снабжать своим Apollo Pro133 (FSB 133 МГц) основных производителей материнских плат.

Поставки Apollo Pro133 нарушали права на лицензию Intel, поэтому процессорный гигант подал в суд иск против VIA. Но это не помогло, и руководство Intel решным делом начало подумывать о возможности присоединения к сторонникам SDRAM PC133.

К концу лета в распоряжении Intel было несколько готовых материнских плат на Intel

820 от крупнейшей тайваньской производительной. На сентябрьском IDF процессорный гигант вновь продемонстрировал рабочую систему с RDRAM 800 МГц, но она мало кого интересовала — результаты тестов RDRAM и PC100 наглядно показали, что большого преимущества у RDRAM нет.

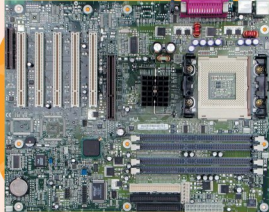
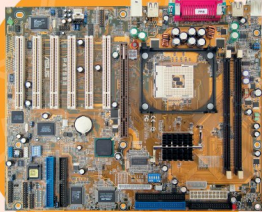
За две недели до выхода Intel 820 в интернет появились спецификации новых материнских плат ASUS, AOpen, ABIT и Chaintech. Около миллиона плат было упаковано по коробочкам и развезено по магазинам — до отравления на прилавки осталось дождаться лишь отмашки Intel. За два дня до официального анонса последняя перенесла выход чипсета из-за обнаруженной ошибки в дизайне — проблемы с третьим слотом RIMM вызвали сбои в работе системы даже в том случае, когда он оставался пустым (memory bit error). Сказать, что производители материнских плат были шокированы, значит не сказать ничего. По некоторым оценкам, ошибка Intel стоила больше \$100 млн.

Конец эпохи

Следующие два года Rambus и Intel пытались пробить RDRAM путь на рынок, стимулируя производителей памяти финансово. Но тчетно, поезд ушел. Почти все игроки рынка памяти предпочли PC100/PC133 SDRAM, а затем преспокойно перешли на DDR SDRAM. К концу 2002 года Intel не выдержала и окончательно отказалась от поддержки RDRAM в своих продуктах. Лишившись основных источников дохода, Rambus начала промышленный самый натуральным патентным мошенничеством и вымогательством — на вполне законных основаниях компания получала внушительный процент от стоимости каждого проданного модуля памяти (SDRAM и DDR SDRAM базировались на патентах Rambus).

После десятка выигранных Rambus судебных дел судья Роберт Пейн прекратил производство, решив, что компания не имеет больше права предъявлять претензии к производителям SDRAM-памяти.

С экономической точки зрения эпоха с RDRAM для основателей компании оказалась более чем удачной — одной Intel за возможность «растаться» с Rambus пришлось в течение пяти лет ежеквартально выплачивать бывшему союзннику \$5-8 млн. Если приплюсо-



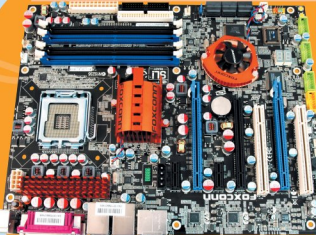
Производители материнских плат были вынуждены комплектовать свои изделия модулями RDRAM — войти из в продажу было сложно.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Foxconn N68S7AA-8EKRS2H



Foxconn N68S7AA-8EKRS2H — очередное пополнение в полку материнских плат под процессоры **Intel** с поддержкой **SLI**. В глаза сразу бросается наличие трех разъемов **PCIe x16**. Два из них (синие) предназначены для **SLI-режима** и далеко отодвинуты друг от друга. Третий разъем рассчитан на работу с физическим ускорителем и не только. Плата совместима со всеми современными процессорами **Intel** — от **Pentium 4** до **Core 2 Quad**. Для установки **DDR2**-памяти предусмотрено четыре слота, есть поддержка **SLI-Ready Memory** (1200 МГц). Что еще? Есть шесть разъемов **SATA II** с поддержкой **RAID**-массивов — это раз. Для любителей разгона прямо на плате установлены кнопки **Power**, **Reset** и индикатор **POST**-кодов — это два. Систему охлаждения **Foxconn** переработала и установила кулеры на чипсет — это три. Но и это еще не все.

Если возникнут проблемы с охлаждением, можно подключить дополнительные вентиляторы и регулировать их скорость через **BIOS** или **nTune**. На заднюю панель вынесены порты **USB 2.0**, **FireWire** и **eSATA** для подключения внешних накопителей. Есть два гигабитных сетевых адаптера и поддержка функции **Teaming** (позволяет сетевым портам работать сообща для увеличения полосы пропускания).

Все в плате хорошо, вот только цена кусается.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4/Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● Чипсет: NVIDIA nForce 680i SLI ● Системная шина: 533/800/1066/1333 МГц ● Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800/1200 (до 8 Гб) ● Сетевой адаптер: 2x 1 Гбит/s (Marvell 88E1116) ● Аудиокодек: Realtek ALC882D (7.1, HDA) ● Слоты расширения: 2 PCIe x1, 2 PCI, 3 PCIe x16 (два полноразмерных плюс один логически подключенный к шине PCIe x8) ● Задняя панель: 2 PS/2, 2 FireWire, 4 USB, eSATA, LPT, аудиоразъемы, LAN ● Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II ● Форм-фактор: ATX (244x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	позволяет создать мощную игровую SLI-систему на базе Core 2
Сколько?	7500 руб.
Где?	www.foxconn.ru

Saitek X52 Pro

Компания **Saitek** представила джойстик **X52 Pro**, который стал продолжателем популярного **X52**. Новая версия полностью повторяет очертания предыдущей модели, ручка управления двигателем оснащена регулятором сопротивления с широким диапазоном настройки. Предусмотрены промежуточные стопоры, которые четко обозначают переход рукоятки в режим форсажа или малых оборотов двигателя, что позволяет с точностью отслеживать режимы работы силовых установок самолета без визуального контроля приборов.

Как и прежде, в распоряжении пользователя регулируемая по высоте рукоятка с гардой. Однако теперь внутри большой центральной пружины на рычаге управления самолетом появилась еще одна, меньшая, которая обеспечивает плавное и мягкое движение рукоятки. Мертвой зоны почти нет — джойстик отлично реагирует на отклонения от центра. На осях **X** и **Y** установлено по два датчика Холла, которые включены в противофазе. Точность позиционирования высокая. Основа **X52 Pro** довольно легкая, так что рекомендуем сразу воспользоваться присосками из комплекта поставки.

Обновленный интерактивный экран (**IMFD**) на основании рукоятки газа отображает установленный игровой профиль, время полета, выбранный режим работы, а также воспроизводит параметры и показания приборов. Джойстик заточен под **Microsoft Flight Simulator 9** и **10**, фирменный софт позволяет без проблем настраивать дисплей и кнопки для любых космических и авиасимуляторов.

Технические характеристики ● Количество осей управления: 7 ● Рукоятка: пружинная, с гардой ● Количество кнопок: 19 плюс три 8-позиционных переключателя и один 3-позиционный ● Особенности джойстика: зумпатор мыши, возможность расширения программирования всех кнопок, рычаг тяги и джойстик находятся на разных подставках ● Интерфейс: USB

Что?	джойстик
Почему?	отличная вещь, которую смогли сделать еще лучше
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.igmax.ru

ВМАНЯ
МЕДВЕДИЦЫ
ДА!
В БИТВОРЕ
PUBBLICUM



Microsoft Habu

Игровая мышь **Microsoft Habu** — результат совместной работы инженеров **Microsoft** и **Razer**. Корпус симметричный, однако левшам манипулятор едва ли подойдет, поскольку дизайнеры ориентировались исключительно на правшью — прямо под большим пальцем правой руки лежат две программируемые кнопки. Для легкого скольжения по любой поверхности используются недорогие во всех смыслах тефлоновые ножки. Основные кнопки прорезинены и достаточно большие, а вот колесо прокрутки самое обыкновенное, не считая того, что свозв него виден яркий неоновый свет.

Компьютеры с Windows XP определяют Habu без дополнительных программ. Если установить драйвера, появится возможность тонкой настройки всех кнопок. Максимальное разрешение оптического сенсора — 2000 dpi. Для изменения чувствительности вовсе не обязательно выходить из игры: специальные кнопки на корпусе мыши позволяют мгновенно переключаться между режимами 400, 800, 1600 и 2000 dpi.

Технические характеристики

- Разрешение сенсора: 2000 точек на дюйм
- Количество кнопок: 7
- Максимальное ускорение: 20g
- Максимальная скорость: 1,14 м/с
- Интерфейс: USB
- Размеры: 68x130x39 мм
- Вес: 104 г

Что?	игровая мышь
Почему?	отличное оружие для виртуальных баталий
Сколько?	1836 руб.
Где?	www.razer.ru

Thrustmaster T-Mini 2 in 1 Rumble Force



Thrustmaster T-Mini 2 in 1 Rumble Force

— геймпад для юных геймеров и представителей прекрасного пола, об этом говорят миниатюрные размеры. К счастью, расположение органов управления по-прежнему удобно. Основная часть корпуса выполнена из пластика, боковины же

сделаны из рифленых каучуковых вставок — в руке геймпад не скользит. Крестовина, кроме четырех основных, учитывает еще четыре промежуточных положения, стики покрыты резиной и имеют углубления под пальцы.

Для начала работы достаточно подключить T-Mini 2 in 1 Rumble Force к USB-порту компьютера, ну и установить драйвера для калибровки и настройки обратной связи. Да, в миниатюрный геймпад втиснули-таки механизм обратной связи. Два моторчика создают приятную вибрацию (раздельно для правой и левой части), их работа слышна в полной тишине, но во время игры на это не обращаешь внимания, да и некогда.

Технические характеристики

- Материал корпуса: пластик с каучуковыми накладками на рукоятках
- Аналоговые рукоятки: 2
- Количество кнопок: 11 плюс 8-позиционный крестик
- Виброотдача: есть
- Платформа: PC/PS2

Что?	беспроводной геймпад
Почему?	хорошая эргономика и не по размерам впечатительная отдача
Сколько?	810 руб.
Где?	www.megashop.ru

Zalman HD135



В магазинах все чаще можно увидеть изящные кубики и большие лажачие корпуса — пришло время «одолаженных» корпусов. Компания **Zalman** решила не отставать и представила

модель **HD135**. Дизайн прельщает: никаких зеркальных вставок, неоновых подсветок и прочей дребедени, все строго и солидно. Информационный дисплей умеет отображать время, громкость, температуру процессора и многое другое — и все благодаря гибкому софту. Отсек для оптического привода расположен точно по середине лицевой панели, что роднит корпус с бытовыми DVD-плеерами. Словом, HD135 смело можно ставить рядом с плазменным телевизором и усилителем.

Zalman HD135 поддерживает системные платы формата ATX, в корпус спокойно уместится мощная видеокарта, желательно с пассивной системой охлаждения, а также кулер высотой не более 69 см. Для эффективного охлаждения установлены два 80-мм вентилятора — на задней и боковой стенках. Вместе с корпусом поставляется пульт ДУ, совместимый с **Windows Vista** и **Windows XP Media Center Edition 2005**. Все бы хорошо, но вот блока питания в комплекте поставки нет — придется поискать подходящий и желательно с модульным подключением кабелей.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Доступные цвета:** серый, черный ● **Система охлаждения:** два 80-мм вентилятора ● **Возможности расширения:** 1 внешний отсек 5,25", 1 внешний и 5 внутренних посадочных мест для винчестеров и флопи-дискетов ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2 USB 2.0, 1 FireWire, микروفон, наушники ● **Размеры:** 135x435x425 мм ● **Вес:** 5,2 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	отличная основа для развлекательного центра
Сколько?	8200 руб.
Где?	www.dtp.ru

ASUS Silent Knight

Новейший кулер **Silent Knight** от **ASUS** состоит из шести тепловых трубок, отполированного до блеска основания и радиатора из 128 медных пластин. 92-мм вентиляторы с полупрозрачными лопастями и голубой подсветкой расположен на сбоку радиатора, а прямо в центре, между трубок и пластин.

По эффективности охлаждения модель от **ASUS** ничуть не уступает хваленым **Scythe Infinity** и **Zalman SNPC9700**. Проблема одна — вентилятор работает на скорости 2200 об/мин, а регулятор скорости вращения не предусмотрен. Получается шумновато.

В коробке с кулером лежат: термопаста, набор креплений для процессорных разъемов **Socket 754/939/940/AM2. Socket 478/775**, а также руководство пользователя на восьми языках (русского нет). Описание процесса установки кулера на все поддерживаемые разъемы уложено в три листочка. Мало? Совсем нет. Крепление надежное и хорошо продумано. После его установки кулер можно как угодно повернуть для эффективного охлаждения. Практично и удобно.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** медь ● **Конструкция:** 128 тонких пластин, 6 тепловых трубок, отполированное основание ● **Процессорные разъемы:** AMD Socket AM2/754/939/940, Intel Socket 478 и LGA775 ● **Вентилятор:** 92x92x25 мм ● **Скорость вращения:** 2200 об/мин ● **Воздушный поток:** 52,25 CFM ● **Размеры:** 115x140x110 мм ● **Вес:** 610 г

Что?	процессорный кулер
Почему?	установка проста и надежна, эффективность охлаждения высока
Сколько?	2700 руб.
Где?	www.asus.ru

Sapphire Radeon X1650 Pro Ultimate

Sapphire Radeon X1650 Pro Ultimate представляет собой модификацию хорошо знакомой видеокарты **Radeon X1650 Pro** с бесшумной системой охлаждения на тепловых трубках. Массивный алюминиевый радиатор вынесен на ту сторону видеокарты, которая в рабочем положении находится сверху. Графический процессор накрыт теплоемником, от которого к радиатору идут 8-мм тепловые трубки. В высокой эффективности такой системы сомневаться не приходится, только вот массивный радиатор может помешать установке крупного процессорного кулера.

Характеристики видеокарты ничем не отличаются от эталонных: 256 Мб GDDR3-памяти (шина памяти 128 бит), номинальные частоты ядра/памяти — 600/1400 МГц. Есть поддержка **CrossFire**, так что при необходимости всегда можно будет использовать подкрепление в виде второй видеокарты. Благодаря наличию пары DVI-разъемов можно организовать работу с двумя мониторами.

Комплект поставки **Sapphire Radeon X1650 Pro Ultimate** включает полный набор кабелей, диск с драйверами, краткое руководство пользователя, программу **Cyberlink PowerDVD 5.0** и игру **Just Cause**.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** ATI Radeon X1650 Pro ● **Шейдерные блоки:** 12 ● **Вершинные процессоры:** 4 ● **Блоки растеризации:** 20 ● **Частота чипа:** 600 МГц ● **Частота памяти:** 1400 МГц ● **Шина памяти:** 128-бит ● **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) ● **Версия OpenGL:** 2.0 ● **Память:** 256 Мбайт, GDDR3 ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Интерфейсы:** PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	очень тихая и мощная для своей цены
Сколько?	3000 руб.
Где?	www.sapphiretech.com

Logitech Z-10

Logitech не перестает удивлять. На этот раз дизайнеры компании добрались до акустики формата 2.0. Подключаются новые колонки **Logitech Z-10** через интерфейс USB. Мобильными их не назовешь, они довольно большие и увесистые, да еще требуют сетевого питания. Каждая из колонок оснащена 25-мм высокочастотным динамиком и 76-мм среднечастотником, общая мощность — 30 Вт. На максимум их громкость выкручивать не стоит — просто не тунут.

Главная изюминка Z-10 — сенсорные кнопки, с помощью которых можно управлять воспроизведением музыки, изменять уровень громкости и переключаться между четырьмя предустановленными интернет-радиостанциями. Есть гнездо для наушников и дополнительный 3,5-мм разъем для подключения MP3-плееров, музыкальных центров и других внешних источников звука. На небольшой ЖК-дисплей можно вывести текущее время, температуру процессора и любую другую информацию наряду со сведениями о воспроизводимой композиции.

Комплект поставки **Logitech Z-10** включает USB-шнур для подключения к компьютеру, сетевой адаптер, руководство пользователя, диск с софтом и замшевую тряпочку. Очень пригодится, ведь на колонках то и дело остаются следы от пальцев.

Технические характеристики ● **Материал корпуса:** пластик ● **Мощность:** 30 Вт RMS ● **Сигналы/шум:** 80 дБ ● **Динамики:** 25-мм пищалка и 76-мм среднечастотный динамик на каждой из колонок ● **Частотный диапазон:** 100—20000 Гц ● **Входы/Выходы:** гнездо для наушников, USB ● **Размеры:** 119x246x114 мм

Что?	колонки формата 2.0
Почему?	стильный дизайн, сенсорное управление
Сколько?	5250 руб.
Где?	www.logitech.com

НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



6 – 8 апреля 2007 \ Москва \ гостиница «Космос»

ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

www.kriconf.ru



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Palm Treo 680

В основе коммуникатора **Palm Treo 680** лежит изрядно пошедшая **Palm OS Garnet 5.4.9**, но это не повод хоронить его заживо — среди предустановленных программ есть почтовый клиент **Versamail 3.5**, веб-браузер **Blazer**, антивирус, организатор и просмотрщик офисных документов **Documents To Go**.

При телефонных разговорах сравнительно легкой и компактный коммуникатор сложностей не доставит. Основное отличие от **Treo 650** — отсутствие внешней антенны. Пластик корпуса не гладкий, но шершавый, а как бы обремененный. Четыре варианта раскраски обозначены туманными терминами **Arctic** (белый), **Copper** (оранжевый), **Graphite** (серый), **Crimson** (красный).

312-мегагерцовый процессор не ставит рекорды в тестах, но для повседневных задач годится. Едва заметны тормоза при воспроизведении видео с высоким битрейтом. Файловая система **NVFS (Non-Volatile File System)** обеспечивает сохранность информации и при полной разрядке аккумулятора. Объем памяти — 64 Мб. Разрешение дисплея — 320x320, углы обзора выше среднего. 0,3-мегапиксельная камера подойдет исключительно для добавления фото к контактам. Снимки даже на маленьком экране коммуникатора смотрятся так себе. Функциональность **Bluetooth**-адаптера до **Symbian**-смартфонов не дотягивает: нет настроек безопасности и аудиопрофиля для подключения стереогарнитуры, а он был бы кстати — на корпус **Treo 680** расположен не-

популярный 2,5-мм аудиоджек. Набор профилей позволит передавать и принимать файлы, синхронизировать данные по **Bluetooth** и подключать беспроводную клавиатуру.

При частых звонках и активном использовании основных функций аккумулятор подает сигнал SOS уже через полтора дня для работы. Комплект поставки **Treo 680** включает дата-кабель, зарядное устройство, проводную гарнитуру, руководство пользователя и диск с набором программ.

Panasonic TX-32LX600P



ЖК-телевизор **Panasonic TX-32LX600P** шеголет ярлычком **HD Ready**, но фактически поддерживает HD-форматы 1080i и 1080i не обеспечивает, поскольку его физическое разрешение составляет 1366x768. Это не страшно — вещатели все равно пока ориентируются на **WXGA**, а Голливуд не в состоянии наводнить рынок фильмами на **HD-DVD** и **Blu-ray**. Главное — и телепередачи, и DVD на экране смотрятся хорошо. Сам телевизор немного громоздкий, но блестящий и стильный. Традиционные кнопки ручного управления и гнездо для наушников прячутся под откидной крышкой на лицевой панели. Разъемы для видеопараллельника на тыльной стороне: есть компонентный вход на **RCA**, два цифровых видеовхода **HDMI**, а также аналоговый разъем **D-Sub** для подключения компьютера.

Штатный пульт позволяет управлять DVD-плеерами и кассетными видеомониторами **Panasonic**. С помощью цветных кнопок осуществляется редактирование программ, выбор формата кадра, пере-

Технические характеристики
Диагональ: 32 дюйма
Формат экрана: 16:9
Разрешение экрана: 1366x768
Контрастность: 1800:1
Время отклика: 8 мс
Углы обзора: 178/178 градусов (по вертикали/горизонтально)
Системы приема: HDTV, NTSC, PAL, SECAM
Число каналов: 100
Аудиосистема: два 80-мм динамика и четыре высокочастотника размером 16x73 мм; общая мощность — 20 Вт
Карт-ридер: Secure Digital
Основные разъемы: композитный и компонентный видеовходы, 2 HDMI, 3 SCART, S-Video, D-Sub
Потребляемая мощность: 169 Вт
Размеры: 625x657x300 мм
Вес: 22,5 кг

ход в режим **PIP** или **POP** и много другое. Телепередачи можно записывать прямо на карты памяти формата **SD**, выбирая заодно качество и время записи.

За вывод звука отвечает акустическая система **Smart Sound**, состоящая из двух 80-мм динамиков и четырех твиттеров размером 16x73 мм. Общая мощность — 20 Вт. Прилично для встроенного звука, но это не отменяет необходимости использовать полноценный ДК. Цена для телевизора с такой диагональю вполне адекватна.

Технические характеристики

Форм-фактор: моноблок

Материал корпуса: пластик

Доступные цвета: Белый, оранжевый, серый, красный

Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Bluetooth 1.2, ИК-порт

Процессор: Intel XScale PXA270 312 МГц

Дисплей: сенсорный ЖК, 2,44 дюйма, 320x320, 65 тыс. цветов

Встроенная память: 64 Мб (SD)

Флэш-карты: Secure Digital (SD)

Камера: VGA (640x480), цифровой зум до 2x, запись видео (352x288)

Источником питания: съёмный литий-ионный аккумулятор ёмкостью 1200 мАч

Время работы без подзарядки: 4 часа/300 часов (разговор/ожидание)

Операционная система: Palm OS Garnet 5.4.9

Выигноты: 40-голосная полифония, MIDI, MP3, AAC, WAV

Закупные функции: громкая связь, голосовой набор, дистанция

Клавиатура: QWERTY плюс 9 дополнительных клавиш и один слайдер (выключение звука)

Разъемы: USB, аудиостерео

Размеры: 59x113x21 мм

Вес: 157 г

Что?	коммуникатор
Почему?	отличный набор функций и программ для деловых и вечнотощащих
Сколько?	13 000 руб.
Где?	www.palm.com

Что?	ЖК-телевизор
Почему?	здорово выглядит и умеет писать телепередачи прямо на карты памяти SD
Сколько?	48 000 руб.
Где?	www.panatashop.ru

Samsung YP-T9B

Наушники — отличная вещь, но когда провод лезет за шиворот и стягивается легкой волной, начинаешь задумываться о переходе на музыкальный мобильник с беспроводной гарнитурой. Впрочем, торжиться не стоит, лучше обратить внимание на плеер **Indigo YP-T9B** с поддержкой Bluetooth...

Аппарат выполнен в объемном пластиковом корпусе с удобной навигационной клавишей по центру лицевой панели. Дисплей по качеству сравним с экранами лучших мобильных телефонов (разрешение — 176x220). Можно просматривать фотографии, ролики и текстовые файлы. Есть диктофон, радиоприемник, часы и простенькие флэш-игры. Объем памяти — 1, 2 или 4 Гб.

Добавить до нужной функции можно по дорожке из анимированных значков. Настройки Bluetooth выделены в отдельный пункт, там можно подключить беспроводную гарнитуру любого производителя. Для прослушивания музыки вдвоем предусмотрена возможность одновременного использования проводных и Bluetooth-наушников. Для пресечения незаконного распространения композиций Samsung ограничила возможности модуля Bluetooth — плеер не умеет обмениваться данными с другими мобильными устройствами.

При подключении к компьютеру **YP-T9B** определяется как внешний накопитель — файлы можно загружать без установки дополнительных программ. Комплект поставки включает руководство пользователя и USB-шнур. В качестве бонуса для российских пользователей на плеер уже загружено 100 музыкальных хитов.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: черный, розовый
Дисплей: ЖК, 1,8 дюйма, 176x220, 262 тыс. цветов
Объем памяти: 1 Гб
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Выходная мощность: 20 мВт на канал
Форматы: MP3, WMA, ASF, OGG, WAV, JPEG, MPEG-4, TXT
Поддерживаемый битрейт: 8-320 Кбит/с
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы: до 30 часов воспроизведения музыки или 6 часов видео
Интерфейсы: Bluetooth, USB 2.0
Размеры: 43x88x11 мм
Вес: 55 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	считается оазисом от зноя, тусующий к ушам от плеера
Сколько?	6000 руб.
Где?	www.samsung.ru



Canon Digital IXUS 850 IS



Кажется, ничего особенного, простая 7-мегапиксельная мыльница, но стоп... Цена под 13 000 руб. — это неудачная штука, или Canon отпихнула в плоский корпус полупрофессиональную начинку? Смотрим в характеристики: сердце камеры — процессор **DIGIC III** с системой распознавания лиц, подавлением шума и отличными скоростными характеристиками!

Смазанные кадры на **Canon IXUS 850 IS** получаются редко — система стабилизации изображения справляется со своей задачей на пятку. Качество снимков оставляет весьма приятное впечатление. Традиционного для старших моделей диска выбора режимов нет, единственная выступающая часть корпуса — колесико зума. Назначение каждой кнопки на задней панели легко угадывается — можно обойтись без инструкции. На фоне трехдюймовых дисплеев дешевой экран (2,5 дюйма) кажется небольшим, но картинка четкая, яркая и контрастная. В распоряжении пользователя дюжина сюжетных программ («Снег», «Пляж», «Салат», «Ночной портрет» и другие).

Система распознавания лиц определяет до девяти людей в кадре и автоматически оптимизирует настройки фокусировки.

Помимо руководства пользователя в комплект поставки входит USB-шнур и сетевой зарядник. За дополнительную плату можно приобрести мощную внешнюю вспышку **HF-DC1** и водонепроницаемый чехол для подводной съемки.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС, 7,1 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 28-105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 207 000 пикселей
Увеличение: 3,8x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO auto/80/100/200/400/800/1600
Скорость затвора: 15-1/1600 с
Количество сюжетных программ: 18
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NB-5L
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 88x90x25 мм
Вес: 150 г (без аккумулятора)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	при всей простоте обеспечивает великолепное качество снимков
Сколько?	12 500 руб.
Где?	www.ultracom.ru

Nokia N91 Music Edition

Обычный 3,5-мм аудиоразъем, аудиофильский Bluetooth, 8 Гб на 2000 песен, возможность работы без SIM-карты, удобные клавиши управления воспроизведением музыки и регулировки громкости — с такими характеристиками **Nokia N91 Music Edition** наведет немало шороху на рынке музыкальных мобильных.

Смартфон предстает вполне выглядит и поддерживает все достойные внимания медиаформаты (от AAC до H.263). При ответе на звонок воспроизведение музыки останавливается и возобновляется после завершения разговора; для переключения между музыкальным проигрывателем и последним использованным приложением предусмотрена отдельная кнопка.

N91 Music Edition без труда читает файлы **Word, Excel, Adobe PDF** и **PowerPoint**. Жесткий диск отведен под хранение музыки, а дополнительные 30 Мб памяти — для контактов, заметок и текстовых сообщений. Надпись **Carl Zeiss** рядом с глазом двухмегапиксельной камеры говорит сама за себя: снимки можно распечатывать в формате 10x15 см, и их несладко будет поставить в рамку. Что еще? Wi-Fi для выхода в интернет через точку доступа, Bluetooth для беспроводной синхронизации контактов с компьютером, 3G-модем на 460 Кбит/с и FM-тюнер.

Комплект поставки включает стереогарнитуру, дорожное зарядное устройство, USB-шнур, dock-станцию и краткое руководство пользователя. Ложка дегтя — громоздкие размеры и устаревший дисплей (разрешения 176x208 явно маловато).

Технические характеристики

Форм-фактор: слайдер
Материал корпуса: пластик
Антенна: встроенная
Связь: GSM 850/900/1800/1900, WCDMA, EDGE, GPRS class 10, Wi-Fi 802.11b/g, iDA, Bluetooth 1.2
Дисплей: цветной ЖК, 30x41 мм, 176x208 пикселей, 262 тыс. цветов
Флэш-карты: miniSD
Встроенная память: 30 Мбайт
Жесткий диск: 8 Гбайт
Камера: 2-мегапиксельная, цифровой зум до 8x
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор Nokia BL-5C (900 мАч)
Разговор/ожидание: 4 часа/190 часов
Операционная система: Symbian 9.1
Разъемы: USB 2.0, аудиоинтерфейс
Размеры: 55x113x22 мм
Вес: 164 г

Что?	смартфон
Почему?	считается в себе карманный компьютер и самый натуральный медальер
Сколько?	24 000 руб.
Где?	shop.euroset.ru



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ LG

Иван Нечесов



У компьютерных мониторов недавно появился почетный знак отличия — сертификат **Works with Windows Vista**, который обещает стопроцентную совместимость с новой операционной **Microsoft LG Electronics** в числе первых представила серию мониторов с модной наклейкой и набором других известных достоинств.

БРАТЬЯ-БЛИЗНЕЦЫ

Новое семейство включает четыре широкоформатных монитора с диагональю от 19 до 22 дюймов: **LG L196WTQ**, **LG L206WTQ**, **LG L226WTQ** и **LG L226WA**. Все модели очень похожи. Более того, вся разница заключается только в размере экрана и расцветке



корпуса. Кнопки управления меню сосредоточены в нижней части лицевой панели дисплея, рамка вокруг экрана — тоньше не бывает. Сборка — монолит, пластик кажется легким металлом. При необходимости монитор можно повернуть как угодно и изменить высоту подставки.

Функция **ez Zooming** позволяет нажатием одной кнопки изменять разрешение картинки на экране для комфортной работы с разной мелочевкой и неразборчивыми шрифтами. Мониторы оснащены цифровым видеовыходом DVI с поддержкой протокола HDCP и старым добрым D-Sub. Если фабричные настройки цвета покажутся чуть неестественными, не беда — в меню есть впечатительный

набор инструментов для борьбы с неудобными оттенками. При этом для регулировки яркости, контрастности и других параметров картинки можно использовать не только кнопки монитора, но и мышшь — все благодаря программному агенту **Forte Manager**.

АРСЕНАЛ ТЕХНОЛОГИЙ

LG Digital Fine Contrast повышает контрастность матрицы новых дисплеев до 3000:1 и делает картинку еще более яркой, а объекты на ней — удивительно четкими. Весь потенциал технологии раскрывается при работе с видеоматериалами, будь то фильм, мультяш, спортивная трансляция или телепередача. Благодаря хорошей передаче черного цвета темные сцены в явном выигрыше.

Время отклика — 2 мс (Gray-to-Gray). Что дальше: 1 мс, 0,5 мс... кто меньше? Есть смысл измерить скорость сетчатки глаза — вдруг больше не нужно? В играх не возникает даже намека на световые «хвосты», четкость быстрых сцен в фильмах нареканий тоже не вызывает.

Особого внимания заслуживает функция интеллектуальной подстройки цветов. В соответствующем разделе меню можно выбрать один из четырех доступных режимов: «Кино», «Текст», «Пользовательский» и «Обычный». При переходе по первым трем пунктам изображение делится на две части, чтобы пользователь мог оценить изменения. Процессор **f-engine** разделяно обрабатывает сигналы, содержащие сведения о яркости и цвете, поэтому контрастность увеличивается не в ущерб степени насыщенности цветов (и наоборот).



Новое семейство мониторов LG определенно удалось. Еще раз отметим короткое время отклика, рекордную контрастность, ну и, конечно, поддержку Windows Vista. К моменту выхода этого номера журнала мониторы LG уже должны появиться на прилавках магазинов. ■



Технические характеристики	LG L196WTQ	LG L206WTQ	LG L226WTQ	LG L226WA
Диагональ экрана	19 дюймов	20 дюймов	22 дюйма	22 дюйма
Разрешение	1440x900	1680x1050	1680x1050	1680x1050
Контрастность	3000:1	3000:1	3000:1	3000:1
Время отклика (GTG), мс	2	2	2	2
Яркость, кд/кв. м	300	300	300	300
Углы обзора (по вертикали/горизонталю)	170/170	170/170	170/170	170/170
Энергопотребление, Вт	34	34	45	45
Интерфейсы	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D, HDMI, компонентный видеовыход
Размеры, мм	384x440x234	402x471x234	424x502x234	424x502x234
Вес, кг	4,6	4,6	5,65	5,65

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Media Center FRONT (001)
от компании «Фронт ПК»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Создать интересный и необычный компьютер не так просто, как может показаться с первого взгляда. Те, кто собирал систему сам, прекрасно это знают. Но в последнее время наши сборщики в погоне за нами, пользователями, проявляют все больше фантазии и нет-нет да предложат что-нибудь оригинальное. Вот гостю этого номера удалось нас удивить. Гость это — медиацентр Media Center FRONT (001) от компании «Фронт ПК».

Изящно и со вкусом

Перед нами необычный компьютер — это вам не Full Tower, не Mini Tower, это сверхкомпактная и изящная barebone-система. В черном корпусе с выгравированным логотипом «Фронт ПК» скрывается мощная система на базе процессора Core 2 Duo E6300 с двумя гигабайтами оперативной памяти и вместительным жестким диском на 320 Гб. Оптический привод умеет писать любые диски, включая двуслойные DVD. Видеокарта основана на графическом чипе GeForce 7600 GS, на борту которого 512 Мб памяти, правда, частоты заметно ниже, чем у моделей с 256 Мб памяти: 540 МГц против 800 МГц. Плав видеокарты ASUS EN7600GS Silent/HTD/512 — абсолютная бесшумность, ведь вся система охлаждения представляет из себя радиатор.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, 1066 МГц, 2 Мб)
Материнская плата	Intel 965G (Intel 965G, Socket 775, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN)
Память	2x1024 DDR2 SDRAM 667 МГц
Видеокарта	ASUS EN7600GS Silent/HTD/512 (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, 512 Мб)
Жесткий диск	Hitachi HDT25032VLA360 (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин, 320 Гб)
Оптический привод	SONY NEC Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	Встроенный HD-кодек
ТВ-тюнер	Pinnacle Miro Video PCTV 110i
Дополнительно	Карт-ридер, MS Windows XP MCE 2005, MS Works 8.5
Цена (руб.)	40500

Что еще? Есть ТВ-тюнер Pinnacle Miro Video PCTV 110i с FM-приемником, совместимым с Windows XP MediaCenter Edition 2005, и пульт ДУ под эту операционную систему. Логично предположить, что именно эта ОС установлена на компьютере. Так и есть. После досконального осмотра мы можем сказать, что к комплекту поставки и оснащенности системы претензий у нас нет.

Впечатления

Media Center FRONT (001) совсем не шумит, лишь при запуске системы вентиляторы работают на максимум, дальше сдают обороты. Компактный корпус

вписывается в любой интерьер, все для поддержки Windows XP MCE 2005 есть, пульт на месте. Конечно же, игры!

А вот здесь не все так гладко. Хардкорные геймеры рады не будут — при максимальной детализации в современные игры типа

Company of Heroes или Prey играть в разрешениях выше 1024x768 при максимальных настройках качества не получится. Придется жертвовать качеством и переко-

Игровые тесты			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Company of Heroes 1.3			
Medium	61,5	47,8	34,0
Max	25,8	18,9	13,3
F.E.A.R. 1.08			
Medium	47	32	23
Max	43	28	21
Prey 1.2 (H/Wzone)			
Medium	44,1	30,6	22,6
Max	41,3	28,7	21,3

Синтетические тесты

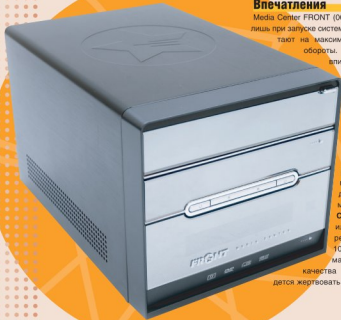
PCMark05 1.10		
Overall	4893	
CPU	Memory	HDD
4746	4083	6389
3DMark06 1.02		
1676		

дить на средние настройки (в Company of Heroes это помогло). Если нужна универсальная система для дома, с этим можно смириться, но если главная цель — игры, то едва ли.

Между тем Media Center FRONT (001) — самая старшая модель в линейке новых медиацентров от «Фронт ПК». Будем надеяться, что в будущем будут представлены и более мощные версии, ведь ничего не мешает поставить более производительную GeForce 7600 GT или Radeon X1650 Pro, тоже бесшумную. Ведь температура GS-версии не превышала и 76 °C (предельная температура для современных видеокарт — 120 °C).

Ну и самый sacramентальный вопрос: какова цена? Она адекватна для системы этого класса, и это радует. ■

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «Фронт ПК» (www.frontpc.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

В это время года цены по традиции ползут вниз (что, конечно же, хорошо). Такая тенденция должна сохраниться до осени — об этом стоит помнить, чтобы не упустить момент.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.ultracomп.ru, www.oldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешевое и сердито (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подпортят немало удовольствия от игры.

Интересные системы у нас появились. В основе ПК на базе AMD стоит **Sempron 3000+**, а в случае с **Intel** — прочный **Celeron D 3400**. Материнские платы от **ASRock** хороши тем, что стоят недорого и в них реализованы базовые функции, так что взяли одну **ALiveNF4G-DVI** под AMD и **ConRoe945G-DVI** для Intel. Последняя совместима с процессорами серии **Core 2 Duo**. Обе платы обладают встроенной графикой, но на этом мы останавливаться не будем. В качестве базового варианта предлагаем использовать видеокарту **GeForce 7300 GS**; если есть возможность, меняйте плату

на что-то более мощное, например **Radeon X1650 Pro**. Жесткого диска на 160 Гб хватит вполне, если что — на помощь придет пишущий оптический привод.

Корпус подобрали классический и неброский — **Foxconn TLA-397**. Клавиатура и мышь вполне стандартные, главный сюрприз вот в чем: мы отказались от ЭЛТ-монитора в пользу куда более компактного ЖК-аналога, который к тому же и меньше потребляет энергии.

Смерть тормозам (категория «Меньше 25 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Ценавая категория изменилась не так и сильно, но перед вами системы совсем другого класса. Вместо младших **Celeron** и **Sempron** представлены **Athlon 64 X3500+** и **Pentium D 915**. Да, мы отказались от **Pentium D 805**. Отличный был процессор, но он снят с производства и найти его будет сложно. Гигабайт ОЗУ поставили как необходимый минимум, видеокарта теперь **GeForce 7600 GS** с 256 Мб памяти. Обновленный-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	15900
Кулер: Zalman CNPS 9700 LED (Socket 775/754/939/940/AM2, 1250-2800 об/мин)	2100
Материнская плата: ASUS P5N32-E SLI+ (Socket 775, NVIDIA nForce 680 SLI, DDR2-1200, PCI, SATA, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, GLAN, ATX)	8300
RAM: Kingston Hyper X KH3925002/1G DDR2 SDRAM PC2-8200 4x1024 Mb	24400
Видеокарта: 2x Palli GeForce 8800 GTX 678 Mb (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-Out, Retail)	44300
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640S 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Mb)	10900
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискета: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	3200
Корпус: SilverStone Temjin T07 FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	11800
Кноп питания: Hyper HPU-45730 (720 Вт, ATX, Retail)	4000
Колонки: Creative GigaWorks G550W (5.0ch Вт с сабвуфером + 130 Вт сабвуфер)	9800
Мышь: Razer Copperhead (2000 dpi, USB)	2130
Клавиатура: Razer Tarantula Gaming Keyboard (USB)	3630
Монитор: ViewSonic VP2330db (23 дюйма, 1920x1200, 8 мс)	38850

Итого:	179010
Опция 1: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+4500
Со всеми новаторами:	186010

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кб, BOX)	2100
Материнская плата: ASRock ALiveNF4G-DVI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCI, SATA, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GLAN, mATX)	2300
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	1900
Видеокарта: Leadtek WinFast PX7300 GS D2 256 Mb (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, OEM)	1800
HDD: Western Digital Caviar SE 1600US 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1000
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискета: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Foxconn TLA-397 MiddleTower (Audio, USB, 360 Вт, ATX)	1000
Колонки: Genius SP-HF2 D 800 (2x10 Вт RMS)	900
Мышь: Logitech M-SB/F96 (800 dpi, USB + PS/2)	200
Клавиатура: Mitsumi Ergonomic (PS/2)	250
Монитор: ViewSonic VA503m (15 дюйма, 1024x768, 16 мс)	4600

Итого:	18700
Замена 1: AMD Athlon 64 3900+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кб, BOX)	+900
Замена 2: Sapphire Radeon X1650 Pro 256 Mb (PCI-E x16, ATI Radeon X1650 Pro, 2x DVI, TV-out, Retail)	+1700
Замена 3: BenQ FP735 (17 дюйма, 1280x1024, 8 мс)	+1400
Опция 1: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+1900
Опция 2: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV 507	+1800
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+500
Со всеми новаторами:	26900

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кб, BOX)	1800
Материнская плата: ASRock ConRoe945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DVI-out, DDR2, Video, PCI, SATA, Sound, USB, GLAN, mATX)	2200
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	1900
Видеокарта: Leadtek WinFast PX7300 GS D2 256 Mb (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, OEM)	1800
HDD: Western Digital Caviar SE 1600US 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1000
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискета: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Foxconn TLA-397 MiddleTower (Audio, USB, 360 Вт, ATX)	1600
Колонки: Genius SP-HF2 D 800 (2x10 Вт RMS)	900
Мышь: Logitech M-SB/F96 (800 dpi, USB + PS/2)	200
Клавиатура: Mitsumi Ergonomic (PS/2)	250
Монитор: ViewSonic VA503m (15 дюйма, 1024x768, 16 мс)	4600

Итого:	18300
Замена 1: Intel Pentium D 915 (Socket 775, 2,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Mb, BOX)	+1200
Замена 2: Sapphire Radeon X1650 Pro 256 Mb (PCI-E x16, ATI Radeon X1650 Pro, 2x DVI, TV-out, Retail)	+1700
Замена 3: BenQ FP735 (17 дюйма, 1280x1024, 8 мс)	+1400
Опция 1: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+1900
Опция 2: TB/FM-новей AlerMedia AlerTV 507	+1800
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+500
Со всеми новаторами:	26800

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 25 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 512 Кб, BOX)	3000
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55plus-S35 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, DLAN, ATX)	2400
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mb	3800
Видеокарта: Pallit GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DV, TV-out, OEM)	2800
HDD: Western Digital Caviar SE 160GB 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1800
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Formozon TLA-397 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1900
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	700
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	300
Монитор: BenQ FP71+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6000
Итого:	24750
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2.2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+2100
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+6100
Замена 3: NEC MultiSync 900GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: HPD IPPON Power Pro 800 (800 Вт)	+2800
Со всеми новаторами:	47750

ный вариант со всех сторон, но и этого может не хватить. Тогда лучше поставить Radeon X1950 XT с 256 Mb на борту.

Мышь и клавиатура производства A4Tech, она весьма добротна и функциональна. Например, на клавиатуре расположены дополнительные USB-разъемы. Удобно.

Займи, но купи! (категория «Меньше 50 000 руб.») Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Эпоха дуэльных процессоров настала, это особенно заметно по категории «Займи, но купи», где свои места на пьедестале заняли технологические Athlon 64 X2 4200+ и Core 2 Duo E6300.

Системные платы и оперативная память подстать — MSI K9N SLI Platinum и GIGABYTE GA-965P-DS4, ОЗУ — 2 Гб от OCZ с частотой 800 МГц. Получается отличная платформа для разгона, а раз так, то без эффективного кулера не обойтись. В нашем случае это Scythe Infinity. Он большой, вентиляторы тихий (1200 об/мин), есть возможность установить второй вентилятор (приводит документ).

Благодаря мощной Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb можно с комфортом играть на мониторе BenQ FP93GX его родном разрешении 1280x1024. Но расслабляться не стоит: технологии в играх не стоят на месте и стоит задуматься над установкой

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 25 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium D 915 (Socket 775, 2.80 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Mb, BOX)	3000
Материнская плата: ASRock ConRo945GD (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PATA, SATA, Sound, USB, DLAN, nVidia)	2200
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mb	3800
Видеокарта: Pallit GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DV, TV-out, OEM)	2800
HDD: Western Digital Caviar SE 160GB 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1800
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Formozon TLA-397 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1900
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1100
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	700
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	300
Монитор: BenQ FP71+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6000
Итого:	24550
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1.86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	+2900
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+6100
Замена 3: NEC MultiSync 900GX (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: HPD IPPON Power Pro 800 (800 Вт)	+2800
Со всеми новаторами:	48250

GeForce 8800 GTS, которая полностью совместима с DirectX 10, а значит — и с Windows Vista.

Многие слышали, наверное, что под Vista толк от EAX не будет, но мы таки установили Creative SB AUDigy 4. Ведь разработчики из Creative нашли обходной путь, так что EAX же! **Тогда и выделю во сне (Цена не ограничена)** Менталь не вредно...

По сравнению с прошлой версией, конфигурация стала заметно лучше. Материнская плата теперь ASUS P5N32-E SLI с уникальной системой охлаждения на базе тепловых трубок, оперативная память — 4 Гб от Kingston с частотой 1150 МГц! Простора для разгона — целый вагон. Процессор под-

брали Core 2 Duo E6700. Почему его? Да потому, что Extreme-версии процессоров давно записаны в Красную книгу, да и смысла переплачивать за них нет. Прирост производительности не велик, проще разогнать процессор. Четырехядерные модели пока в диковинку.

Отдельного упоминания заслуживает корпус. На этот раз перед нами шикарный SilverStone Temjin T107. Стоит очень дорого и устанавливается без блока питания, как всегда. Но его место рекомендуем модульным Hyper мощностью 730 Вт. Клавиатура и мышь теперь от Razer — многофункциональная Tarantula и сверхточная Copperhead.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2.2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	5100
Купер: Scythe Infinity (1200 об/мин)	1800
Материнская плата: MSI K9N SLI Platinum (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, DLAN, ATX)	4100
RAM: OCZ Platinum Edition XTC DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	8300
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	8900
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513332602AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3000
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (SB0610, PCI, RTL)	1600
Корпус: InWin W-3J5T MiddleTower (USB, Audio, Fan, 430 Вт, ATX)	2100
Колонки: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Вт)	2200
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	1000
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	8300
Итого:	48550
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2.6 ГГц, 2x512 Кб, OEM)	+3400
Замена 2: MSI K8N800GTS-T2D40E 640 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, 2x DVI, TV-Out, Retail)	+8600
Замена 3: ViewSonic V20203em (20 дюймов, 1680x1050, 8 мс)	+5200
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 Вт)	+4500
Со всеми новаторами:	72750

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1.86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	5900
Купер: Scythe Infinity (1200 об/мин)	1800
Материнская плата: GIGABYTE GA-965P-DS4 (Socket 775, Intel P965, DDR2-800, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, DLAN, ATX, Retail)	4800
RAM: OCZ Platinum Edition XTC DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	8300
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	8900
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513332602AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3000
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (SB0610, PCI, RTL)	1600
Корпус: InWin W-3J5T MiddleTower (USB, Audio, Fan, 430 Вт, ATX)	2100
Колонки: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Вт)	2200
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	1000
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	8300
Итого:	49950
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2.40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	+3600
Замена 2: MSI K8N800GTS-T2D40E 640 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, 2x DVI, TV-Out, Retail)	+8600
Замена 3: ViewSonic V20203em (20 дюймов, 1680x1050, 8 мс)	+5200
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 Вт)	+4500
Со всеми новаторами:	74350



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.



Купил ЖК-монитор Samsung SyncMaster 931BF. Все характеристики вроде отличные: четкость — супер, время отклика — 2 мс. Но начали тормозить все игры! Когда у меня был старый ЭЛТ-монитор, все было гладко. Объясните, в чем дело и что нужно обновить для избавления от тормозов?

Монитор не может влиять на производительность компьютера, это ведь всего лишь устройство для вывода информации. Скорее всего, ваш ЭЛТ-монитор работал на более низком разрешении, нежели новый Samsung SyncMaster 931BF. Напомним, что его кристальное разрешение составляет 1280x1024 пикселей. В этом и кроется проблема с падением скорости в играх. Вам нужна более мощная видеокарта, например Radeon X1950 Pro или GeForce 7900 GS.

Если бюджет не позволяет, то в игры можно перейти на более низкое разрешение — 1024x768. Но будьте готовы, что качество изображения от этого пострадает, поскольку ЖК-мониторы, в отличие от своих ЭЛТ-аналогов, идеальную картинку показывают только в родном разрешении.



Вирус E-mail-Worm.Win32.scano.av (по классификации «Касперского») заразил системный файл C:\WINDOWS\csrss.exe. Лекарство антивирус предлагает только одно — удаление файла. А можно его как-нибудь вылечить?

Вы правильно сделали, что не удалили файл. Дело в том, что вирус вносит в систему информацию о том, что указанный вами файл является отладчиком процесса explorer.exe, поэтому после удаления файла у вас пропадет рабочий стол и процесс explorer.exe откажется запускаться.

Рекомендуем воспользоваться программой AVZ (www.z-oleg.com/avz/), о которой мы уже как-то раз упоминали. Для того чтобы избавиться от вируса, нужно активировать AVZ Guard, после чего удалить файл C:\WINDOWS\csrss.exe (не перепутайте его с системным файлом C:\WINDOWS\SYSTEM32\csrss.exe). В AVZ выполните следующие действия: «Файл» → «Восстановление системы», отметьте пункт «Удаление отладчиков системных процессов» и нажмите «Выполнить отмеченные операции». Перезагрузите компьютер, не выходя из AVZ и не выключая AVZ Guard.

Дабы избежать повторного заражения, будьте внимательны к письмам, приходящим на электронный ящик. Обычно в подобных письмах содержится что-то вроде этого: «Привет! Посмотри программу, которую я тебе прислала, правда, интересно?». Фразы могут быть разные, но смысл один — вас просят загрузить прикрепленный файл, в нем и содержится вирус...



Подскажите, пожалуйста, можно ли установить в компьютер жесткий диск SATA II, если в инструкции материнской платы написано, что поддерживаются только диски SATA?

На самом деле стандарта SATA II (3,0 Гб/с) не существует! Не то чтобы это новость, но просто некоторым задурили голову реклама. Но не суть, SATA 1,5 Гб/с и SATA 3,0 Гб/с обратно совместимы, и проблем при подключении жесткого диска с поддержкой так называемого SATA II возникнуть не должно. В крайнем случае, придется установить джампер на винчестер.

Тем не менее проблемы встречаются, и некоторые «счастливики» жалуются, что не могут использовать приобретенные жесткие диски на старых материнских платах в качестве системного.



У меня такая проблема: запускаю любую игру, современную или не очень, а через некоторое время она зависает, монитор выключается, потом включается снова, и компьютер выдает сообщение: «VPU RECOVER восстановил стандартные настройки графического ускорителя, так как он не отвечал на команды драйвера». Видеокарта — ATI Radeon 9600, система Windows XP SP2.

С такой проблемой сталкиваются обладатели карт серии ATI Radeon. Система выводит сообщение VPU Recover, если при указанных параметрах скорости (например, разогне) видеокарта функционирует нестабильно. Также причиной ошибки может быть неисправность или конфликт каких-либо комплектующих, в первую очередь это блок питания и материнская плата. Проблема может крыться и в самих драйверах видеокарты, так что для начала установите последнюю версию Catalyst (ищите на нашем диске). Можно отключить VPU Recover, но это едва ли поможет, просто вы не будете получать сообщение о проблеме.

Если не помогает, попытайтесь установить, является ли причиной нестабильной работы компьютера перегрев. Проверьте температуру основных компонентов с помощью EVEREST Ultimate Edition, например. Если проблема в температуре, придется улучшить охлаждение внутри корпуса и установить вентиляторы на вдув и выдув.



С недавних пор мой компьютер начал вытворять странные вещи. Что бы я ни помещал в буфер обмена, везде вставляется слово «Hello!». Что бы это значило?

Это проделки вируса, известного как Wukill. Он не слишком опасен, но очень живуч и быстро размножается. Как и большинство других вирусов, Wukill распространяется через электронные письма в виде вложений. При заражении компьютера он рассылает себя на все найденные адреса электронной почты и копируется на подключаемые внешние устройства.

При установке червь копирует файл с именем Mstray.exe в корневой каталог Windows, при этом иконка созданного файла выглядит в виде папки (с целью маскировки исполняемого файла). Вирус сканирует весь диск и помещает свою копию в каждую папку (имя файла соответствует названию папки).

Чтобы избавиться от вируса, нужно загрузить «Диспетчер задач» и выгрузить процессы PMMM.exe и Mstray.exe. После чего открыть редактор реестра и перейти в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run и удалить ключ RavTimeXP. Следующий шаг — удаление файла Mstray.exe из корневой директории Windows. Потом просканируйте компьютер и все подключающиеся к нему запоминающие устройства.



В январском номере за 2007 год вы написали, что вскоре начнется выпуск недорогих DX10-видеокарт. А будут ли поддерживать DirectX 10 те карты, которые уже сейчас есть на рынке?

Как известно, возможности DirectX 10 можно будет использовать только на компьютерах с операционной системой Windows Vista при аппаратной поддержке видеокарт. На данный момент на рынке представлена только одна серия видеокарт с поддержкой DX10 — GeForce 8800 GTS/GTX от NVIDIA. В первом квартале 2007 года должны появиться модели от AMD (ранее ATI) на графическом процессоре R600.

Поддержка DX10 в уже существующих видеокартах невозможно, остается только ждать новые модели. Ходят слухи о DX10-видеокартах бюджетного сегмента, но официальных анонсов на этот счет пока еще не было.



При выключении компьютера всплывает окно: «Завершение программы .NET-BroadcastEventWindow — программа не отвечает». При вызове других программ появляется окно: «Сбой при инициализации приложения из-за остановки рабочей станции». Диспетчер задач не отвечает. Операционка — Windows XP Pro.

И снова виноват пресловутый ATI Catalyst Control Center (CCC). Нужно сменить версию Catalyst или удалить Catalyst Control Center из автозагрузки («Пуск» → «Выполнить...», наберите msconfig и в появившемся окне на вкладке «Автозагрузка» снимите галочку около соответствующего пункта). Как вариант можно переустановить драйвера без контрольной панели. Еще один выход из ситуации — заменить стандартные Catalyst на альтернативный драйвер, например Omega Drivers (www.omegadivers.net).



Что за вирус win32.Porex.b? «Антивирус Касперского 6» нашел на моем компьютере аж 1895 объектов, зараженных этим вирусом!

Это довольно опасный вирус. Он инфицирует EXE-файлы, не нарушая их работоспособность, а лишь добавляя собственный код. Создает и маскирует выполнимые тела вирусов под DOC-файлы. Сохраняет введенные пользователем строки в окнах, содержащих слова «password-», «mail-», «ftp-», «telnet» и периодически отправляет их по электронной почте автору вируса. Из-за того что зараженные EXE-файлы

не теряют работоспособности, обнаружить вирус достаточно сложно.

При запуске зараженного файла вирус создает скрытый файл с таким же именем, присваивая ему расширение RNT и сохраняя туда свой код. В ходе выполнения RNT-файла вирус лечит и запускает исходный файл, затем вновь инфицирует его. После этого производится установка вируса в систему и запуск фоновой работы.

Для того чтобы удалить вирус, нужно остановить службу с именем PO system service или завершить процесс с именем poserv.exe. Зайдите в редактор реестра («Пуск» → «Выполнить», regedit) и удалите следующий ключ: HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run «PO system service».

Сотрите файл poserv.exe из корневой каталога Windows, затем проверьте компьютер антивирусом. ■

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание среди моря спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурицию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

СОВЕТ ОТ ДМ. ГОРЯЧЕВА

На этот раз я расскажу вам, как решить проблемы, связанные с подключением USB-накопителей, в простонародье именуемых флэшками.

Порой при подключении USB-накопителей, кард-ридеров и других устройств возникает проблема: Windows опознает устройство, раздается характерный звук, но устройство не отображается.

Обычно причиной такой проблемы бывают поврежденные или неправильные записи в реестре или попытка системы присвоить накопителю имя, которое уже занято сетевым или виртуальным диском. Как ее решить?

Нажмите правой кнопкой мыши на «Мой компьютер» и выберите в меню пункт «Управление». В появившемся окне «Управление компьютером» в левой панели перейдите к разделу «Запоминающие устройства» → «Управление дисками». В правой панели отобразятся все запоминающие устройства в системе и информация о них. В этом списке найдите подключенное ранее устройство, не имеющее имени (в скобках не будет имени диска), нажмите на нем правой кнопкой мыши и выберите «Изменить букву диска или путь к диску...». В появившемся окне нажмите «Изменить» и присвойте диску любую незанятую букву.

После всех этих операций диску присвоится имя, в 90% случаев этого достаточно, однако в некоторых случаях диск так и не появится, хотя в файловых менеджерах типа Far и Total Commander все прекрасно видно. Иногда присваивать имя требуется при каждом новом подключении устройства, что очень раздражает. Чтобы решить проблему раз и навсегда, нужно кое-что поменять в реестре. Создайте BAT-файл. Назовите его, к примеру, FixFlash.bat. Открывайте его в любом текстовом редакторе и записывайте туда следующие строки:

```
@echo off
setlocal
set key1=HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\
{4D36E980-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}
set key2=HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\
{4D36E967-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}
call :quiet-nul 2->1
endlocal
goto :EOF
```

```
:quiet
REG DELETE %key1% /V UpperFilters /F
REG DELETE %key1% /V LowerFilters /F
REG DELETE %key2% /V LowerFilters /F
REG DELETE %key2% /V UpperFilters /F
```

После этого сохранитесь и запустите файл. Также можно использовать REG-файл. Назовем его FixFlash.reg. В созданный файл записываем:

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E980-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}]
```

```
«UpperFilters»=
«LowerFilters»=
Как и с BAT-файлом, его нужно сохранить и запустить, а после этого перезагрузить компьютер.
```



Сергей Кук

E-MAIL: РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

Практика

ТРАФИК ЛЮБИТ СЧЕТ СЛЕДИМ ЗА ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЯМИ

По слухам, в одной восточной стране, где нефти больше, чем песка, все подданные обладают неограниченным бесплатным доступом в Сеть. Так правители заботятся о счастье своего народа. Вряд ли ошибусь, если скажу, что лишь очень немногие смогут скоро очутиться в том благодатном краю. Поэтому знать, сколько мегабайт было скачено за каждый сеанс подключения к Сети, необходимо любому отечественному интернетчику. Просто чтобы не вылететь в трубу.

КАЛЬКУЛЯТОРЫ БАЙТ И СЕКУНД



Что может быть проще **dial-up**-соединения? Казалось бы, только считать время, проведенное в Сети, и дело в шляпе. Ан нет, узнать на самом деле можно го-

раздо больше. В этом нам поможет **DialUp Monitor**. Программа ведет полную статистику по интернет-подключению, в том числе учитывает название соединения, по которому осуществлен дозвон, скорость подключения (текущую и среднюю), количество принятых и отправленных байт, время нахождения в Сети, IP-адреса клиента и сервера. При отключении от интернета **DialUp Monitor** сохраняет статистику, благодаря чему ведется полный контроль за временами работы в Сети, объемом переданной информации и другие данные. Кроме того, **DialUp Monitor** позволяет осуществлять дозвон до провайдера своими средствами. Такой вот непросто **dial-up**-счетчик.

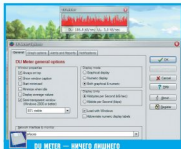


Если требуется лишь контроль над длительностью пребывания в глобальной Сети, то **vAv iNet Statistix** — ваш выбор. Данная утилита не нуждается в установке, поэтому всегда может быть под рукой. Эта незамысловатая программа отражает продолжительность текущего и предыдущего соединения, а также соединений за день, неделю и месяц. Все показатели складываются в общую сумму. Ничего другого, кроме продолжительности пребывания в Сети, **vAv iNet Statistix** не учитывает. Разве что имеются богатые возможности по настройке тарифов и отображения выдаваемых сведений. Во вре-

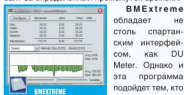
мя работы **vAv iNet Statistix** сворачивается в крохотное окошко с выводом данных о текущем соединении, так что занимает она очень мало места на экране. Есть система защиты от сбоев, например от зависания компьютера или неожиданного отключения электричества (в том смысле, что полученные за текущий сеанс данные не пропадут из-за неполадок).



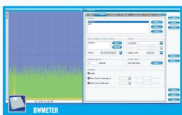
Программа для контроля за трафиком **vAv traffic Watcher II** также обладает системой защиты от сбоев. Но не только. Утилита может напоминать пользователю о превышении лимита времени, проведенного в Сети, а также сообщать о подключении или отключении от интернета. Хитрая функция «Исключение» может сделать так, что активные соединения по заданному учетным записам будут игнорироваться и подсчета трафика по ним вестись не будет. Данная утилита также не требует установки, но при этом есть одна ограничение: запускать ее с компакт-диск нельзя, так как в этом случае **vAv traffic Watcher II** не будет функционировать в полном объеме.



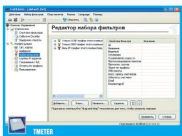
Почитатели минимализма придут в восторг от **DU Meter**. Ее интерфейс прост и лаконичен. А краткость, как известно, сестра таланта. Предназначение данной утилиты — считать, сколько всего было принято и отправлено информации с компьютера, на котором она установлена. Отдельно **DU Meter** может вести статистику по **dial-up**-соединениям. Функция **stopwatch** позволяет замерить количество отправленных или полученных байт за определенный промежуток времени.



BMExtreme обладает столь спартанским интерфейсом, как **DU Meter**. Однако и эта программа подойдет тем, кто не желает быть перегруженным лишней информацией. Пользователь видит, когда и сколько байт было отправлено либо получено компьютером, а также скорость передачи данных. Правда, это не все статистические данные, которые отслеживает **BMExtreme**. Чтобы увидеть остальное, нужно заглянуть в настройки. Программа знает много языков, в том числе и русский, однако на русский язык переведено не все.



Гораздо более мощным средством является **BWMeter**. Если предыдущие утилиты предназначены для работы на одной машине, то **BWMeter** — инструмент системного администратора. Программа отслеживает потоки мегабайтов по Всемирной паутине и внутри локальной сети. Причем делается не только сухой подсчет байтов, но и ведется история полученных и отправленных данных (например, какой был использован протокол при передаче информации). **BWMeter** блокирует заданные сайты, устанавливает ограничения скорости, сообщает об интернет-атаках и делает много других жизненно необходимых в работе системного администратора вещей, а многочисленные фильтры значительно облегчают ее использование.



Другим полнофункциональным пакетом для контроля трафика внутри Сети является **TMeter**. Она считает трафик различных хостов в Сети, распознает протоколы и даже может работать в качестве файрвола. Это еще один инструмент суровых жандармов. **TMeter** предоставляет возможность удаленного мониторинга компьютеров (полезно в локальной сети) и может заблокировать соединение, если какой-то пользователь слишком увлекся и превысил лимит отведенного ему трафика. Естественно, информация отображается и в графическом, и в цифровом виде. Таким образом, можно сразу увидеть, что или кто сильнее всего нагружает интернет-канал. Для облегчения учета сетевой активности предусмотрено автоматическое ежедневное и ежемесячное формирование отчетов по счетчикам. Руководители организаций сразу поймут, как полезна эта программа, а вот их работники, скорее всего, почувствуют себя чуточку несчастней.

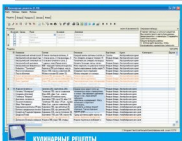
Семь программ для контроля трафика и времени соединения — далеко не исчерпывающий перечень утилит подобной тематики. Но те, что описаны в статье, способны ответить как на минимальные запросы, так и удовлетворить требованиям продвинутого пользователя. Как обычно, ищите их на нашем DVD в разделе «Софт».

Практика

ТО, ЧТО КРАСАВИЦЕ НАДО МАЛЕНЬКИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДАМ

В первую неделю марта значительная часть населения Земли озадачивает двумя вопросами: что подарить и что подарят? А потом настает восьмой день первого весеннего месяца, и вся суета вдруг заканчивается, а на ее место приходит лора праздничной эйфории. Мужская часть редакционного коллектива «Игромании» не остается в стороне и от всей души поздравляет наших милых читательниц с этим замечательным праздником. Ну а в подарок — подборка небольших программ, созданных исключительно для женщин.

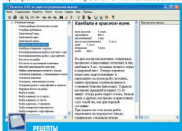
ЖЕНСКИЕ ШТУЧКИ



КУЛИНАРНЫЕ РЕЦЕПТЫ

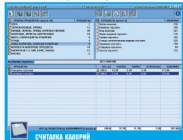
Раньше почти обязательным предметом в хозяйстве была книга рецептов. Сейчас многочисленные советы по приготовлению кулинарных вкусностей перекочевали с бумажных страниц в интернет и в электронные аналоги поваренных книг. «Кулинарные рецепты» — мощный инструмент для ведения базы данных рецептов, учета продуктов, составления и калькуляции блюд, расчета цен, формирования заказов. Звучит довольно скучно, но, когда взгляд падает на огромный список рецептов, настроение сразу меняется. Как такое, например, сыльнопудинный? Оказывается, запеканка из сельдиды с отварным картофелем. А бриджи шорва не что иное, как рисовый суп. Утилита знает массу рецептов национальных кухонь, первых и вторых блюд, десертов и напитков. Все ненужные вкладки можно отключить и просто использовать программу как сборник советов по приготовлению пищи. Да, кстати, ее лучше не запускать на голодный желудок.

А вот в другом сборнике с лаконичным названием «Рецепты» ничего лишнего нет. Программа очень проста в использовании.



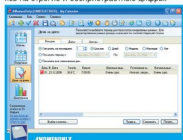
РЕЦЕПТЫ

Все способы приготовления еды классифицированы по группам. Есть возможность вносить новые рецепты и редактировать старые. Этого точно делать не надо, так это изучать «Рецепты» на пустой желудок.



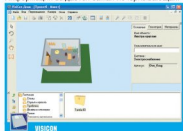
СЧИТАЛКА КАЛОРИЙ

Оборотной стороной кулинарных изысканий является лишний вес. Чтобы как облегчить заботу о фигуре, можно воспользоваться «Считалкой калорий». Она берет на себя функцию отслеживания пищевой и энергетической ценности рациона. Проще говоря, вбив ингредиенты любимого блюда и их количество, можно быстро узнать, насколько оно вредит фигуре. Программа делает расчет процентного соотношения жиров, белков и углеводов в рационе, количества выпитой жидкости и съеденного хлеба. Можно добавлять свои продукты и готовые блюда, а также переводить миллилитры в граммы: для чайной, столовой ложки и классического граненого стакана. Так что теперь степень вредности бутерброда для фигуры можно определить не на глаз, а опираться на строгие и беспристрастные цифры.



4WOMENONLY

Название другой утилиты — 4WomenOnly — переводится «Только для женщин». И правда — для мужчин она не подойдет. 4WomenOnly — это персональный помощник, который даст исчерпывающие ответы на все интимные вопросы о нескольких днях каждого месяца. Причем программа умеет хранить секреты. Все личные параметры можно запаролить, и ни одна душа не узнает о чужих тайнах. В 4WomenOnly можно отслеживать смену биочиклов не только в рамках одного месяца, но и на ближайшее полугодие. Информация выдается самая исчерпывающая.



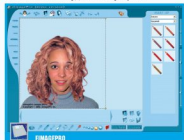
VISICON

VisiCon подойдет для тех, кто любит переставлять мебель. Этот полнофункциональный дизайнер интерьеров способен удовлетворить даже требования профессионалов, однако из-за простого интерфейса подходит и для домашнего использования. В VisiCon можно представить, как будет выглядеть квартира после перепланировки, как будут смотреться те или иные отделочные материалы или просто по-новому расставленная мебель. Немаловажно достоинство VisiCon — все изменения можно подробно рассмотреть в трехмерном пространстве.



VIRTUAL VISAGE

А сейчас перейдем к самому интересному — средствам для виртуальных экспериментов над внешностью. В Virtual Visage можно загрузить собственную фотографию и быстро подобрать новый имидж. Причем возможности Virtual Visage одинаково хороши при выборе косметики, одежды и бижутерии как для деловой встречи, так и для веселой вечеринки или похода с друзьями на спортивный матч. И это еще не все. Можно рассмотреть, как на вас будет выглядеть новая татуировка, карнавальная маска, маниюор, узнать, какие очки лучше для прически, которую посоветовал парикмахер. Virtual Visage — программа англоязычная, но практически все общение с ней сводится к нажатию ярких кнопочек с понятными рисунками. Поэтому довольно скоро языковой барьер перестанет играть хоть сколько-нибудь заметную роль.



EIMAGEPRO

eImagePro на первый взгляд обладает меньшей функциональностью. Эта программа не знает, что такое шпатель, серожки и овершеры. Ее предназначение — смена прически и эксперименты с макияжем. Зато вариантов причесок и средств макияжа у нее больше, чем у предыдущей утилиты, так как eImagePro вовсе не подбирает совершенно новый образ, а является своеобразной виртуальной косметикой. Косметика eImagePro — это карандаш для подводки глаз, карандаш для губ, помада, пудра, румяна и тени с возможностью менять яркость и насыщенность цвета. Все эти незамысловатые друзья женщин разбиты на группы по четырем временам года, что еще больше облегчает работу с программой. ■

SOFTВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

OPENOFFICE.ORG 2.1.0
 Разработчик: CollaborNet, Inc.
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://ru.openoffice.org>

OpenOffice.org — полноценная и абсолютно бесплатная замена **Microsoft Office**. По некоторым параметрам OpenOffice.org даже превосходит пакет от **Microsoft** (например, здесь есть встроенный медиалейер, чтобы просматривать мультимедийные вложения в документах). В состав OpenOffice.org входит несколько программ: текстовый редактор **Writer**, электронных таблицы **Calc**, редактор презентаций **Impress** и так далее. Все эти программы полностью переведены на русский язык.

Возникает вопрос: зачем все это нужно, если есть **Microsoft Office**? В нашей стране, где пиратский диск с «Офисом» можно купить на каждом углу, это вопрос стоит рассматривать лишь с моральной точки зрения. Всегда приятнее пользоваться бесплатным и легальным, нежели платным, но нелегальным.

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

ACTUAL TITLE BUTTONS 4.3

Разработчик: Actual Tools
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$19.95
 Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, PayPal
 Сайт: www.actualtools.com/titlebuttons

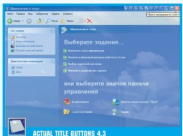
Программа добавляет несколько дополнительных кнопок в заголовок любого окна. Среди них — сворачивание окна в трей, центрирование окна на экране и придание ему прозрачности. Есть и другие кнопки, добавить или убрать их можно в настройках программы. При желании можно вообще индивидуально настроить кнопки для окна любой программы. Ну и в завершение всего **Actual Title Buttons** может похвастаться большим пробным периодом работы: целых 60 дней.

Единственная проблема возникает при использовании софта, изменяющего внешний вид Windows. Например, с **WindowBlinds** утилита работает отказывается (кнопки просто не появляются).

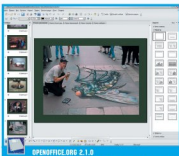
Рейтинг: **7**

COLLMATE 1.35.0.75

Разработчик: Sidenzy Software
 Язык: русский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: 250 руб.
 Способ оплаты: кредитная карта, AssisID, Яндекс.Деньги, e-port, Кредит.Вестер, WebMoney, PayPal, X-Cash, PayPalPayU
 Сайт: www.sidenzy.com/ru/us



ACTUAL TITLE BUTTONS 4.3



OPENOFFICE.ORG 2.1.0

Почти все люди что-нибудь собирают. Даже если не осознают этого. Существует много программ для ведения самых разных коллекций: фильмов, значков, гиневых банок, марок, спичечных коробок — да мало ли чего еще. Создатели **Collmate** решили объединить все эти программы в одну: пользователь сам создает шаблон для своей коллекции. То есть с помощью **Collmate** можно управлять абсолютно любой коллекцией. Само собой, есть несколько готовых шаблонов для самых популярных объектов собирательства. Решение получилось удобным и наверняка придется по вкусу всем коллекционерам.

Рейтинг: **8**

COOL READER 2.00.64

Разработчик: Вадим Попович
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://coolreader.org>

Наравне с **ICE Book Reader Professional** (ее мы выкладывали в предыдущем номере) **Cool Reader** можно считать одной из лучших программ для чтения электронных книг. В ней не столь много новаторов, как в **ICE Book Reader Professional**, зато в эксплуатации она гораздо проще и удобнее. Текст может быть отображен как в полноэкранном, так и в оконном режиме; в виде книги или в виде свитка. Поддерживаются скины, есть плавный скроллинг, чтение книг голосом (понадобится голосовой движок) и нестандартные настройки внешнего вида программы. В завершение всего **Cool Reader** не требует установки.

Рейтинг: **9**

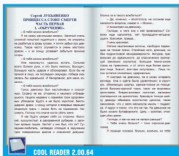
CYBERLINK POWERDVD 7.0.2211

Разработчик: CyberLink Corp
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$39.95
 Сайт: www.cyberlink.com

Многим непонятно, чем отличается **PowerDVD** от обычных бесплатных видеопроигрывателей вроде **Windows Media Player**. Казалось бы, оба умеют воспроизводить обычное (AVI, MPEG etc.) и DVD-видео, только один платный, а другой бесплатный. Отве-



COLLMATE 1.35.0.75



COOL READER 2.00.64

станет ясен, если сравнить качество изображения **PowerDVD** с бесплатным плеером: разница заметна невооруженным глазом. Картина сочная, четкая — просто завлечение. За это, собственно, и просит деньги.

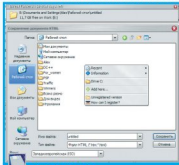
Все остальное довольно стандартно. Можно продолжить просмотр с того места, где закончил, делать закладки в любимых местах, есть ускоренный просмотр и тому подобное. Ах да, еще за отдельную плату можно купить пульт дистанционного управления. В общем, все то, что обладатели обычных, аппаратных DVD-плееров (ну, такие коробки, которые к телевизору подключаются) получают в среднем за \$100-150, владельцы компьютеров могут заполучить, отдав всего \$40.

Рейтинг: **9**

DIRECT FOLDERS 3.21

Разработчик: Code Sector, Inc.
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$19.95
 Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
 Сайт: www.directfolders.com

Direct Folders делает ровно три вещи. Первое: при сохранении любого файла появляется окошко с указанием свободного места на выбранном диске. Второе: размер окна, где отображаются файлы и папки, автоматически под-



DIRECT FOLDERS 3.21



CYBERLINK POWERDVD 7.0.2211



гоняется так, чтобы были видны все или большая их часть. И наконец, третье: стоит сделать двойной клик по рабочему столу или пустому месту в «Проводнике», как появляется меню с часто используемыми программами и недавно посещенными каталогами. Программы и папки, которые отображаются в этом меню, можно, конечно, выбирать самостоятельно.

Что же мы имеем в итоге? А имеем мы добротного помощника в работе и отдыхе. Он не занимает места на экране, а доступ к часто используемым программам и востуже делает жизнь чуточку легче. Жаль только, что утилита платная.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 7

F-PROT ANTIVIRUS 6.0.5.0 BETA

Разработчик: FRISK Software International
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.f-prot.com/products/home_use/win

Достаточно популярный (но не у нас в стране) антивирус, во всех тестированиях держится молодцом, но ничего особенно выдающегося собой не представляет. Хороший такой, добротный антивирус. Единственное, чем он выделяется среди конкурентов, так это огромной вирусной базой, насчитывающей более трехсот тысяч вирусов, троянов, червей и прочей халтуры. В шестой версии программы наконец-то появился почтовый сканер, но работает он, мягко говоря, странно: при получении почты постоянно выводит сообщения о том, что такой-то файл был удален из папки Temp. Возможно, это издержки бета-версии.

В остальном же антивирус хорошо зарекомендовал себя в мире и несомненно справится с защитой вашего компьютера от разношерстной заразы.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 8

GENIE GAMES BACKUP 1.0

Разработчик: Genie Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.genie-soft.com/products/igmgames/default.html
Название программы говорит само за себя: ее предназначением является резервное копирование сохранений и настроек в играх. Нужно просто выбрать игру из списка, осталь-



ное программа сделает сама. Справедливости ради надо сказать, что игр подерживается не слишком много, всего 130 штук, причем почти все платины придется скачивать самостоятельно с сайта разработчика. Ситуацию, однако, спасает возможность обычного резервирования файлов и папок. Благодаря красивому геймерскому интерфейсу (попробуйте кликнуть и поводить мышкой по рисунку в верхней части окна — будете по-детски удивлены забавными «водяными» эффектами) управление с программой очень удобно. Получился отличный (и бесплатный!) инструмент для предусмотрительных геймеров.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 8

HD CLEANER 2.364

Разработчик: Kurt Zimmermann
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: http://home.tiscali.de/data/hdcleaner_en.htm

Вроде бы простенький на первый взгляд чистильщик мусорных файлов, HD Cleaner на деле оказывается целым комплексом утилит для обслуживания жесткого диска в целом и Windows в частности. С помощью HDCleaner можно навсегда (без возможности восстановления) удалить выбранные файлы и папки, найти дубликаты файлов, почистить реестр, список автозагрузки и временные папки, отключить некоторые сомнительные функции ОС и сделать еще много маленьких, но полезных мелочей.

Программа родом из Германии, так что если вы не знаете немецкого языка, не забудьте переключиться на английский в процессе установки.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 7

HIDE IP PLATINUM

Разработчик: Hide-IP-Soft.com
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$19
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.hide-ip-soft.com

Если вам не хочется светить своим IP и личными данными в интернете, воспользуйтесь услугами Hide IP Platinum. Утилита очень проста: загрузите ее, и она автоматически вам подберет подходящий анонимный прокси-сервер. Если он по каким-то причинам вам не подходит, нажатием пары клавиш его можно тут же сменить на другой. Учтите только, что программа скрывает вас от любопытных глаз только при серфинге в интернете (поддерживаются браузеры Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox и Netscape). С электронной почтой и p2p-сетями Hide IP Platinum не работает.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 7



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены упорными, а на DVD — расширенными описаниями и иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Годовые номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатины!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Ирландский стандарт» (самые важные программы, которые мы публикуем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware, Advanced WindowsCare, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader, (в комплекте с Adobe Reader), SpeedUp, CCleaner, DirectX 9.0c, DivX, DOBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Фрагс, Kaspersky Antivirus Personal 6, ICD (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR и XP Tweaker Russian Edition.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соответствующих страницах.

Если вам есть, что нам предложить или пожелать для расширения на DVD, пишите на soft@igromania.ru.

IMAGE ANALYZER 1.27
Разработчик: Майкл Вилтер
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://www.soft-forensics.com/Analyzer>

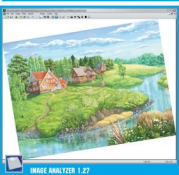
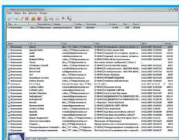
В меру навороченный графический редактор. Идеально подходит, если надо проделать над изображением не слишком сложные операции: подкорректировать цвет, яркость и контраст, убрать эффект красных глаз или добавить какой-нибудь фильтр вроде блора. Программа работает быстро, а весит совсем немного (полтора мегабайта). Не хватает ей только ружья-фактора.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 8

MAGIC MAIL MONITOR 2.04 BETA 15

Разработчик: Валерий Овчинник
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mm3.sourceforge.net>

Чертовски полезная утилита для тех, кто часто пользуется электронной почтой. Программа с указанным интервалом проверяет ваши почтовые ящики и выводит список нов-





вых писем. Любое письмо можно скачать и просмотреть (оно откроется в «Блокноте»), а ненужную корреспонденцию можно удалить с сервера без загрузки на компьютер (экономия тем самым драгоценной трафик).

На нашем DVD, помимо самой программы, вы найдете еще и русификатор к ней. Его нужно поместить в папку **Magic Mail Monitor**, а затем в меню View/Language поставить русский язык.

Рейтинг: **★★★★★★**

MARS NOTEBOOK 1.4

Разработчик: Mars Software
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.mars-soft.net/ru/notebook.htm

Удобная записная книжка, в которой можно хранить все, что душе будет угодно. Слева находится древо разделов, пользователь создает их самостоятельно и называет так, как ему вздумается (вложенность разделов может быть любой). Ну а дальше эти разделы заполняются записями. Делается это довольно просто, благо в программу встроил полноценный текстовый редактор. В записи можно вставлять картинку, таблицы и ссылки, так что все получается довольно красиво. Само собой, данные можно защитить паролем, а сама база представляет собой один-единственный файл-ик, поэтому его легко всегда иметь под рукой.

Для русскоязычных представителей человечества программа бесплатна. Чтобы зарегистрировать утилиту, скопируйте с нашего DVD в папку с программой файл **Notebook.usr**.

Рейтинг: **★★★★★★**

MEDIAPORTAL 0.2.2.0

Разработчик: MediaPortal Team
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.linux-mediaportal.com

Знаете такую штуку, как **Windows Media Center**? Так вот, перед вами практически полный ее аналог, причем бесплатный. Те же самые возможности (прослушивание музыки, просмотр видео и картинок, прогноз погоды), идентичный дещищу Microsoft внешнего вид,

только все это выдается на руки даром. К плюсам **MediaPortal**, без сомнения, можно отнести поддержку плагинов и скинов (все это добро лежит на нашем DVD).

Минус же, по сути, один-единственный, но уж очень серьезный (именно из-за него эта программа не стала гвоздем сегодняшней подборки): ужасный интерфейс. Достаточно сказать, что, слушая музыку или наслаждаясь фильмом, нельзя ни промотать какой-то эпизод, ни изменить громкость, ни даже тривиально остановить запись (это можно сделать, лишь вернувшись в главное меню). О том, через какие мучения надо пройти, чтобы добавить новый файл в базу данных, мы даже говорить не будем.

Но в целом программа получилась добротная: красивая, быстрая (она, представьте себе, не тормозит) и перспективная. Довести бы до ума интерфейс — и будет совсем хорошо.

Рейтинг: **★★★★★★**

PMETRO 1.21.9

Разработчик: Борис Мурадров
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://pmetro.ugmos.ru>

pMetro — это сборник подробных карт метрополитенов со всего мира. Указав начальную и конечный пункты назначения, можно узнать кратчайший путь до нужной станции, причем программа даже дает рекомендации, в какой вагон лучше всего садиться и из какой двери выходить, чтобы быстрее всего оказаться у выхода в город или у перехода на другую станцию. Здесь же выдается информация об инфраструктуре вокруг станции (всекие вузы, музеи, церкви, банкоматы и т.д.), а также подробнейшая информация о выбранной остановке (время открытия и закрытия, двумерная и даже трехмерная схема, ссылки на фотографии и так далее). Конечно, все это только для московского метро. Для остальных городов СНГ нет трехмерных моделей станций, а для зарубежного метро есть только схемы. Но и это, согласитесь, немало.

Рейтинг: **★★★★★★**

REDDY 0.4.4.0

Разработчик: Ky Nam
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://greenfield.in.googlepages.com/home>

Очередной таикер — на первый взгляд, вполне обычный. Но, как и положено, внутри вы найдете пару-другую уникальных настроек. Однако главная ценность программы во все не в этом, а в нескольких дополнительных утилитах. Среди них есть как привычные менеджер автозагрузки и чистильщик реестра, так и не совсем обычные — например, редактор контекстного меню, шифровальщик файлов и автоматический сменщик обоев. Всего таких утилит 17 штук.

Единственная проблема — отсутствие русского языка. Хотя, учитывая то, что автор вытмалец, даже за перевод на английский стоит сказать спасибо.

Рейтинг: **★★★★★★**

SMARTDEFRAG 2.01 BETA

Разработчик: IObit.com
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.iobit.com/SmartDefrag/index.html

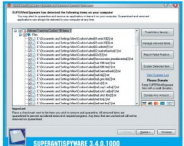
Бесплатный и очень даже качественный дефрагментатор. Несмотря на свою бесплатность, **SmartDefrag** может работать и в автоматическом режиме, то есть заниматься дефрагментацией, когда вы не используете компьютер или используете его не слишком интенсивно. Работает программа быстро, оптимизируются не только файлы, но и свободное место, а системные файлы располагаются на диске так, чтобы обеспечить к ним максимально быстрый доступ.

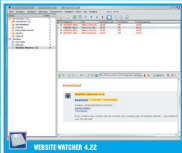
Пользоваться программой легко и удобно. Единственное «но»: если вы хоть немного знаете английский язык, не советуем вам выставлять в настройках русский, потому что перевод ну просто никакой.

Рейтинг: **★★★★★★**

SUPERANTISPYWARE 3.4.0.1000

Разработчик: SUPERANTISPYWARE.com
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$29.95
 Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
 Сайт: www.superantispyware.com





Одна из немногих действительно качественных противошпионских программ, результаты работы которой сопоставимы с другой популярной утилитой — **Ad-Aware**. Правда, возможностей у **SUPERAntiSpyware** чуточку побольше: помимо сканирования компьютера на предмет шпионов и рекламных модулей, программа защищает браузер от так называемых Hijack-атак. Это когда, например, ни с того ни с сего меняются домашняя страница и вместо любимого портала вам предлагают купить «Виагру» или, не дай боже, засылают на какой-нибудь порносайт (обязательно платный, что вдвойне обидно). Так вот, **SUPERAntiSpyware** защищает от всех этих бед.

Бесплатной версией программы можно пользоваться неограниченно долго, но в этом случае она не будет ограждать вас от шпионов в реальное время. Впрочем, **Ad-Aware** работает точно так же.

Рейтинг: **★★★★★**

WEBSITE-WATCHER 4.22

Разработчик: Martin Aignerberger
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 29,95 евро (Basic Edition), 49,95 евро (Personal Edition)
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: www.aignes.com

У задлых интернетчиков в «Избранном» браузера всегда десетка, а то и сотни закладок. И ежедневно тратится куча времени для ручной проверки обновлений на любимых страничках. Хорошо, если таких страничек 2 или 3, а если 10-20? Вот тут на сцену выходит **Website-Watcher**, низко кланяется и предлагает свою помощь. Натравливаешь его на нужные ссылки, и вот уже программа быстро прошерстила все указанные сайты и ярко выделила всю новую информацию. Экономия очевидна: минимум один час в неделю программа вам освободит. А это не так уж мало.

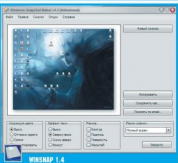
До кучи здесь есть RSS-агрегатор, но назвать его удобным мы, к сожалению, не можем. Слишком малое количество функций для агрегатора и не очень наглядное отображение новостей портят впечатление.

Рейтинг: **★★★★★**

WHERE IS IT 3.81

Разработчик: Robert Galle
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$59,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: www.wheretail-soft.com

Коллекцию дисков с играми, фильмами и софтом у среднестатистического геймера считается сотнями. Как не запутаться во всем этом добре, как избежать долгих поисков, когда что-то вдруг понадобилось? Очень просто: занести все содержимое компактв в базу данных на компьютере. А поможет нам в этом программа **Where Is It**. От вас потребуется только пнуть диск в привод и нажать кнопку начала сканирования. **Where Is It**,



чуточку пошурав, выдаст точный список файлов и папок на болванке. Вам останется лишь добавить комментарии к некоторым из них, чтобы не запутаться. База данных из нескольких сотен дисков занимает совсем не много места на винчестере, ведь само содержимое дисков на компьютер не копируется.

Рейтинг: **★★★★★**

WINSNAP 1.4

Разработчик: NTWind Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.ntwind.com/software/winsnap.html

Программа для снятия скриншотов. Обладает джентльменским набором функций, не обходимых для такой утилиты: умеет снимать весь экран, его часть и активное окно. Полноценного редактора (как у **FastStone Capture**, например) здесь нет, зато есть несколько весьма приятных эффектов и фильтров, которые можно применить к скриншоту не отходя от кассы. Тень вокруг скриншота, сепия, преобразование в негатив или в черно-белое изображение, поворот рисунка вокруг своей оси. А особую гордость у разработчиков вызывает тот факт, что их программа различает закругленные углы окон и снимает их именно в том виде, в каком они отображаются на экране, а не с белым/черным фоном либо обоями рабочего стола на заднем плане, как это делают другие утилиты. Получается, что минус у **WinSnap** только один: отсутствие графического редактора. Надеемся, в будущем разработчики соберутся с силами и сделают его.

Рейтинг: **★★★★★**

ZIPGENIUS 6.0.3.1130

Разработчик: MATTEO RISO
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zipgenius.it

Мощный архиватор, поддерживающий свыше 20 форматов (среди них все популярные, вроде RAR, ZIP, 7-ZIP, ISO и т. д.). «Ну архиватор — и архиватор, таких сейчас пруд пруди», — подумают некоторые. И будут неправы. Ибо **ZipGenius** умеет делать еще много всего такого, что другим и не снилось. Пять уровней сжатия, интеграция с «Проводником», создание базовых указанных файлов и папок. Не удивишь? А встроенный FTP-клиент и предпросмотр картинок в архиве? Уже интересно, ведь согласится, удобно закладывать сотни другую фотографий и тут же заливать их на FTP, чтобы поделиться с другом. Есть и еще несколько уникальных мелочей, вроде подписей и криптографии, но это уже довольно специфические вещи. Главное в том, что **ZipGenius** бесплатен и с легкостью заменит собой десятку программ.

Рейтинг: **★★★★★**

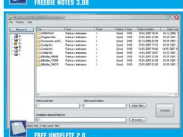
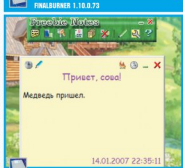
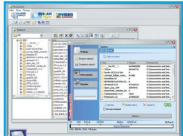
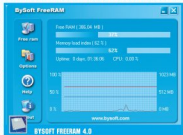
ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

BySoft FreeRam 4.0 по мановению руки освободит указанный объем оперативной памяти (если есть что освободить). Для бесплатной программы обладает весьма приятным интерфейсом.

FinalBurner 1.10.0.73 — утилита для записи CD, DVD, DVD-Video и музыкальных компакт-дисков. Простая, как пробка, но надежная.

Free Undelete 2.0 восстанавливает удаленные файлы. Учтите, что подойдет она только как скорая помощь при случайном удалении файла или папки. Если случился какой-то сбой и была потеряна вся информация на диске, **Free Undelete** вам вряд ли поможет. Зато программа полностью бесплатна и проста в использовании.

Freebie Notes 3.08 — небольшая бесплатная программа, которая умеет вывешивать стикеры с записями на рабочий стол в указанное время. Показ напоминания может сопровождаться выбранным заранее звуком.



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Внимание, внимание, дорогие модостроители и аддонписатели! Засучите рукава, ибо сегодня вас ждет столько всего интересного, что до выхода следующего номера «Игромании» может не хватить времени все это освоить. Что ж, придется поднапрячься, потому что мы расскажем вам о создании модулей для *Neverwinter Nights 2* (смотрите 25-минутный видеоролик на эту тему), о проектировании собственных карт для *Armed Assault* (в разделе видеороликов и в виде статьи в «Мастерской») и о том, как добавить новую расу в *Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера* (читайте материал во «Вскрытии»).



Статья «Рельефное текстурирование»

Компьютерная графика не стоит на месте. Совсем немного времени прошло с момента, когда пользователи восхищались 3Dfx Voodoo и недоумевали, когда им рассказывали про сглаживание текстур. А сегодня никого уже не удивит Direct X 10 и HDR-эффектами. В статье подробно рассказывается о том, что такое рельефное текстурирование, рассмотрены такие понятия, как Bump Mapping, Normal Mapping и Parallax Mapping. На диске в разделе «Игровой» вас поджидает расширенная версия журнального материала с большим количеством картинок и видеороликами.



Статья «GTA-кодирование. Часть вторая»

В февральском номере «Игромании» мы поговорили о тонкостях GTA-программирования — рассказали, как можно задать с помощью SAMB (**San Andreas Mission Builder**) сложные анимации различным персонажам, и детально разобрали создание миссии с использованием таймеров прямого и обратного отсчета. Сегодня мы пойдём дальше: научимся писать скрипты для замены Сиджия любым жителем штата Сан-Андреас, раскроем секреты создания новых эпизодов для игры и, наконец, продемонстрируем вам на наглядном примере, как можно видоизменить облик городов.



Урок «Создание модулей для NWN 2»

Мы уже не раз писали, как с помощью редактора для *Neverwinter Nights 2* сделать свой собственный модуль, открытую игровую локацию. Данный видеоролик мы отсняли по многочисленным просьбам тех, кому не хватило информации из статей (мы рассказали только о самых основных вещах).

Урок по работе в *NWN 2 Obsidian Toolset* представляет собой пошаговое руководство. Для удобства мы разбили его на несколько логически связанных фрагментов, в каждом из которых подробно рассмотрено применение различных инструментов редактора. Вначале мы познакомим вас с интерфейсом программы и изучим основные клавиши навигации. Затем рассмотрим, как оформить рельеф местности и затекстурировать голую поверхность. Ну а в заключительной части урока поговорим о расстановке различных компонентов (пикапов с вооружением, монстров, персонажей, различных строений на уровне).

Если вы внимательно посмотрите видео, то с легкостью сможете сделать красивую карту. В одном из ближайших номеров мы продолжим тему моддинга *NWN 2* — расскажем о написании диалогов, новых квестов, создании закрытых игровых локаций (комнат, подземелий).

Стройматериалы



Напомним, что на нашем DVD в рубрике «Игровой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделлеров, принявших активное участие в формировании нашей подборки.



Урок «Модостроение для Armed Assault»

В *Armed Assault* — игра, которая, по сути, является идеальным продолжателем *Operation Flashpoint*, сконструирован мощный редактор, позволяющий создавать новые миссии и кампании. В видеоролке мы расскажем вам об основных принципах построения миссий для *Armed Assault*: научимся настраивать базовые атрибуты миссии, работать с объектами, задавать маршруты движения различным юнитам.



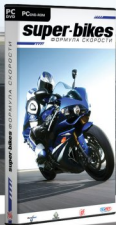
В редакторе *Armed Assault* можно изменять параметры любой техники. В данном случае в шкुरе «Абрамса» запрещены характеристики Т-34.

super-bikes

ФОРМУЛА СКОРОСТИ



РЕКЛАМА



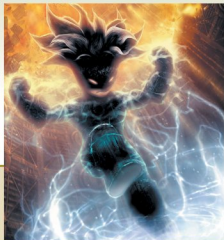
КУПИЛ ИГРУ – ВЫИГРАЛ МОТОЦИКЛ!

ВНИМАНИЕ! Купив лицензионный диск с игрой "Superbikes. Формула скорости", Вы получаете шанс выиграть настоящий мотоцикл Yamaha! Подробности внутри коробки. Мотоцикл Yamaha FZS-01 предоставляется компанией ООО "Тюнинг Мотор Сп-Ав-Эл", www.dreamlike-motor.ru



Published by Lego SA. © 2007 Lego SA. Developed by Milestone SA. All rights reserved. Все названия производителей и марок мотоциклов, а также иные виды транспортных средств, приведенные в этой игре, являются торговыми марками или являются товарными знаками владельцев. Все права защищены. Мысли, настроения, эмоции и чувства, могут отличаться от своих реальных прототипов по форме, цвету и характеристикам. Не воспроизводите водительские навыки, демонстрирующиеся в этой игре. Помните, совершая поездку на мотоцикле в реальной жизни, вы должны быть крайне осторожны. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 "Русские Геймеры". Все права защищены. Оценки продаж: gfi@rusgamer.ru, (495) 811-10-11, 967-15-01. Техническая поддержка: support@usoboi.ru; (800) 811-82-85, а также на форуме по адресу: www.usoboi.ru/forum/. Репродукция в интернете: www.rusgamer.ru

ТОТАЛЬНОЕ 3D ТЕХНОЛОГИИ РЕЛЬЕФНОГО ТЕКСТУРИРОВАНИЯ



Компьютерная графика непрерывно развивается. Еще десять лет назад люди с заморанием сердца проносили магическое «3Dx Voodoo», «затенение по Гуро», «сглаживание текстур». Тогда это были сверхсовременные технологии. Сегодня мы с тем же восторгом говорим «DirectX 10», «HDR», «шейдерная модель». Именно эти понятия ассоциируются с технологиями завтрашнего дня.

Быстрее всего среди современных 3D-технологий развивается направление, обеспечивающее максимальный объем картинки на экране, — это так называемое рельефное текстурирование. К сожалению, большинство геймеров либо вообще не представляют, что это такое, либо представляют, но очень-очень условно. Сегодня мы детально рассмотрим такие понятия, как **Bump Mapping**, **Normal Mapping** и **Parallax Mapping**, а также поговорим о технологии **Displacement Mapping**, про которую зачастую не знают даже разработчики компьютерных игр.

Предыстория

Первым трехмерным играм (речь именно о полигональных движках, а не о псевдотрехмерной пиксельной графике) катастрофически не хватало производительности центрального и графического процессоров. Кременье кони прошлого рвали узду, закусывали удила, но не могли нормально справиться с прорисовкой трехмерных сцен в режиме реального времени. Стоит ли говорить, что виртуальные миры хоть и были полностью трехмерными, но детализацией не отличались.



В Crysis объемность достигается за счет сочетания бампа, нормалей и параллакса.

Разработчики, может, и рады были бы отстригать из полигонов трехмерные гайки, картины на стены, люстры и факелы, но вот только куда до таких излишеств, когда процессор и с преработкой основной геометрии не справляется? А ведь глубина пространства, его объем, во многом зависит именно от мелочей. Поступали просто: все мелкие элементы — тени, блики, шероховатости, износ и повреждения — рисовали кисточкой на текстурах. Получалось, конечно, плоско, но хоть как-то. Как говорится, не до журу — быть бы хоть чуть-чуть объемным.

Но железная индустрия развивалась, мощности процессоров росли, компьютерные игры на месте тоже не стояли. Как только заветные мегагерцы выросли до приемлемых величин, а в системных блоках большинство геймеров поселились трехмерные ускорители, разработчики начали задумываться: с чего это вдруг особенности поверхности материалов зашиты в текстуру? Ведь металл, камень, пластик, да и любая другая поверхность в зависимости от освещения выглядит по-разному. Грязь, например, плохо отражает падающий свет, а потертости, наоборот, лучше. А ведь есть еще и тени, которые пока прорисовывались самым примитивным образом...

И были придуманы шейдеры — процедуры, определяющие способ визуализации поверхности объекта в зависимости от различных входных данных. Свет, маски прозрачности (затеняющие области применения шейдеров), карты отражения и карты рельефа — одно все были созданы свои шейдеры. Особое внимание разработчики стали уделять именно картам рельефа. Ведь раньше тень на текстуре заставляли рисовать кисточкой. А что это за тень, если она не меняет своего положения в зависимости от источника света? Карта рельефа сразу позволила рассчитывать тени в реальном времени. Да и детализация объектов заметно возросла: вроде бы полигонов столько же, а объемность пространства увеличилась на порядок.

Bump Mapping

Первым методом создания рельефности объекта стал **Bump Mapping**, в просторечии просто «бамп». Смысл технологии в том, что неровности объекта задаются одной-единственной картинкой (она называется бамп-картой), состоящей из градаций серого цвета (от 0

до 255). Чем более пиксель (ближе к коду 255), тем больше он «приподнят» над поверхностью, более темному пикселю (ближе к 0) соответствует более «углубленное» положение.

Для своего времени бамп был очень хорошим, но требования геймеров к изображению неумолимо росли. И вот уже технологии, которая учитывает только направление света и степень приподнятости/углубленности пикселей, не может обеспечить нужного качества картинки. Да еще и «пластиковость», присущая бампу, давала о себе знать. Как, скажете, делайте игру про Вторую мировую, если все помещения выглядят словно их отлили из цельного куска пластмассы?

Отчасти поэтому, а отчасти и потому, что карты **Bump Mapping** почти всегда приходятся создавать вручную (каждественного алгоритма автоматизации данной работы как не было, так и нет), разработчики все реже используют его в своих разработках.

Normal Mapping

На смену бампу пришло второе поколение алгоритмов рельефного текстурирования. Оно получило название **Normal Mapping** (иногда, хотя и довольно редко, его называют «нормалом» или «нормалиями»). Главное отличие **Normal Mapping** от бампа — более высокая точность вычисления, которая достигается за счет добавления в карту данных об ориентации нормалей (перпендикуляров) поверхности. Еще одна важная особенность: **Normal Mapping** карты можно генерировать в автоматическом режиме, а не рисовать длинными зимними вечерами в **Photoshop**.

Смысл нормалей довольно прост: на основе текстуры высокополигональной модели строятся так называемая карта разности, которая, будучи наложенной на низкополигональный объект, делает его необычайно похожим на высокополигональный. Вроде бы треугольников мало, а картинка выглядит так, словно их многие миллионы. В карте нормалей цвет каждого пикселя задает ориентацию нормали в данной точке поверхности. Пространственные координаты (X, Y, Z) соответствует тройка цветов (R, G, B).

Значения R, G, B варьируются в пределах от 0 до 255, причем 127 соответствует нулю. То есть голубой цвет (127, 127, 255) описывает просто гладкую поверхность, а они на низ-

копиполитональной и высокополигональной моделике одинаковы. Это объясняет, почему карты нормалей имеют в основном голубой цвет, а детали выделяются другими цветами. Обратите внимание, в карте нормалей альфа-канал изображения содержит стандартную карту Vmap Mapping. В компьютерных играх карты нормалей совершили настоящий переворот.

Технология нормалей произвела революцию, пожалуй, даже большую, чем в свое время бамп. Теперь все объекты не только выглядят объемными, но и, как бы это сказать, настоящим, а не так, словно они сделаны из пластика. Сейчас сложно найти экипировку или даже стратегию, движок которой не использовал бы карты нормалей. Это стандарт де-факто.

И хотя преимущество Normal Mapping очевидно, приходит время, когда и он перестает устраивать девелоперов. И им на помощь готовы придти технологии завтрашнего дня...

Parallax Mapping

Главный недостаток бампа и нормалей в том, что рельефные детали, описываемые соответствующими картами, на самом деле плоские. Они не меняют своих очертаний, под каким бы углом игрок на них ни посмотрел. Когда персонаж стоит на месте, все здорово, картинка выглядит объемной, но стоит ему немного повертеться, сместиться буквально на полметра в сторону, и иллюзия глубины рассеивается — глаз человека ловит несоответствие освещения и изменяющейся перспективы.

С приходением новых шейдерных моделей и графических ускорителей стало возможным усложнить сами шейдеры и улучшить графическое представление рельефных поверхностей. Одна из новых технологий называется Parallax Mapping (в Unreal Engine 3.0 он именуется Virtual Displacement Mapping). Ее главное новшество — она заставляет мелкие детали выглядеть по-настоящему объемными. Параллакс имитирует объемность за счет пространственного искажения рельефа относительно камеры (то есть главной оси взгляда).

Relief Mapping

Но даже параллакс не идеален, ведь он не изменяет очертания мелких объектов, а

только лишь всего рельефа целиком. Поэтому объект с детальной поверхностью имеет довольно грубые контуры и отбрасывает не очень реалистичную тень.

Проблему сумел решить бразильский аспирант Мануэль Оливейра и его коллеги (www.inf.ufgrs.br/~oliveira). Новую разработку назвали Relief Mapping или Per-Pixel Displacement Mapping, она включает в себя целых три алгоритма визуализации поверхности.

Первый Relief Mapping. Это самый простой из новых алгоритмов Relief Mapping. Он разработан как оптимальная замена Normal / Parallax Mapping. Как и предшественники, Relief Mapping не меняет очертаний самого объекта, зато делает детали на 100% объемным, способными отбрасывать тень друг на друга. Наиболее эффективное применение данного шейдера (a Relief Mapping, по сути своей, именно шейдер) — поверхности, которые не позволяют напрямую увидеть их контуры. Например, стены зданий и коридоров, поверхности скал и открытых площадок: вы же не можете погрузиться в трещину скалы, чтобы понять, что она на самом деле плоская, а не объемная. Это стало очевидно и для коллеги Оливейры по имени Фабио Поликарпо — именно он создал графические модификации для DOOM 3 и Quake 4, заменяющие там Normal Mapping на Relief Mapping.

Relief Mapping, меняющий очертания объекта. Второй алгоритм Relief Mapping реалун как атомная бомба: это самый реалистичный эффект рельефной поверхности, рассчитанный в реальном времени. Причем полностью меняющий очертания самого объекта, поэтому его еще называют True Per-Pixel Displacement Mapping. Абсолютно недостижимый ранее фокус, реализованный теперь с помощью высокоуровневого языка шейдеров DirectX 9.0c.

Уже сейчас ясно, что Displacement Mapping выведет графику компьютерных игр на новый уровень всего через два-три года. Главная проблема всех игр — пресловутая угловатость, которая всегда бросается в глаза, будет полностью побеждена.

Многоуровневый Relief Mapping. Третий, самый невероятный алгоритм — Quad Depth Relief Mapping (также называемый Multilayer Relief Mapping) — делает то, что кажется вообще невозможным. Представьте себе процесс

На DVD

На нашем DVD в разделе «Игрокстрой» находится большое число посвященных скриншотов, видео и примеров, которые позволят вам составить полное представление о современных технологиях рельефного текстурирования.

прямоугольный полигон, на него накладывается несколько особых текстур рельефа, обрабатываемых специальным шейдером. При этом почти со всех сторон (кроме вида, когда полигон проецируется в линию) вместо полигона вы видите совершенно правильный объемный объект!

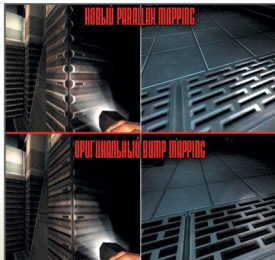
Вот только системные требования новой технологии пока еще довольно высоки. У нас в редакции на Pentium 4 3,2 ГГц с 1 Гб DDR-2 и GeForce 6600GT PCI-E простенькие демки выдалы около 75 кадров в секунду, но вот если речь идет о полноценной игре... Современные компьютеры пока не готовы к пришествию Relief Mapping, однако через один-два года ситуация должна измениться.

Ведь для разработчиков игр карты рельефа — это не какое-то туманное будущее, а суровая реальность. Уже сейчас виде арсенал Relief Mapping доступен в виде плагина для 3DS Max 6—9 (за исключением плагина многоосевой рельефности, который создан пока только для Max 6—8).



Будущее однозначно принадлежит новым технологиям рельефного текстурирования. Увеличивать в разы число полигонов, чтобы добиться должного уровня реалистичности, слишком ресурсоемко, а вот добавить несколько новых шейдеров могут практически все разработчики. Была бы программная база. С теми технологиями, которые есть в заглашнике у геймдева, мы будем очень скоро со снисходительной улыбкой смотреть на графику современных игр: «Десять баллов? Полно те, это же примитив!».

На этом наш экскурс в мир полного 3D не заканчивается. В самом ближайшем будущем мы вместе с вами изучим и другие, не менее новаторские разработки. ■



МАХАЧ ПО-РУССКИ

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ «БРАТВА И КОЛЬЦО»

Краткая историческая справка. «Махач — жестокий мордобой при помощи кулаков или различных твердых тупых предметов». Толковый словарь арготизмов русского языка.

как и любая пародия, обязана была рождалась ассоциации с местами и событиями оригиналов. В этом вся соль и перец. Попробуйте взять, скажем, фильм «Очень страшное кино» и убрать из него все пародии — ничего же не останется! Поэтому мы серьезно призадумались. Основных вариантов вселенной у нас было два: либо мрачные руины в духе *Fallout*, либо феерично разукрашенное фэнтези, что более близко к оригиналам.

Пристрастие ко всему неордианарному и хардкорному влекло нас, конечно же, к первому варианту. Был, например, мысли завалить мир пыльными останками былой «советской цивилизации» или разрешить героям стрелять из огнестрельного оружия. Но такой подход мог слишком отдалить игру от первоисточников, это уже была бы не игра «по мотивам», а что-то совершенно иное.

Еще мы опасались, что проект будет похож на надоевший анекдот про Петю и Василия Ивановича. Поэтому решено было взять за основу знакомую всем фантазийную вселенную Толкина и как следует ее «приукрасить», изрядно разбавив идиотизмом и всяческой жестью. Этии мы с увлечением и занялись.

На протяжении примерно двух недель мы с Гоблином обменивались идеями и предложениями. Пока шел этот трудоемкий, но крайне интригующий и забавный процесс (а это был настоящий дурдом, ибо такой концентрации идиотизма, положительного в нашем случае, трудно было даже ожидать), художник из студии готовил концепт-арты персонажей.

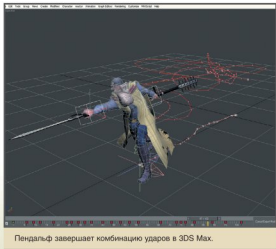
Первым мы увидели Агронома. Он всем чертовски понравился, и это было знамение. Все остальные концепты тоже оказались просто отличными и принимались с первого раза. Это был первый, но далеко не последний случай, когда проявилось столь удивительное, даже мистическое совпадение в видении проекта у всех, кто над ним работал. То же самое случилось и тогда, когда мы стали получать готовые модели героев и монстров.

Тотальное прототипирование

По мере того как появлялась определенность с дизайном и сюжетом каждой конкретной миссии, мы сразу же начинали создавать прототипы локаций. Всего было запланировано 12 миссий и 15 локаций. Прототипы делались в собственном редакторе с использованием имеющихся библиотек объектов, можно сказать, подручными средствами: елочками, палочками, камушками и домиками, и выглядели они при этом как картина чокнутого импрессиониста.

Причем прототипами мы занялись до того, как начали рисовать концепты локаций, поэтому делали все так, как будет лучше для игрового процесса, а уже потом вывели марафет. Главным при создании прототипов было определиться с игровым пространством — где именно будет бегать и драться игрок, куда сможет пойти, а куда нет, — и обозначить расположение сценических камер — что будет видеть геймер в каждый момент времени, с какой стороны, под каким углом. Игровой процесс был еще в разработке, и мы начали обкатывать заготовки сцен на тестовом персонаже, наделенном лишь минимумом основных возможностей.

Скажу пару слов о сценических камерах. С одной стороны, они заметно облегчают разработку. Заранее определяешь, что именно будет видеть игрок, и делаешь всю локацию целиком, а концентрируешься



Пендальф завершает комбинацию ударов в 3DS Max.



Стало уже доброй традицией, что в рубрике «Игροстрой» разработчики пишут о том, как они создавали или локализовывали различные игры. Сегодня к нам на огонек забежал Роман Шеллагулов, менеджер проекта «Братва и кольцо».

Разработка практически любой игры, в том числе «Братва и кольца», это всегда сроки — кровь из носа, а сделать надо вовремя. Неустрашимые баги прихлопываешь один за другим, но они все равно откуда-то лезут и лезут. Постоянные изменения стремящихся к идеалу утилит, бесконечные обновления шейдеров, пересчеты статического освещения...

Но за всеми этими стандартными, в общем-то, проблемами стоит одно коренное отличие от работы над другими играми. В процессе работы над «Братвой и кольцом» мы смеялись столько, сколько не смеялся, наверное, не один разработчик. Некоторые даже окрипли и к моменту сдачи игры слезли, а у меня теперь болит челюсть и даже трудно сейчас писать эти строки, придерживаясь нормативной лексики.

Идея создания «Братва и кольца» родилась, так сказать, «за водкой и сепедкой». Старший оперуполномоченный Гоблин, в миру Дмитрий Пучков (далее просто Гоблин), и «гайдзинь» (компания Gajjin Entertainment) водят дружбу с незапамятных времен. Руки чесались сразу сесть за 3DS Max и что-нибудь там навасть, но мы, как и полагается, подошли к делу осмысленно. А началось все, понятное дело, с бумажек.

Игровой мир и сюжет

Первым делом мы начали делать описание игровых событий и локаций. Наша игра,

только на проработке нужных частей, попадающих в объектив. Но есть и обратная сторона медали — нельзя ошибаться. Изначально все должно стоять правильно, а когда сцена уже почти готова и вдруг выясняется, что надо поменять направление взгляда камеры, выхода всего два: либо оставлять все как есть, либо менять камеры и серьезно дорабатывать сцену.

Такие неприятности были и у нас. Выходить из таких ситуаций можно по-разному, но оптимальный вариант — не оставлять совсем уж «черных дыр» на случай, если камера захочет туда посмотреть, например, во время ролика. То есть если какая-то часть локации не проработана просто потому, что не предполагается показывать ее игроку, надо предусмотреть хотя бы простейший фон в этом месте. Были и обратные ситуации, когда сцена специально смоделирована очень детально (предполагалось, что камера будет смотреть на нее со множества ракурсов), а в итоговом варианте камера смотрела лишь в одну сторону. Многие из того, на что были потрачены силы и время художников, оказалось за кадром. Это, во-первых, просто обидно, а во-вторых, добавляет тормозов. Впрочем, с тормозами обычно удается разобраться во время оптимизации.

Дубинушкой ухнем!

Боевая система изначально задумывалась максимально простой, нам не хотелось углубляться в тактические элементы — нужно было мясо, жесткое рубилово. С этими мыслями мы приступили к анимации. Первый «оживший» монстром стал урка в винтовке с длинным топором, а первым героем, конечно же, Агроном, на которого было затрачено невероятное количество времени и сил. Долго не получалось сделать из него удалого казачка, какими он стал в итоге.

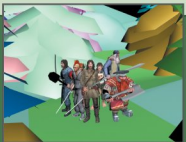
Все остальные персонажи были сделаны намного быстрее. Для главных героев мы разработали общий «граф анимаций» — древовидную структуру, обозначающую переходы от одной анимации к другой, содержащую разные параметры, как общие для всех персонажей, так и уникальные (вроде скорости анимации, направления, силы удара). Разница в анимационных графах героев заключалась главным образом в количестве и виде движений в некоторых параметрах, но сама схема была одна. С врагами поступали так же, позднее это позволило сильно сэкономить время.

Веселая анимация

Процесс придумывания движений и триков оказался очень занятным. В нашем распоряжении не было Джеки Чана, с которого можно было снять motion capture, но мы пересмотрели множество фильмов, вырезая оттуда самые зрелищные сцены драк с использованием холодного оружия, прыжками, переворотами. Пришлось даже обзавестись специальной саблей, которой мы вместе с аниматорами постоянно размахивали, пытаясь представить себе движения персонажей, а параллельно снимали все эти движения на камеру.

Несмотря на то, что все было детально продумано заранее, многие анимации ударов приходилось серьезно исправлять: при внедрении их в игру оказывалось, что герой просто не попадает по врагам. Дело было в том, что повреждения персонажи наносили не по сектору в определенный момент, как это делается в большинстве файтингов, а самим оружием. От такой схемы мы отказываться не хотели, иначе драка теряла зрелищность, переставала выглядеть настоящей мясорубкой. В результате проблему решили калибровкой анимации, доводкой движений с точностью до миллиметра.

У реально спасло ситуацию решение увеличивать размер оружия. Мы нарастили модели, которые геймер видит в руке персонажа, и увеличили так называемую невидимую геометрию — именно она наносит повреждения врагам. Скажем, сабля Агронома бьет врагов на расстоянии в полтора раза больше, чем длина самой сабли.



Увеличили размер оружия. Мы нарастили модели, которые геймер видит в руке персонажа, и увеличили так называемую невидимую геометрию — именно она наносит повреждения врагам. Скажем, сабля Агронома бьет врагов на расстоянии в полтора раза больше, чем длина самой сабли.

Увеличили размер оружия. Мы нарастили модели, которые геймер видит в руке персонажа, и увеличили так называемую невидимую геометрию — именно она наносит повреждения врагам. Скажем, сабля Агронома бьет врагов на расстоянии в полтора раза больше, чем длина самой сабли.

В целом мы доводили до ума систему боя и анимации на протяжении всего периода разработки. И очень скоро нам понадобился хотя бы примитивный AI — враги и соратники должны были как-то двигаться, отвечать на удары, а не стоять столбом. Для первых тестов мы использовали самый минимум вражеского интеллекта, противники просто защищались и наносили ответные удары.

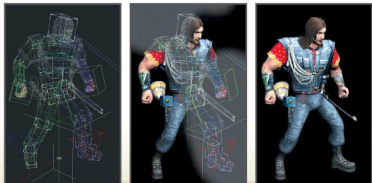
Очень интересный момент: изначально мы задумали AI более продвинутым, чем понадобился в итоге. Скажем, урки в финальной версии игры действуют довольно примитивно, как и полагаются туropolым увальнян. Они просто атакуют указанного героя, бегут к нему и лупят, пока персонаж не погибнет. Но в этой простоте скрыто множество важных мелочей, например, реакция врагов на напарников героя. Ну а поскольку условия боя в разных локациях отличались, мы написали множество вариантов поведения под каждую битву.

Когда дело дошло до поведения соратников главного героя, мы столкнулись с еще одной проблемой. Компаньоны убивали врагов, словно щенков, чуть ли не одним ударом. Игроку даже ничего не приходилось делать. Репетиция силы и частоты ударов у напарников сразу же поставила все на свои места. В финальной версии сила напарников постоянно меняется в зависимости от ситуации. Например, в миссии «Оборотни наносят ответный удар» когда друг просит помочь, он вообще не наносит повреждения врагам, и если вовремя не прийти на помощь, его убьют. В то же время в миссии «Урки на прогулке» друзья, ожидающие героя на мосту, режут врагов с одного удара и при этом неуязвимы.

Дубль один, дубль два

Когда основа геймплея была готова и все персонажи прекрасно бегали и дрались между собой, мы занялись видеовазками и роликами на движке. Роликов на игровом движке мы раньше никогда не делали, хотя все необходимое уже было подготовлено. Начали пробовать. Первый эксперимент — Баралгин стоит под мостом в миссии «Восстание Федора», произносит: «Верникс, малый! Я все прощу!», откуда-то из лесу вылетает Федор и... взрывается! Разлетается на кровавые осметки, как будто напорлся на мину. Игра тут же падает с фатальной ошибкой. Все присутствующие хохочут на протяжении следующих десяти минут, перезапускают сцену, показывают тем, кто еще не видел, те тоже начинают кататься по полу, на звуки прибегают еще человек десять из соседних комнат — все, рабочий день сорван.

Сначала тоже было много писанины. Сценарии роликов делались, когда проект был еще в зачаточном состоянии. Гоблин и мы с особым пристрастием занимались этим процессом. Обмен письмами был самым активным именно в это время. Каждое слово, произносимое персонажами, по десять раз уточнялось, но опять же благодаря упомянутому ранее практически идентичному видеонам проекту у всех нас процесс шел очень гладко. Этому также способствовало несколько менеджерских решений: например, чтобы помочь нашим специалистам по видео и анимации проникнуться духом игры, мы за-



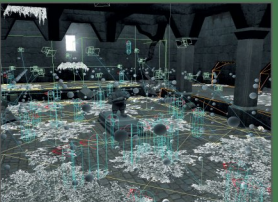
Последовательные стадии создания Баралгина. Wireframe в 3DS Max, стадия наложения текстуры и полностью готовая модель.

Переделки и сувениры

Когда прототипы были закончены, мы наделали скриншотов с игровых камер в самых важных местах и отдали их художникам. На большинство локаций было сделано по 2-3 концепта. В паре случаев удалось обойтись одним, но потом все равно отдельно дорисовывали некоторые детали и объекты. С этим артом было больше проблем, чем с концептами персонажей.

Переделывать пришлось в основном воике мелочей, вроде надписей на стенах и плакатах, но некоторые концепты полностью перекашивались по несколько раз. От одной локации даже пришлось отказаться. Это была вторая миссия в игре — бойня в городе Брыль. Именно там находился знаменитый кабак «Копытом в рыло», где Агроном впервые встретился с карлузами. После первой миссии герои должны были выбраться из трактира в город и устроить жестокую потасовку с урками на городской площади. Очень много раз мы ее перерисовывали и утверждали, к этому времени добрая половина локаций уже была полностью готова, но эта никак не получалась.

В последней редакции с площади города, в центре которой располагалась вивоедша с вздернутым на ней клоуном с красным носом и рожками курчавыми волосами, был виден причал с крейсером «Рисковый», напоминающим «Аврору». Может быть, это слишком? Может быть, снова знамение? Еще раз обсудив все с Гоблином и продюсером 1С, мы решили выбросить апологичную миссию, и их осталось одиннадцать. Сначала мы напрягались, но потом поняли — число-то отличное, лучше, чем чертова дюжина. Разработчики, знаете ли, народ суверенный.



Вид миссии «Красная кнопка и Муми-троль» в редакторе Dagor Editor. Бледно-зеленые видеокамеры — игровые сценические камеры. Желтые плашки — сектора навигации для AI. Голубые капсулы — точки для создания персонажей и монстров. Зеленые прямоугольники — триггеры для активации событий. Серые сферы — точки для динамического освещения объектов.

ставляли их рисовать раскладовки твердым карандашом на туалетной бумаге (!).

На показе ранней бета-версии игры, содержавшей уже все ролики и кат-сцены (правда, тогда еще без голосов), Гоблин и Юрий Мирошников, глава игрового направления 1С, отчаянно смеялись. Старший оперуполномоченный пожимал руки аниматорам со словами: «Уровень идиотизма соблюден» — и тогда мы поняли, что игра удалась. Но сделать еще предстояло немало. На показе игра три раза упала, правда, в такие моменты, что кроме смеха это ничего не вызвало. «Поздравляем! Игра пройдена!» — бабах, fatal error.

Голос за кадром

Перед началом озвучки были составлены огромные списки звуков и реплик персонажей. Наша студия делала звуковые эффекты, а запись звуков Гоблин занимался сам. Некоторое время мы не получали от него никаких известий и даже начали волноваться. Но вот в один прекрасный день на почту легко письмо с темой «Выкрики для «Братвы»». Боевых выкриков для героев и врагов, комментариев для конкретных мест и прочего было записано столько, что хватало бы на озвучку еще двух таких игр. Мы вместе со звукоинженером несколько дней сидели в изолированной комнате и разбирали то, что получили. Если бы в эти дни на Землю

началось вторжение пришельцев из космоса, мы бы этого не услышали. Но если бы кто-то услышал все то, что слышали мы, он бы лишился рассудка. Лучше из всего этого безумия теперь приносят персонажи игры.

Для каждого из главных героев были записаны десятки разнообразных реплик. Мы собрали их в одну голосовую базу, упорядочили, разделив по персонажам, миссиям и конкретным местам, и назначили на нужные игровые события. Некоторые выкрики воспроизводились движком неоднократно по конкретным одиночным событиям, а некоторые звучали буквально один за другим во время активной драки и выбирались из списка воспроизведения случайным образом с учетом назначенных весов и приоритетов.

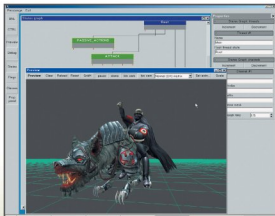
Были серьезные опасения, что реплики, которые повторяются на протяжении одной и той же миссии, будут приедаться и раздражать. Такое очень часто случается в играх, и любой геймер хотя бы раз с этим сталкивался. В нашем случае этого не произошло даже на начальных стадиях, когда в игру поместили лишь часть голосов: мы очень внимательно настраивали события, регулировали громкость каждой реплики, выделяя одни и приглушая дру-

гие. Немалую роль, конечно, сыграло то, что выкриков Гоблин записал действительно очень много. Даже после второго и третьего прохождения игры у игрока есть возможность услышать что-то новое.

Спустя недолго после того, как все звуки и голоса были вставлены в игру и уже шло активное бета-тестирование, ко мне подошел главный программист и говорит, что когда Агроном бьет саблей по бочкам в трактире, он кричит «Мочи козлов!». Мы сразу же собрали экстренное совещание, которое уже через 10 минут единогласно вынесло следующее заключение. Мир игры поработан силами зла. Зло не дремлет, оно повсюду и во всем. Наши герои борются со злом и, естественно, ненавидят урков, волков-мутантов, гигантские мухоморы, бочки, бревна и прочие динамические объекты игрового мира, из чего следует, что они имеют права кричать все, что им вздумается, на все, что хотят. Да будет так, сказали мы. И был вечер, и было утро — и стала «Братва». ■



Драка в кабаке «Копытом в рыло» в разрезе. Да, урки в игре в буквальном смысле падают с неба.



Редактор ресурсов Dagor Resource Editor и дерево графа анимаций.

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE

«Настоящий наследник Дьявола в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»

Игромания



опаравься вниз по реке
спасай в потрошное
царство ада



сражайся плечом к плечу
с адскими демонами
и аггавианоном



10 разнообразнейших
уровней развития и 9 новых
классов персонажей

THQ

IRON LORE

POWERED BY
GAMESKY

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSky and the "Powered by GameSky" design are trademarks of GameSky 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. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Buca. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Цифр (russiandigital.ru). По вопросам оптовой закупки обращайтесь по тел. (495) 780 90-91, e-mail: buka@buca.ru. Компания "Бука": 115250, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 2/1

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЧАСТЬ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

О программистах и геймдизайнерах мы с вами уже беседовали, теперь пришла пора поговорить о художниках — людях, которые наводят красоту в играх. С одной стороны, задачи художников выглядят проще, чем у других. Всегда есть некое описание того, что они должны «натворить». Но с другой стороны, свежеекрасивые заготовки персонажей принимаются очень придирчиво. Модели для художников — все равно что Буратину для папы Карло.

Однако приходит геймдизайнер, и начинается... У модели нос кривой, уши не той топыренности, и вообще все не так, как ему хочется. Буратину в этом полене товарищ не видит. А значит, художнику по новой точить, пилить и строгать. Видимая простота задачи оборачивается непредвиденными сложностями. О них и поговорим. Особенности работы художников в игровой компании с нами сегодня будут выяснять:

Feodor — Федор Мукин, директор компании **Arise**;

Zorich — Александр Зорич; под этим псевдонимом пишет книги фантасты **Дмитрий Гордеевский** и **Яна Соцман**;

Darko — Кирилл Корнеев, ведущий художник студии **HotLava**;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист **KDV Games**;

Penguin — Елена Худенко, симпатичное PR-лицо компании **KDV Games**;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер **Temporal Games**;

nordman — Сергей Романов, PR-менеджер издательства **Play Ten Interactive**;

alexartist — **Elemental Games**, главный художник **Katauri Interactive**.

Срисовывали ответы девелоперов эксперты «Игромании» по художественной части **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева**. Правда, рисовать из них умеет только Светлана. Зато остальные всегда знают, почему у нее все получается неправильно.

Быль о потерянном времени

ВМАНУЯ На что уходит львиная доля рабочего времени художника игровой компании? На текстуры, концеп-арт, на пасьянс-косынку?



[Feodor]

На передельки! В любом проекте есть две категории людей: заказчики — им всегда кажется, что они знают, как должна выглядеть финальная картинка; и художники-исполнители, которые вроде бы умеют рисовать. Иногда заказчику все правильно кажется. Он может объяснить свои фантазии словами, да так, чтобы исполнителю было понятно. А тот в свою очередь способен правильно воспринять объяснения. В итоге художник создает, а заказчик радуется. Идеальный вариант.

Но бывает и по-другому. Заказчик не понимает, чего он хочет. Каждый день картинка в его голове меняется. Объясняет заказ-

Взгляд издателя



[nordman]

Поскольку **Play Ten Interactive** отнюдь не разработчик, а издатель, то и судим мы об изобразительном контенте со своей издательской колокольни. Первое, на что обращает внимание издатель, — это качество графики, моделирования и анимации. Стигмостом производства графического наполнения игры может доходить до 80% бюджета. Есть и другие ключевые моменты, на которые мы обращаем внимание, рассматривая предложения от разработчиков. Это платформы, бюджеты, сроки. В любом случае художественная часть игры должна быть выделена как минимум на бюджетном (для Запада) уровне, как максимум — на уровне проектов класса А.

Исполнитель его не понимает, рисовать не умеет. Когда все это одновременно — тушите свет. Чаще бывает — что-то из перечисленного выплывает в передельки, передельки, передельки... и так до тех пор, пока одной из сторон это не надоеет.

Заказчик — это такая длинная цепочка людей. Первое зено начинается внутри издательства, продолжается в компании раз-



Сначала утверждается эскиз персонажа (мы увидим его через год в игре «Легенда о рыцаре»).

работчика и заканчивается приблизительно на главном художнике проекта. Есть у этой цепочки побочные, нигде не учитываемые ветви. Например, жена главного художника или авторитетный программист из соседней комнаты. И все они играют в испорченный телефон. Требования формируются на самом верху. По дороге вниз они искажаются, дополняются, и в итоге все может сложиться к фразе «*сделай что-нибудь другое...*». Можете представить, как тяжело художнику?



[Darkor]

Да, все так и есть. Большая часть времени уходит на изменения, изменения и еще раз изменения. Это называется поиском, если не идеального, то уж оптимального решения точно. Сначала продумывается концепт для определенного элемента игры. В зависимости от его важности для геймплея концептов может быть несколько. Например, в казуальных играх чаще всего достается игровому полю и элементам, поскольку именно на них внимание игрока сосредоточено большую часть времени.

Здесь и начинаются различные нюансы: установка размеров, контрастности, цвета и насыщенности. Ох уж эти нюансы! Уже после того, как с идеей и формой определены, начинается долгий этап доводки: «*Вот этот элемент сливается с этим, а вот на этом задании не виден другой...*». Или: «*Все слишком контрастно/блекло...*». Или: «*Все, конечно, красиво, вот только блики эти уж больно шумят/ребит, глаза устают!*»

А представьте себе, что в процессе создания игры происходит какие-то нововведения в геймплее. Вот родился гениальная мысль чуть позже, чем продумывался дизайн-документ. Но мысль-то о-го-го! Так что надо вот это убрать, вот это добавить, вот это переделать. Что значит, столько информации невозможно вместить в этот уголок? А надо! Уф... Таким вот образом этот практически непрерывный процесс и отнимает большую часть времени.

Сделать хотел утюг, слон получился в дугу

ВМАНУЛЯ Вероятно, в таких условиях сложнее всего тем, кто работает с художниками удаленно. Как им поставить задачу таким образом, чтобы работу не пришлось переделывать многократно?



[Feodor]

Никак. Либо устраивает, либо не устраивает. Бывает, что через несколько «овансов связи» можно понять, что художнику Пете обязательно нужно подробнейшее текстовое описание, а художнику Саше «иного буква» противопоказано, лучше высказать больше ре-



По эскизу делается чертеж — вид спереди, вид сбоку.

ференса (наглядного материала).



[Zorich]

Мы, как сценаристы, исповедуем гибкий подход. Если ты сам хорошо понимаешь, что хочешь увидеть, — не ленись описать все как можно более подробно, подкрась хорошие картинки-референсы, а зачастую и нарисовать пару-тройку концептуальных схем кунта, который заказывашь. Если же четкого понимания у тебя самого по каким-то причинам нет, тогда надо дать самые общие указания и заранее согласиться с тем, что будешь рад практически любому результату.



[nordman]

Наша компания не разработчик, а издатель. Тем не менее мы тоже сталкиваемся с подобными проблемами. Иной раз приходится делать по 5-6 эскизов обложки для джевелы или коробки, а то и начинать заново. Порой художник не может вписаться в концепт, например, заклившись на своем видении обложки для CD, которое нам совершенно не подходит.

Но это частный случай непонимания. Обычно же при работе с удаленным художником мы так или иначе приходим к общему знаменателю. И происходит это каждый раз по-разному. Найти универсальное лекарство от непонимания пока не удалось.



[alexartisi]

Способ избежать многократных переделок только один. Хочешь получить именно то, что нужно, — просто один раз переделай все сам. Иначе при всем желании, при самых подробных объяснениях получится что-то другое.

ВМАНУЛЯ Часто ли удается отстоять свое мнение в спорах по ключевым персонажам, и кто больше всего спорит с художниками?



[Feodor]

«Отстоять свое мнение» — звучит не совсем правильно. Можно договориться с художником, можно не договориться. Художник может понять, а может и не понять.



По чертежу строится 3D-модель.

Мыслеформы



[Chsa]

Существует не то чтобы требование, но критерий, и не к концепт-арту, а к художнику. Для художника очень желательно умение мыслить формами, элементами. То есть понимать, как взаимодействуют элементы изображения, их язык. Ведь не надо забывать, что у живописи есть свой язык, которым художники донесут свои идеи.

Этому подходу и есть весомое практическое обоснование — концепт-арты делаются для 3D-моделей. А их, как известно, не лепят из пластилина. Они состоят из отдельных объектов, форм и элементов. И если уже на уровне концепта модели выделены и гармонично построены формы, из которых она состоит, то изготовление модели идет легче. И смотрится она лучше. Художник должен сразу видеть «объем».

А делать красивую картинку, не понимая языка живописи, — все равно что бездумно копировать эскиз иностранной речи. В принципе, можно и даже правдоподобно. Но тот, кто понимает язык и говорит на нем, увидит подлог.



[Zorich]

Ну, до драки пока дело не дошло, но всякое, конечно, случается. Вот мы, сценаристы, пожалуй, больше всего и спорим. Хотя на нашей памяти были и такие случаи, когда инициатива по изменению персонажей исходила от руководителя проекта или продюсера.



[Darkor]

Иногда приходится настаивать. Бывает, с нами соглашаются. Особенно если подкреплять свое мнение иллюстрациями. Ведь именно они — главная сила художника. Споры между геймдизайнером и художником — ничто по сравнению с тем, что происходит, когда сталкиваются «художественные видения» двух и более художников. Вот уж где страсти кипят! Но побеждает, как правило, дружба, здравый смысл и уже выработанная и утвержденная стилистика проекта.



[Mushroomer]

Добавлю: если художник сильно переживает и его нешуточные сомнения подкрепляются аменными аргументами, предпочтение отдается аргументам, при условии что они достаточно весомые. С художниками больше всего спорит их шеф — ведущий художник, его начальник — арт-директор и все кому не лень из отдела общего дизайна (который порядком надоед своими капризами).

Артострел

ВМАНУЛЯ Игровой персонаж рождается на листе бумаги в зарисовках, которые прозвали концепт-артом. Что требуется от такого рисунка? Уж больно они разные: от небрежных набросков до детальных картинок. Какие задачи выполняет концепт-арт?



[Feodor]

Изначально концепт — это что-то вроде схемы, по которой требуется изготовить деталь. В дальнейшем его используют как реклам-

ный материал. Чтобы рисовать концепт, требуются определенные навыки. «Простые линии-броски» бывают такими, что не каждый художник в состоянии справиться. Повторить — да. А вот придумать — нет.



[Penguin] Отличная формулировка. Именно в этом отличие концепт-арта от обычной красивой картинке. По концепту 3D-художникам предстоит создавать игровую модель. Именно поэтому концепт должен быть максимально детальным, с максимальными пропорциями. Это важно для психического здоровья моделлеров и в значительной степени облегчает им жизнь.

От своих концепт-художников мы зачастую требуем помимо концепта нарисовать еще одну вещь — **model sheet**. По сути, это подробный чертёж будущей модели. Разумеется, такой чертёж не идеален, и в ходе работы моделлеру приходится что-то корректировать. Но в общем и целом, **model sheet** значительно сокращает время работы над моделью.

Концепт-художнику просто необходимо самостоятельное образование. Разумеется, и среди самоучек встречаются гениальные люди, но все же художник, рисующий, скажем, эскизы персонажей, должен представлять, откуда у людей растут ноги, а откуда руки (и все остальное тоже). Если предполагается работа над концептами техники, то не мешают технические знания. Чтобы впоследствии моделлеры не столкнулись с проблемой, когда отдельные детали проходят сквозь другие или вовсе мешают технике двигаться.



[Darkor] Про концепты могу сказать следующее субъективности — да, он должен быть понятным. Возможно, раскрывающим особенности персонажа/окружения. Очень хорошо, если концепт будет оригинальным. Но лично для меня немаловажную роль играет еще такая характеристика, как *coolness*. Как переводится это слово точно и кратко, я не знаю. Это когда смотришь на такой концепт, и манера его исполнения создает ауру живого существа.

Бывает, оригинальная идея в концепте выполнена с приложением, технично, но вызывает скуку. А бывает банальнейшая вещь, вроде того же орка, но нарисована так, что при взгляде на нее сразу хочется воскликнуть: «Вот оно!» Потому как работала с душой. Так вот, мне кажется, что в производстве именно такой концепт будет веселее, вдохновенней, что ли, создаваться, обрабатываться, так сказать, 3D-плотью.

Я помню чудное виденье

ВМАНУШ А художники получают полное описание объекта, который нужно изобразить, или все ограничивается фразами вроде: «Короч, рисуешь гоблина, только не зеленых, не страшных и с хоботом вместо носа»?



[Darkor] Бывает по-разному. Опять же все зависит от важности элемента для игры. Если геймдизайнер уже составил более-менее полное представление, то художник получит подробное задание, зачастую даже с наброском. Бывает наоборот — есть только задача, какой игровой объект должен выполняться, а как он выглядит, решает художник.

Третий вариант — когда художник с геймдизайнером вместе садится и продумывают все детали от начала и до конца. Этот вариант самый действенный, поскольку исключает ситуацию, когда представления геймдизайнера расходятся с результатами работы художника («красиво, конечно, но как-то выбивается, что ли...»).



[Zorich] Поскольку мы не рисуем, а лишь даем задание художникам. При этом, если есть четкое видение чего-либо (персонажа, звездолета, инопланетного сооружения), можно разорваться и на целую страницу подробного описания с приложением картинок-референсов (если имеются подходящие).

Тут надо всегда понимать, что художник — всего лишь человек, а наше описание — всего лишь текст. Может, оно не настолько удачное, как нам кажется. Может, мы попусту требуем невозможного. По этой причине не всегда стоит рассчитывать, что мы увидим именно то, что воображали. И тогда возможны варианты: настаивать на полной переработке концепта, просить переделать отдельные детали либо согласиться с тем, что художник тоже правильно «увидел». Его видение отличается от нашего? Ну и хорошо. По этой причине многие вещи мы с легкостью оставляем на усмотрение художников и в таких случаях не даем подробных описаний. В конце концов, художники — профессионалы своего дела, надо им доверять.



[alexartist] Если описание ограничивается фразой «короч, рисуешь гоблина с хоботом», вряд ли получится что-то хорошее. А вот набор смешных уродов вам гарантирован. У нас постановка задачи начинается с обсуждения образа гоблина. Мы ищем основные черты и характер, чтобы он наилучшим образом вписался в наш мир, чтобы в дальнейшем игрок получал удовольствие от управления этим персонажем, чтобы не испытывал отвращения или безразличия.

Как только приходим к единому мнению, художник рисует множество быстрых набросков. Из них выбирают те, которые подходят выбранному направлению. По ним делаются новая партия зарисовок. И все повторяется до тех пор, пока мы не находим именно тот образ, который полностью всех устраивает. Потом на его основе создается детальный рисунок. И снова он выносится на обсуждение. В резуль-



Карту текстур «шют» уже по готовой модели...

Инструментарий



Мы опросили участников, какими инструментами предпочитают работать игровые художники:



[Feodor] Планшет. Многие художники рисуют сначала карандашом или тем, что им больше нравится, потом сканируют и доводят до ума на планшете. Мария Ctrl + Z и Ctrl + C/V сильнее, чем запах настоящей краски.



[alexartist] У нас тоже все пользуются графическими планшетами. Их возможностей достаточно для выполнения практически любых задач. А масляные краски наши художники предпочитают для домашнего творчества. Остальные члены команды тоже не брезгают брать в руки кисти, особенно когда в доме идет ремонт.

тате образ зачастую немного правится и только потом принимается как окончательный.

Ручные кирпичи и дикие постеры

ВМАНУШ Как рисуют текстуры?



[Feodor] В основном используется 2D-редактор. Рисуются так: из референса выбирается подходящая текстура, которая потом используется как образец. Или берется фотография и дорабатывается до нужной кондиции в 2D-пакете. В зависимости от сти-



и только после всех перечисленных ранее этапов персонаж появляется в игре.

ля игры (мультик или полный реализм) меняется объем доработок. Например, если текстура для кирпичного дома, то в одном случае полностью подходит фотография, а в другом каждый кирпич придется рисовать руками.



[Mushroomer] Наш арт-директор Денис Пакухов считает, что выделит универсальный подход к рисованию текстур очень сложно. Методы изготовления текстур сильно меняются в зависимости от стилистики игры, типа и размера текстуры, возможностей движка. Следующие, кстати, определяют количество видов текстур.

Для модели могут потребоваться diffuse (расовые цвета), карты нормалей, высот, силы спеклера и другие. Соответственно, существуют и различные подходы к созданию карт — от прорисовки с нуля до рендеринга текстур с высокополигональной модели. С развитием технологий последний способ получает все большее распространение. Уже сегодня его можно считать обычным.

Михаил Садыков, ведущий художник нашей компании, считает, что у нас в команде нет двух одинаковых художников. Каждый выбирает инструмент и материалы по своему вкусу. Почти все владеет карандашом. Кто-то предпочитает рапидографию и капиллярные ручки. Аquarelle не очень популярна. Художники, не владеющие в достаточной мере компьютерной графикой, используют ее для поиска цветового решения. Поскольку краски и кисти им привычнее, работа в этом случае идет веселее. Когда же необходим цифровой скетч, то рисунок сначала выполняют карандашом. Затем картинку сканируют и доводят до ума, раскрашивая на графическом планшете. Программное обеспечение художники нашей команды подбирают, исходя из личных предпочтений.

Для рекламных показов подходит цифровые скетчи, хорошо детализованные рисунки тушью. Насколько можно судить, широкий популярность пользуется графика в стиле аниме, что тоже можно использовать с пользой для дела.



Подготовка постеров чем-то отличается от обычной работы над игрой?



[Darkor] Плакаты... Кроме смысловых, композиционных и, не к ночи будь упомянуты, маркетинговых задач, при создании плакатов возникают порой и технические вопросы. К примеру, игра делается в разрешении 800x600, двумерная графика (это я про казуальные игры). Основные игровые элементы тщательно отрисованы, чудесно выглядят и так далее. Но вот нам потребовалось вставить их на плакат формата А3 в 300 dpi хотя бы.

Вот тут-то и начинается — малая детализация, острые углы, мало полигонов и прочее. То, что на экране компьютера смотрится замечательно, при увеличении меняется трагическим образом. Требуется заново создавать или дорабатывать уже существующую графику. И хорошо еще, если это 3D или вектор...



[norman] Как ни странно, проблем с подготовкой именно постеров у нас (тьфу-тьфу!) никогда не было. Можно, конечно, сказать, что де-

Теория концепта



Создание концепта должно быть нацелено в первую очередь на то, чтобы передать моделирующему представлению художника о будущей модели. Дело в том, что все художники изначально «заряжены» на зрелищность, эффе́ктность. А это не совсем то, что нужно для концепт-арта. Как бы красиво ни выглядел скетч, он должен четко описывать все детали будущего персонажа. Это фактически документ, по которому будут лепить игрового персонажа. И если «арт-документ» написан невнятно, моделиеры будут работать, дорабатывая неясные детали по собственному разумению.

Возможно, отдельные детали будут точно такими же, как на скетче, но общая идея будет потеряна. Теперь представьте себе, что все моделиеры работают с таким плохим концепт-артом. Каждый делает то, что приходит в голову. Само собой, увязать модели в единый стиль будет просто невозможно. Вот так появляются красивые рисунки в руководстве к ужасной игре. Публикация скетчей на полях мануала или на сайте полезна в рекламных целях. Однако для этого лучше подойдет специально нарисованный арт. Концепт же требует основательной переработки.

Детальность проработки скетчей зависит от художника и от мастерства моделиера, которому они предназначены. Иногда достаточно беглой зарисовки «на коленке», ссылок на похожие рисунки или грамотного словесного описания.

Но практика показывает, что непосредственное взаимодействие моделиера с геймдизайнером ни к чему хорошему не приводит. Тут как бы наблюдается разница в подходах. При разработке художественного решения игры значимость скетча почти не связана с качеством его исполнения. В концепте важнее самая идея и ее подача простым, понятным языком. Художникам же всегда хочется сделать красиво. И лаконичность, схематичность рисунка вызывает у них глухой протест.

Тут есть интересный момент, который обычно ускользает от руководства, — красивый скетч поднимает боевой дух и уровень «морали» сотрудников других отделов. Ведь именно концепт-арт фактически является первым реальным материалом к игре. Его можно «погрозить», обсудить. Это дорогого стоит. К тому же в малобюджетных проектах рисовать высокохудожественный арт выгодно самим художникам. Независимо, как сложится судьба проекта, а красивый арт останется. Его можно будет использовать, например, устроившись в другую игровую компанию, рисунки могут опубликовать в журнале. Концепт-арт высокого качества даром не пропадет и даже если не войдет в игру, то поможет прославиться создателю.

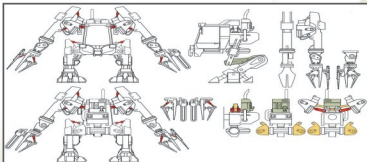
скать, этапы подготовки отлажены до невозможного и все такое, но на самом деле у нас просто есть очень классный художник на авторское, которому мы заказываем отрисовку плакатов. Причем у нас сложилось такое душевное единение (телепатия?), что мы с ним фактически полностью разделяем vision будущего арта.

Порой ему достаточно обрисовать визуальный ряд картинкой лишь в общих чертах (сеттинг, композиция, наиболее важные элементы). Исполнение всегда будет на высоте. Ну, может, плечико у главной героини чуть доработать, поменять шрифт да сменить фигуры валмиров — и дело в шляпе! Обычно работа над постером больше одного-двух приближений не занимает. Отчасти это и ответ на

предыдущий вопрос — как поставить задачу таким образом, чтобы не пришлось мучительно перерисовывать? Нужно лишь найти такого художника, который читает твои мысли. В этом плане нам откровенно повезло.



Оказалось, что художник в игровой компании рисует персонажей вовсе не так, как ему в голову придет. Его задача заключается в многоэтапной переработке заготовок и постепенном приближении к тому, что от него хотят увидеть геймдизайнеры, продюсеры, издатели, одним словом — заказчики. Художник должен нарисовать то, что пришло в голову им! И для этого приходится использовать все свои внутренние резервы, чуть ли не телепатию. ■



Концепт-арт робота-конструктора повстанцев из грядущей стратегии Maelstrom больше напоминает заводской чертеж. Впрочем, на что еще может быть похож рисунок машины, которая изменяет ландшафт, ремонтирует технику и строит здания?



Warhammer: Mark of Chaos получилась игрой, скажем так, спорной. Кому-то очень понравилось, но многие геймеры (если судить по реакции на форумах) остались недовольны дизайном карт, перусложненным геймплеем, недоработанными спецэффектами и — самое главное — недоработанным искусственным интеллектом.

Пока большинство игроков сетовало на недочеты, самые креативные поклонники серии вовсе осваивали редактор карт и сценариев, который разработчики выложили в интернет. Вот только и тут не обошлось без накладок: инструментарий оказался далеко не идеальным, разобраться в нем под силу не каждому. Сегодня мы научимся создавать простейший уровень в **Warhammer: Mark of Chaos Map Editor**.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Поместите все файлы редактора (ожидают вас на нашем DVD в разделе «Игровой») в корневой каталог игры и запустите исполняемый файл **Editor.exe**. Интерфейс программы выглядит следующим образом: в центре — единственное окно 3D-вида, в

КАРТОСТРОЕНИЕ ДЛЯ WARHAMMER: MARK OF CHAOS

ЗДУРАК КЛИШИН

котором можно просматривать и редактировать карты; на периферии — панель инструментов, справа же располагается так называемое поле инструментов.

Рассмотрим основные клавиши навигации в окне перспективы. Перемещать камеру по карте можно движениями мышки с зажатой средней кнопкой. Масштабирование картинки осуществляется колесиком мышки. Для изменения угла обзора камеры необходимо переместить мышку с зажатой левой кнопкой, удерживая при этом клавишу **Ctrl** на клавиатуре.

Теперь чуть-чуть о грустном. Во-первых, в комплекте поставки редактора нет ни мануала, ни уроков. Во-вторых, редактор не позволяет создавать карты с нуля, хотя такая опция, опять же, предусмотрена. Но стоит попытаться сделать новый уровень: тут же выясняется, что на поле текстур нельзя подгрузить ни одно из стандартных изображений. Почему? Да потому, что такой опции разработчики просто не предусмотрели.

Вот такие неприятности. Но мы сумеем их обойти.

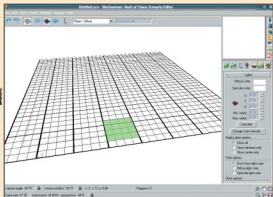
РЕДАКТОРСКОЕ РЕМЕСЛО

Редактор не умеет создавать полноценные игровые уровни и кампании с нуля, зато можно воспользоваться шаблонами карт, которые сделали для нас девелоперы. Проживают они в каталоге **Edit_Maps**. Подгру-

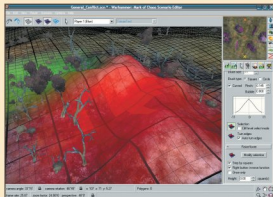
зите в программу одну из стандартных заготовок, скажем файл **Stielstand.scn**. Перед нами базовая локация. Давайте несколько видоизменим ландшафт местности — воздвигнем горы, выкопаем овраги, обозначим русла рек и котлованы озера.

Перейдите на первую закладку под мини-картой в поле инструментов (она занимает правую область редактора). Для быстрой навигации по вкладкам удобно использовать цифры **1, 2, 3... 6** на клавиатуре. В свитке **General Settings** установите ряд базовых параметров: радиус захвата кисти (**Brush Size**), ее форма (**Brush Type**) и некоторые другие. Для формирования возвышенностей/низменностей перейдите в поле **Raise/Lower**, поставьте галку напротив метки **Right button: Inverse Function** и в поле **Height** установите значение высоты, на которую вы хотите опустить или поднять выбранный участок местности относительно условной нулевой отметки. После этого выделите необходимый фрагмент локации в окне 3D-вида и движениями мышки с зажатой левой кнопкой установите его точно туда, куда нужно. Затем кликните по кнопке **Modify Selection** в поле параметров инструмента **Raise/Lower**.

Поскольку работа с остальными модификаторами осуществляется аналогичным образом, рассмотрим лишь функции каждого из них. Инструмент **Level**, как и модифика-



Создание новой карты начинается с формирования такой вот примитивной заготовки.



Редактируем высоту на выбранном участке ландшафта.

тор Raise/Lower, служит для создания разного рода неровностей на карте, единственное его отличие в том, что высота ландшафта будет не увеличиваться/уменьшаться на указанное значение, а выравниваться по нему. Модификатор **Smooth** предназначен для размытия определенных областей ландшафта, то есть создания плавных переходов между гористыми участками.

Когда вы закончите модифицировать рельеф, самое время затекстурить уровень. Прейдите на вкладку №2 в поле объектов под мини-картой (цифра 2 на клавиатуре). Настройте в поле **Brush** параметры кисти, перейдите в свиток **Detail Textures** и выберите изображение из списка. После этого переключитесь на окно 3D-вида и выделите мышью с зажатой левой кнопкой ту часть ландшафта, которую собираетесь затекстурить.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Фактически уровень готов — ландшафт местности сформирован, текстуры нанесены. Остается лишь поместить на карту различные архитектурные сооружения, растительность, полезные вещицы и населить созданный мир различными персонажами — орками, великанами, пауками-убийцами и другими существами. Для этого перейдите на вкладку №4 в поле объектов (цифра 4 на клавиатуре) и выберите объект из списка **Entities**. Обратите внимание, что выделенный элемент будет отображен в окне мини-карты. Чтобы поместить выбранную модель на игровую локацию, перейдите в окно перспективы и щелкните левой кнопкой мышки по карте. Когда закончите с расстановкой, нажмите клавишу **Esc** для инструмента.

Не спешите сохранять карту через редактор и тестировать ее в игре — Warhammer: Mark of Chaos вылетит в Windows с ошибкой. Это не совсем баг: просто карта не может быть скомпилирована, если на ней нет стартовой точки для главного героя. Хотя, конечно, разработчики могли бы это учесть и сделать специальное окно предупреждения. На форумах модмейкеров

ЭТО НУЖНО ЗНАТЬ



■ Помещенные на карту модели невозможно повернуть на строго заданный угол, однако эту операцию можно «проверить» на уровне создания объектов. После того как вы выберете определенного персонажа или любую другую модель из списка **Entities** и переместитесь в окно перспективы, нажмите клавишу **Ctrl** и передвиньте мышку влево или вправо с зажатой левой кнопкой. Вы увидите, как объект-фантом, окрашенный в зеленый цвет, повернется.

■ В редактор карт встроена возможность быстрого изменения высоты ландшафта. Попробуйте выделить ту или иную территорию в окне 3D-вида и провести указатель мышки на один из красных квадратиков внутри области, окрашенной в светло-бордовый цвет. Курсор сменится специальной направляющей стрелкой. Перемещая ее вверх или вниз при помощи мышки с зажатой левой кнопкой, вы будете опускать или поднимать поверхность.

■ При желании можно поэкспериментировать с источниками света, которые расположены во вкладке №5 поля инструментов. Как вам, например, идея погрузить созданный мир во тьму или, наоборот, сделать уровень ослепительно ярким?

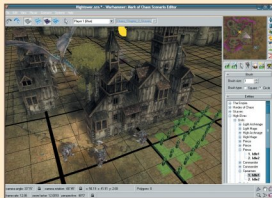
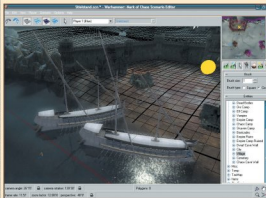
■ В папке **Edit_Maps** находится архив с названием **Scenario Editor 2006-11-13.rar**. Мы, как только скачали редактор, решили, что это специальный редактор миссий или кампаний. Выяснилось, что это все тот же редактор карт. Зачем разработчикам понадобилось увеличивать размер архива, дублируя файлы, непонятно. Видимо, банальная невнимательность.

можно найти множество недовольных возгласов: люди тратили часы на разработку качественного уровня и потеряли все за одну секунду.

Чтобы не остаться у разбитого корыта, на панели инструментов выберите из списка, который идет следом за пиктограммой курсора (названия у него нет), порядковый номер игрока. После этого перейдите на третью вкладку в поле инструментов (цифра 3 на клавиатуре), отщипите поле **Start Locations** и кликните по кнопке **Set Current Position**. Сохраните карту через меню **File/Save As** и протестируйте ее в игре.

■ ■ ■

Сегодня мы рассмотрели основные принципы работы в редакторе Warhammer: Mark of Chaos Map Editor — познакомимся с интерфейсом программы, клавишами навигации, а также научимся редактировать шаблонные карты. Этим знаний вполне хватит, чтобы создать небольшую игральную карту. Для разработки сложных кампаний придется изучить все тонкости редактирования — научиться писать триггеры, скрипты, проводить манипуляции с камерами. Если тема вам интересна, пишите на почтовый ящик gamedev@igromania.ru и мы опубликуем подробную статью на нашем DVD. ■



Создать уровень с нуля в Warhammer: Mark of Chaos Map Editor практически невозможно. А вот править оригинальные карты — сколько угодно.



ТЕАТР БОВЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ СОЗДАНИЕ МИССИЙ ДЛЯ ARMED ASSAULT

ДАУРАД КЛИШИН

Armed Assault — игра, рассчитанная на любителей. В первую очередь на любителей **Operation Flashpoint**. И так же, как в случае с **Operation Flashpoint**, к игре прилагается многофункциональный редактор карт и сценариев. Сегодня мы детально разберем, как с нуля сделать несложную миссию для игры.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

Для вызова редактора сценариев необходимо запустить игру и в главном меню выбрать пункт **Игра/Редактор** (при написании статьи мы использовали русскую локализацию игры **Armed Assault** от компании «Акелла»). Откроется меню выбора одного из двух игровых островов, на котором будет разворачиваться действие задания, — **Sahran** или **Rahmad**. Первая игровая территория огромна — она изобилует населенными пунктами, различными пирами, аэродромами и разнообразными природными декорациями. Второй уровень — это, по сути, совокупность нескольких островков (островная система) посреди океана.

Когда определитесь с локацией, щелкните по кнопке **OK**. Вы увидите, что **Armed Assault** перейдет в режим редактора: основное рабочее поле займет большая схема-

тичная карта местности, а справа от нее разместится специальная панель инструментов, на которую вынесены все команды для создания полноценной миссии. Редактор очень похож на инструментариум для создания сценариев **Operation Flashpoint**. Дело в том, что **Armed Assault** базируется на том же движке, что и **OPF**, со всеми вытекающими отсюда плюсами и минусами.

Навигация по карте местности проводится по стандартной схеме — перемещение камеры по карте осуществляется при помощи мышки с зажатой правой кнопкой, а масштабирование картинки — колесиком мышки. Миссии в **Armed Assault**, как и в **OPF**, состоят из нескольких частей: из заставки, задания, на протяжении которого происходит основное действие, и заключительного скриптового ролика.

ВОЕННЫЙ КОНСТРУКТОР

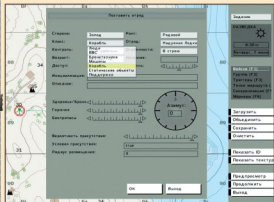
На первом этапе работы вам потребуются выбрать определенный тип миссии из списка в верхней части панели инструментов, например вступление или задание. Обратите внимание, что все объекты, вынесенные на карту основного задания, во вступлении и заключение не подгружаются, то есть все придется делать с нуля.

После того как вы определитесь с выбором части сценария, которую будете создавать в первую очередь, щелкните левой кнопкой мышки по второму полю сверху на панели инструментов. Откроется специальное окошко, в котором разрешено настроить ряд параметров текущего фрагмента задания: задать погодные условия, дату проведения миссии, ее название и описание.

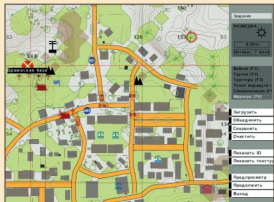
Поскольку сотрудники компании «Акелла» полностью перевели игру на русский язык, в том числе все команды и пункты в редакторе сценариев, то вдаваться в предназначение тех или иных атрибутов мы не будем и двинемся дальше.

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Когда базовые параметры миссии будут настроены, можно приступить ко второму этапу — к расстановке различных моделей на карте. Для того чтобы добавить на остров одиночный объект, щелкните по кнопке **Войска** на панели инструментов, которая занимает правую область редактора, выберите подходящее место на схематической карте местности и щелкните по нему дважды левой кнопкой мышки. Перед вами появится окно настройки параметров создава-



Добавляем стандартные объекты на карту местности.



Довольно сложный уровень, на создание которого ушел ровно час.

емого элемента. Здесь вы можете изменить угол поворота модели (поле **Азимут**), вид и тип объекта, принадлежность юнита к западному/восточному фронту, силам сопротивления или нейтральным гражданам.

Для завершения создания модели щелкните по кнопке **Ok**. Чтобы установить новое местоположение объекта на карте, необходимо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши (моделька выделится) и передвинуть мышь с зажатой левой кнопкой. Для создания копии объекта выделите модель и скопируйте его в буфер обмена с помощью комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем поместите клон на карту посредством клавиш **Ctrl+V**. Повернуть любой объект можно при помощи мышки с зажатой левой кнопкой и клавишей **Shift** на клавиатуре.

Чтобы удалить какой-либо элемент со сцены, щелкните по нему левой кнопкой мыши и нажмите клавишу **Delete**. Если необходимо подредактировать свойства юнита, щелкните по нему дважды левой кнопкой мыши. Добавить на уровень группу объектов одного типа, скажем танковый взвод или отряд пехоты, можно через меню **Группа** на панели инструментов. Если вы захотите удалить все элементы с карты, щелкните по кнопке **Очистить** на панели инструментов.

При размещении моделей на уровне вам придется довольно часто активировать функцию показа текстур на панели инструментов (команда **Показать текстуры**). Это поможет быстро оценить, куда стоит ставить объект, а куда нет. Не забудьте, что одним из персонажей на уровне должен управлять игрок (параметр **Контроль** в окне свойств объекта), иначе карта просто не сойдется.

МАРШРУТ СЛЕДОВАНИЯ

Персонажи созданы, техника расставлена, декорация установлена. Тем не менее весь этот театр пока не функционирует в игре. NPC стоят как вкопанные, транспортные средства замерли в ожидании. Единственный вояка, который сможет свободно передвигаться по карте, — сам игрок. Ему не нужны ни пути для движения в определенную точку, ни какие-либо другие специальные команды.

А вот для оживления всего мира вокруг игрока необходимо создать маршрутные сетки.

Выделите на карте персонажа или транспортное средство, щелкните по кнопке **Точки маршрута** на панели инструментов и дважды щелкните левой кнопкой мыши по любой области уровня. Откроется окно, в котором вам предстоит установить ряд параметров первого waypointa: задать цель (разгрузить транспорт, открыть огонь по противнику, уничтожить объект), активировать эффекты. После того как первая контрольная отметка будет сформирована, поместите на карту еще с десяток таких waypointов для задания сложного движения персонажа и транспорта по острову. При необходимости вы можете изменить маршрут следования в меню **Порядок маршрутных точек**.

Waypointy служат не только для задания движения и целей персонажам и технике, но и для обозначения определенных задач для игрока. Если вы захотите по ходу миссии приказать главному герою занять определенную позицию или уничтожить какой-либо юнит, выделите на карте персонажа, управление которым передано игроку, щелкните по клавише **F4** и щелкните дважды по карте для установки checkpointa. В открывшемся окне напротив метки **Выбрать тип** задайте определенную задачу для ее выполнения игроком. Если главный герой состоит в каком-нибудь отряде, то все вояки из его группы также примутся за выполнение цели.

МАРКЕРЫ И ТРИГГЕРЫ

Игрок должен знать хотя бы примерное расположение базы неприятеля, вражеских отрядов пехоты и техники, важных стратегических объектов и контрольных пунктов. Для обозначения таких мест на схематической карте уровня используются специальные маркеры. Чтобы поместить такой элемент, необходимо выбрать на панели инструментов пункт **Маркеры** (клавиша **F6**) и щелкнуть дважды по карте. Перед вами появится окно, в котором можно изменить ряд настроек: имя, форму, цвет маркера и ряд других атрибутов.

Также для создания большинства уровней вам понадобятся триггеры, активирующие определенные действия. Например, одни тригге-

ры используются для переключения между различными частями одной миссии (вступительный эпизод, центральное задание и заключение), другие — для активации внутриигровых заставок, третьи — для вызова подкрепления.

Чтобы добавить триггеры на карту, необходимо выбрать пункт **Триггеры** на панели инструментов или нажать **F3** на клавиатуре, щелкнуть дважды левой кнопкой мыши по любому участку местности на карте и в открывшемся окне настроить параметры триггера: кем может быть запущен триггер; какое действие произойдет после активации. Более подробно о триггерах мы, вероятно, поговорим в одном из ближайших выпусков «Игромании».

БЕТА-ТЕСТ

Можно приступать к бета-тесту миссии непосредственно в игре. Щелкните по кнопке **Предпросмотр** на панели инструментов и подождите несколько секунд, пока загрузится карта и произойдет инициализация миссии. После этого внимательно изучите свой сценарий на предмет ошибок. Особое внимание стоит обратить на расстановку различных средств передвижения и NPC: зачастую отряды пехоты оказываются на крыше, а танки застревают посреди водонапорных башен и других сооружений.

По окончании работы над миссией сохраните ее на компьютере при помощи кнопки **Сохранить** на панели инструментов.



Мы разобрали основные принципы создания миссий для *Armed Assault*: изучили устройство встроенного редактора сценариев и научились создавать несложные эпизоды для игры. Все вопросы, которые у вас возникнут в ходе разработки новых миссий, присылайте на почтовый ящик gamedev@igromania.ru. Мы ответим на них в рамках игровостроительской «Горячей линии». Тема модифицирования *Armed Assault* не закрыта — как только в Сети появится утилита для редактирования скриптов, моделей и других игровых составляющих, мы обязательно вернемся к теме редактирования игры. ■



Тестирование в игре — один из важнейших этапов разработки любого сценария. Именно на этой стадии можно обнаружить множество недочетов, которые не удалось выявить в редакторе.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

«НЕРЕАЛЬНАЯ» ДОРАБОТКА

ИНСТРУМЕНТ: ActorX Plugins

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания **Eric Games** опубликовала в Сети обновленные плагины **ActorX Plugins** для экспорта анимированных моделей персонажей, разработанных в современных пакетах 3D-моделирования. Импортрование ведется в формате *.psk и *.psa редактора уровней **Unreal Editor**, который используется для создания новых и редактирования уже существующих карт для всех игровых серий **Unreal**, да и вообще всех тайтлов, построенных на движках **Unreal** (например, **SWAT 4**).

Если раньше экспорт моделей приходилось проводить в несколько этапов и еще ошибок в финальный объект можно было набрать порядочно, то теперь все модели и аддонистроители могут запросто загрузить мир и игровые существа. Сотрудниками компании **Eric Games** была проделана колоссальная работа — устранены баги, возникающие при экспорте анимаций, статических моделей, которые при инициализации самого плагина (иногда модуль напрочь отказывался запускаться), произведена рекомпиляция плагинов под новые версии пакетов 3D-графики — **3DS Max 9** и **Maya 8**. Помимо функциональных изменений, разработчики заметно упростили плагины, теперь их можно освоить даже новичком. На нашем диске вас ждут самые свежие версии **ActorX Plugins** не только для повсеместно используемого **3DS Max**, но и для других популярных графических пакетов — **Maya** и **XSI**.

ВЕРДИКТ: Чудесный подарок для всех, кто создаст дополнения для игр на движках **Unreal**. Никакой нудной компиляции и конвертации — всего пара кликов, и вот уже моделька из **3DS Max** перекочевала в мир игры.

РЕЙТИНГ
«МАНИИ»: 9/10



Плагины **ActorX** служат для экспорта из «Макса» анимированных моделей персонажей в формат, понятный всем играм на движке **Unreal**.

ПРОСТОТА СПАСЕТ МИР

ИНСТРУМЕНТ: 3D Canvas

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **3D Canvas** — уникальный платный 3D-графический, предназначенный для скоростного создания моделей разного уровня детализации, а также для анимации персонажей и рендеринга сцен. Программа ориентирована в первую очередь на новичков, которые только-только начинают знакомство с увлекательнейшим миром трехмерной графики и не желают тратить уйму времени на освоение таких гигантов 3D, как «Макс» и «Майя».

В отличие от большинства аналогичных разработок, **3D Canvas** заточен одновременно под низко- и высокополигональное моделирование. Это значит, что его можно использовать не только для игр, но и для анимации.

Главное же достоинство **3D Canvas** в том, что его очень просто освоить: создать объект сложной конструкции или собрать полноценный игровой уровень сможет даже пользователь, не знакомый с азами 3D-моделирования. По нашим прикидкам, на простенького персонажа уходит часа четыре работы, пистолет же или меч можно слепить в два раза быстрее.

Есть в **3D Canvas** и своя изюминка, точнее изюминки, выделяющие разработку на фоне конкурентов. Программа легко справляется с формированием атмосферы для сцены, без доведения обрабатывая тени в реальном времени и позволяет задать очень реалистичную анимацию. То есть **3D Canvas** с легкостью делает то, чего обычно не умеют или делают плохо прочие 3D-модельеры. Еще один плюс — в интернете (в частности, на официальном сайте разработчика www.amablis.com) много обучающих материалов, призванных помочь модельерам в освоении редактора.

Впрочем, достоинства достоинства, а недостатков у **3D Canvas** тоже хватает. В базовой версии установлено своеобразное ограничение на сохранение и загрузку тех или

«ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровые редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игрового редактора.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

иных моделей: **3D Canvas** позволяет импортировать только объекты формата **DirectX (*.x)**, **BioVision, MD2, RAW (*.raw), Wavefront (*.obj), WorldToolKit (*.nff)**, а экспортировать сцены лишь в **POV-файлы**. Расширения ***.3ds (3DS Max)**, ***.mb (Maya)** и некоторые другие можно обеспечить всего за каких-то \$30—70, что, согласитесь, по современным меркам очень немалого.

Число стандартных примитивов в бесплатной версии также строго ограничено, а продвинутые функции pracy моделей отсутствуют вовсе. Проблему снять же, как и в случае с линейкой поддерживаемых форматов, можно решить за деньги. Что касается стабильности работы приложения, то и тут есть один неприятный момент — в **3D Canvas** неважно реализован вывод картинки в окно перспективы: в любой момент (чаще всего при свершивании/развертывании программы) изображение в окне 3D-вида может исчезнуть. Придется перезагрузиться.

ПРАКТИКА: После загрузки редактора перед вами появится форма, которая по умолчанию содержит одно проекционное окно (перспективу), несколько панелей инструментов, а также специальное поле ин-



3D Canvas хорошо подходит для начинающих 3D-модельеров. Освоить его можно буквально за пару недель.

струментов — оно занимает левую область 3D Canvas и содержит ряд вкладок для работы с материалами, освещением, стандартными примитивами.

Создание любой модели проходит следующим образом. Сначала вы в поле инструментов переключаете на вкладку **Component Panel** (третья по счету), выбираете наиболее подходящую примитив из списка и перетаскиваете его в окно 3D-вида. Затем перемещаете на вкладку **Object Operation Panel** и применяете к объекту модификатор сгибания, смятия, отсечения или какой-то другой. После этого текстурируете и сохраняете форму.

ВЕРДИКТ: Пожалуй 3D Canvas выглядит как средний бюджетный пакет 3D-графики. Но очень быстро выясняется, что по функциональности он не уступает ни отечественному редактору Zanoza Modeler, ни малым пакетам 3D-моделинга типа 3D World Studio. А главное — моделиер очень просто освоить, так что, если вы только начинаете знакомство с трехмерными редакторами, то 3D Canvas, пожалуй, лучший выбор.

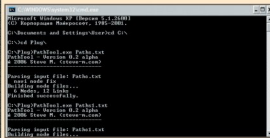
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

МАРШРУТНЫЕ СЕТКИ GTA: SAN ANDREAS

ИНСТРУМЕНТ: SA Path Tool

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В Сети можно найти десятки тысяч областей для **GTA: San Andreas**, но очень часто, установив новый уровень в игру, вы видите, что он совершенно безжизненный. Персонажей нет, транспортные средства в здании края также не заезжают. Возникает ощущение, что все локации были выжжены атомным взрывом или жители покинули районы из-за нашествия коварных инопланетян.

Но стоит изучить скрипты, как причина запустения становится ясна: не прописаны пути движения NPC и автомобилей. Большинство картостроителей не утруждают себя и не учат структуру файлов, содержащих информацию о всевозможных waypoints. — **А как же утилита SA Path Editor, ведь она также позволяет редактировать файлы путей?** — спрашивает вы. Ответом: этот редактор путей очень сырой, забаванный — вылетает через каждые несколько минут в Windows, да и пути компилирует таким образом, что **GTA: San Andreas** половину из них не отображает.



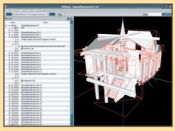
SA Path Tool — отличный редактор путей для **GTA: SA**. Жаль только, что некоторые действия приходится выполнять через командную строку.

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

NifScope 0.9.5. На бескрайних просторах Сети появилась доработанная версия утилиты **NifScope**, предназначенной для просмотра, анализа и редактирования трехмерных NIF-моделей. Напомним, что данный формат используется в таких тайтлах, как **Civilization 4**, **The Elder Scrolls 4**; **Oblivion** и многих других играх, основанных на движке **NetImmerse/Gamebryo**. В

программу была внедрена поддержка шейдеров **Oblivion**, опция сохранения положения камеры в окне 3D-вида (позиция, дистанция и угла поворота), устранен ряд ошибок, связанных с импортом и экспортом моделей в формат ***.obj**, а также исправлены баги, приводящие к вылету программы на рабочий стол.



Исправить сложившуюся ситуацию решил народный умелец **Steve M**. Спустя несколько месяцев после релиза **GTA: San Andreas** на персоналках Стив принялся за разработку специального модуля под **3DS Max** для редактирования файлов маршрутных сеток игры. В связи со сложностью освоения структуры файлов разработка затнулась до зимы 2006 года. Но теперь все готово, **SA Path Tool** полностью работоспособен. Разработка состоит из двух составляющих: из специального скрипта для **3DS Max** и компилятора waypoints (он переводит данные о контрольных отметках в DAT-файлы).

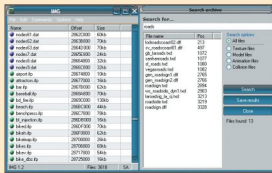
ПРАКТИКА: Рассмотрим процесс создания новых маршрутных сеток для **GTA: San Andreas**. Запустите **3DS Max** и подгрузите в него какую-нибудь игровую локацию, содержащую тропинки для пешеходов и участки дорожного полотна. В поле инструментов перейдите во вкладку **Create/Shapes**, а затем выберите из предвального списка строку **Splines**.

В свитке **Object Type** щелкните по кнопке **Line** и нарисуйте на одном из видов замкнутую линию, символизирующую будущий путь, по которому будут передвигаться пешеходы или ездить транспорт. При создании путей запрещается использовать так называемые кривые Бэзе — линии с закругленными (размы-

тыми) углами. Один путьевой узел (сплайн) должен состоять не более чем из 15 контрольных отметок, в противном случае компилятор его проигнорирует.

После того как вы создадите маршрутную сетку, выделите ее, перейдите на вкладку **Utilities** поля объектов (последняя пиктограмма в списке), нажмите по кнопке **MaxScript** в свитке **Utilities** и в поле **MaxScript** выберите из списка инструмент **GTA: SA Path Tool**. Затем на панели **GTA: SA Path Tool** настройте параметры текущего пути (тип угла — **Peds** для NPC и **Vehicles** для авто, идентификационный или порядковый номер пути — **Path ID**, ширину пути — **Path Width**) и нажмите кнопку **Store** для сохранения данных. Сделайте аналогичным образом еще несколько маршрутных сеток и щелкните по кнопке **Generate Paths** для сохранения файла путей.

Первый этап работы закончен, осталось скомпилировать полученные пути в формат, понятный **GTA: SA**, и заменить оригинальные игровые файлы на модифицированные. Поместите утилиту **PathTool**, входящую в комплект **SA Path Tool**, в директорию с экспортированными из «Макса» текстовым файлом waypoints. Выберите пункт меню



IMG отличается от аналогов тем, что умеет сортировать все многообразие файлов в архивах **GTA: SA**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

РАЗУМНЫЙ
ПОИСК ПУТЕЙ

Французская компания **PathEngine** объявила о релизе новой версии движка **PathEngine 5.06.00**. Анонсированная система предназначена для использования в hexgen-игровых проектах для максимально точного расчета траектории движения персонажей и транспортных средств. Движок просчитывает расположение объектов (стен, столов, стульев, бочек и прочих декораций) на игровом уровне и моментально выстраивает четкую траекторию движения. Все подробности на официальном сайте компании — www.pathengine.com.

ADOBE PHOTOSHOP CS 3 —
СЕЗОН БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЯ

Трещетка, мастера и любители 2D-графики. Уже скоро, весной 2007 года, вы станете свидетелями появления на свет новой версии графического пакета **Adobe Photoshop**, отключающейся на позыные CS 3. По заявлениям разработчиков, в редактор будет добавлено множество новых модулей для редактирования изображений, а также модифицирован ряд старых инструментов. Уже сейчас вы можете загрузить себе на компьютер бета-версию CS 3, ограниченную по сроку действия двумя сутками, и решить для себя — стоит ли в будущем приобрести новую версию графического пакета или нет. Чтобы получить ссылку на скачку, нужно зарегистрироваться на www.adobe.com.

"ДЕВЯТКА"
LIGHTWAVE

Все еще не решили, переходить ли на новую версию 3D-пакета **LightWave 9**? Тогда скачайте с официального сайта и протестируйте trial-версию, ограниченную по времени действия 30 днями. За это время вы сможете не только составить представление о программе, но и даже научиться азам моделирования. Впрочем, зачем качать с сайта — trial-версию можно взять с нашего DVD. После инсталляции вам придется активировать программу на сайте <http://register.newtek.com>.

Пуск\Выполнить, введите команду **cmd** и нажмите **Enter**. В командной строке наберите **cd <Путь к файлу и утилите PathTool.exe> |** (например, **cd C:**) и нажмите **Enter**. Затем введите путь к папке, содержащей файлы для компиляции (в нашем случае, **cd Plug1**), и вновь нажмите ввод.

Каталог открыт, можно приступать к необходимым манипуляциям. Введите с клавиатуры текст: **PathTool.exe paths.txt PathTool.exe** в данном случае — имя утилиты-компилятора, а **paths.txt** — название файла путей, сгенерированного скриптом 3DS Max. В каталоге будет создано 64 файла пути вида **Nodes[1].dat**. [1] — порядковый номер узла от 0 до 63.

Последний шаг — импорт новых уровней в игру. Запустите утилиту **IMG Tool** или любую другую программу для работы с IMG-архивами и подгрузите в нее файл **gta3.img** из директории **Models**. Откройте и удалите все **Nodes**-файлы, начиная от **Nodes0.dat** и заканчивая **Nodes63.dat**, после чего добавьте в архив игры маршрутные сетки своего собственного производства.

ВЕРДИКТ: Сложный в освоении и очень мощный набор утилит для правки путей GTA: SA. Так и хочется сказать «альтернатива редактору SA Path Editor», вот только SA Path Tool во много раз лучше.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

IMG-АЛЬТЕРНАТИВА

ИНСТРУМЕНТ: IMG 1.2

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Представляем на ваш суд очередную утилиту для работы с IMG-архивами трехмерных игр линейки GTA (GTA 3, Vice City и San Andreas) под скромным названием **IMG 1.2**. Программа отличается от **IMG Tool** и **Spark** тем, что умеет не только добавлять файлы в архив, но и выполняет поиск по типам файлов. Например, можно сделать выборку только по файлам моделей, текстур, коллизий или анимации, совершить быструю замену и сортировку, проверить архивы на целостность.

Дизайн IMG кардинальным образом отличается от интерфейса хорошо знакомого вам **Spark** и **IMG Tool**. Главная форма приложения — это таблица, в которую заносится данные о каждом игровом ресурсе из загруженного IMG-архива. Верхняя область отведена под шапку главного меню, а инструментальные панели и различные поля редактирования вообще отсутствуют.

ВЕРДИКТ: Эксперимент по созданию нестандартного редактора игровых архивов GTA: SA удался. Перед нами маленькая, компактная утилита со множеством уникальных функций, которых лишены прочие IMG-редакторы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

НЕЗЕМНЫЕ БАТАЛИИ

Инструмент: Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption Map Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Все, кто играл в **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption**, отлично знают, что большинство оригинальных карт несбалансированы, а местами на уровнях наблюдаются явные дизайнерские ошибки. Разумеется, игроки не могли не отреагировать на такие серьезные недоработки: завалили гневными

письмами службу технической поддержки, загрузили недовольные посланиями форум и гостевую книгу... даже до PR-отдела разработчиков добрались.

И авторы **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption** оперативно отреагировали: сами мы ничего редактировать не будем, вот вам редактор, трудитесь сами. Несколько месяцев кропотливой работы, и вот уже **Petroglyph Games** выпускает редактор карт **FoC Map Editor**. С помощью данного инструмента любой модификер может подправить оригинальные игровые карты и кампании, а также создать не один десяток своих собственных уровней.

Описывать устройство редактора мы не будем, поскольку он очень похож на редактор для **Heroes of Might and Magic 5** (подробно о нем читайте в прошлых номерах «Игромании»). Буквально за пару минут можно сформировать ландшафт местности, покрыть его текстурами и разместить различные объекты.

ВЕРДИКТ: Просто, легко, удобно, недочетов практически нет. Учитывая некоторую хворость игровой индустрии, можно не сомневаться, что **FoC Map Editor** будет популярен.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



При помощи редактора карт для **Star Wars: Empire at War** можно не только создавать новые, но и редактировать оригинальные уровни игры.



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

ДВОЙНОЙ АГЕНТ



МОБИЛЬНЫЕ ХИТЫ НА **rulez·mobi**
www.rulez.mobi

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

Сэм Фишер снова должен спасти мир от террористической угрозы. На этот раз ему придется вникнуть в состав террористической организации и стать двойным агентом. Вместе с Фишером вы побываете в нескольких различных локациях – в тюрьме, на кружном пайнере, на телевидении и даже под водой.

Для того чтобы получить эту игру отправь SMS с текстом **AGENT** на номер **7529**

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

При попытке захвата международного террориста Ираны Моралес, в конюшне Фабрико происходят сведения о плане атаки на Лас-Вегас.

и о существовании нового оружия массового поражения. Жизнь миллионов людей в опасности. Судьба Города Грехов в твоих руках... Приемка ли ты этот вызов?!

Сталкер 2

Глобальная атомная катастрофа и считанные секунды оставила жизни Большая часть населения Земли в обороте чудом уцелевшие меньшинство на бескрайнюю Борьбу за выживание в радиационной грязи. Новые оспапатентический мир следит существование человека к похоти судьбы и попыткам собраться. Ваша задача не спасти человечество, а просто выжить...

Джаз. Работа по найму

В результате обмана и предательства свергнут правитель, небольшое государство. Власть в стране захватил военный диктатор. Вы стремитесь за восстановление власти законного правителя. В вашем распоряжении имеется первоначальный капитал - вы можете собрать и возмутить страд населения, в тайной от диктаторского правителя попытке вам научиться подпольной суверенит выжить.

Реклама

Для того чтобы получить эту игру отправь SMS с текстом **VEGAS** на номер **7529**

Для того чтобы получить эту игру отправь SMS с текстом **STALKER2** на номер **7529**

Для того чтобы получить эту игру отправь SMS с текстом **JAZZ** на номер **7529**

Со списком поддерживаемых моделей телефонов вы можете ознакомиться на сайте www.rulez.mobi
Служба технической поддержки (support@rulez) за исключением по телефону: +7 (495) 538-3533 с 10:00 до 19:00 по московскому времени с понедельника по пятницу. Стоимость отправки sms-сообщения на номер 7529 для абонентов МТС - 125.55руб., Велком - 143.5руб., МегаФон - 143руб. Все цены указаны без НДС.



НАСТУПЛЕНИЕ ОТСТУПНИКОВ

ВСКРЫТИЕ НОММ 5: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Рассматривая коробочку официальной русской версии **Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера**, вы просто не могли не обратить внимание на надписи «испытайте в бою новые расы гномов и отступников». С гномами все вышло отлично, их ивальные проработали очень детально. С отступниками же ситуация похуже. Мало того, что у них всего семь юнитов (против четырнадцати, включая аггрейды, у других фракций), так они еще во многом копируют соответствующих воинов Ордена Порядка, отличия — минимальны. Да и как же, простите, испытать этих самых отступников в бою, если за них даже играть нельзя? Непорядок! Все эти недоработки мы сегодня будем устранять, дабы сделать из отступников по-настоящему новую полноценную расу.

СТРУКТУРА



В десятом и одиннадцатом номерах «Игромании» за прошлый год мы уже публиковали статьи по вскрытию НОММ 5. Все изменения, которые были описаны в этих материалах, можно проделать и с продолжением игры, плюс появились новые возможности для модификации. Аддон устанавливается в папку с оригинальной игрой, при этом там создаются новые подкаталоги (в частности, `\binat1\ldataat1`), а также пополняется содержимое оригинальных папок.

Нас в первую очередь интересует директория `\ldataat1`, в которой хранятся файлы

`a1-data.pak`, `a1-sound.pak`, `a1-texts.pak` и `p2-texts.pak` (аналогичные тем, что лежат в папке `\data`). Первый из них несет в себе разнообразные графические и конфигурационные файлы, второй — звуки, а третий и четвертый — игровые тексты.

Все эти файлы — стандартные `zip`-архивы, работать с ними может любой современный архиватор. Первым делом изучим файл `a1-data.pak`. Этот архив по своей структуре и наполнению очень похож на `data.pak`, с которым мы имели дело, модифицируя обычный НОММ 5.

Наша ближайшая цель внутри `a1-data.pak` — папка `\GameMechanics`, в файлах которой запрятаны настройки геймплея. Под описание существ отведен подкаталог `\Creatures\Creatures`, который, в свою очередь, разбит на следующие субдиректории (каждая описывает отдельную фракцию): `\Academy` — Академия Волшебства, `\Dungeon` — Лига Теней, `\Dwarf` — Северные Клань (гномы), `\Haven` — Орден Порядка, `\Inferno` — Инферно, `\Necropolis` — Некрополис, `\Neutrals` — нейтральные твари, `\Preserve` — Лесной Союз. В каждом из перечисленных каталогов вы найдете файлы соответствующих юнитов (каждый файл описывает одно создание).

Файлы имеют расширение `.xdb`, их можно править в любом текстовом редакторе (даже в стандартном «Блокноте»). Структура у `XDB`-файлов та же, что и в оригинальной игре. На всякий случай напомним, что они состоят из разделов (блоков), оформляются которые следующим образом:

```
<X>
...
</X>
```

Верхняя строка обозначает начало раздела, нижняя — конец, а `X` — название. На месте многоточия стоят различные игровые параметры, реже — подразделы с перечнем атрибутов. И отдельные параметры, и целые подразделы оформляются так же, как и блоки более высокой иерархии (например, так: `<Health>5</Health>`).

ОТСТУПНИКИ В БОЮ



Пора применять полученные знания на практике. Превратим отступников в полноценную расу. Создавать ее мы будем на базе Ордена Порядка. Но прежде чем приступить к модифицированию игры, сделаем резервные копии архивов, чтобы в случае сбоя можно было вернуть все на свои места без переустановки игры.

ТВАРИ С АГРЕЙДОМ

Зайдите в директорию `\GameMechanics\Creatures\Creatures\Haven\Renegades`, соответствующую отступникам. В ней вы найдете семь файлов: `BattleGriffin.xdb` (боевые грифоны), `Champion.xdb` (рыцари Изабель), `Landlord.xdb` (лендлорды), `Longbowman.xdb` (стрелки), `Seraph.xdb` (падшие ангелы), `Vindicator.xdb` (ревнитель веры) и `Zealot.xdb` (адепт). Скопируйте их в любую папку, переименуйте соответственно в `RoyalGriffin.xdb`, `Paladin.xdb`, `Militiaman.xdb`,



Отступники в бою. Всеми этими войсками, которые раньше представлялись вам исключительно врагами, вы теперь можете командовать.

ПЕРЕИМЕНОВАНИЕ



У новой расы должны быть уникальные описания всех юнитов и их названия. Если существа с апгрейдами из нового замка названы оригинально, то у юнитов без апгрейда продублированы тексты из замка Ордена Порядка. Чтобы исправить ситуацию, зайдите в архив **p2-texts.pak** (находится в папке **data1**) и найдите директорию **(\Text\Game\Creatures\Haven**, которая содержит нужный текст. Каждому созданию здесь отведено по три файла. Первый называется **X.txt** (содержит наименование юнита), второй — **XDescription.txt** (описание), третий — **XAbilities.txt** (перечисление умений, которыми владеет создание), где **X** — название существа. Править придется только файлы первых двух видов.

Нас интересуют файлы, где на месте **X** стоят следующие слова: **Angel** (ангел), **Archer.txt** (лучник), **Cavalier.txt** (рыцарь), **Footman.txt** (мечник), **Griffin.txt** (грифон), **Peasant.txt** (крестьянин), **Priest.txt** (монах). Всего таких файлов набирается четырнадцать: семь с названием юнита, столько же с описанием.

Marksman.xdb, **Archangel.xdb**, **Swordsmen.xdb**, **Cleric.xdb** и поместите обратно в архив **a1-data.pak** (в папку **(\Game\Mechanics\Creature\Creatures\Haven**, заменив ими исходные файлы).

В результате улучшенные воины Ордена Порядка уступят место своим темным ипотасям. Последние нуждаются в доработке. В частности, некоторых из них нужно чуть ослабить, других сделать более дорогими, ведь существа-отступники начальных уровней явно превосходят свои светлые аналоги.

Начнем с существа первого уровня — ленд-лорда, которому теперь соответствует файл **Millitaman.xdb**. Открывайте его в «Блокноте» и приступайте к правке. Значения показателя **Initiative** (инициатива) и **WeeklyGrowth** (ежедневный прирост) уменьшите соответственно до **6** и **20**. В файле **Marksman.xdb**, описываю-

Продумайте неулучшенным созданиям подходящие имена и описания. Простейший вариант — добавить к названию существа определение «темные». Возьмем, например, крестьян. Откройте файл **Peasant.txt** и припишите в нем «Темные крестьяне». Естественно, переименовать работяг следует и в файле **Peasant Description.txt** (здесь исправив в тексте наименование группировки, к которой относится юнит). Например, содержимое конкретно этого файла может выглядеть в нашем моде так: «Темные крестьяне составляют основную часть пахоты отступников. Они не очень сильны и плохо обучены, но их очень много».

Обратите внимание, что названия существ встречаются не только в файлах, описывающих конкретные юниты, но и в текстовых построках, в которых называются юниты. Речь идет о файлах с именами **Description.txt** и **Upgraded_Description.txt** (первые относятся к обычным юнитам, вторые — к улучшенным), которые вы найдете в субдиректории папки **(\Text\Game\TownBuildings\Haven**. Почти все файлы собраны в каталогах **'Special_5**

щем стрелка, атрибуту **Gold** из блока **Cost** поставьте число **90**, подним таким образом цену юнита до **90** монет.

Что касается файла **Swordsmen.xdb** (ревнитель веры), то здесь надо исправить значения характеристик **Health** (здоровье), **Speed** (дальность хода), **WeeklyGrowth** на **22, 5** и **8** соответственно. Вследствие этого воин станет менее живучим и «плодовитым», зато более быстрым.

В файле **BattleGriffin.xdb** (грифоны) следует поработать с настройками **MinDamage** (минимальное повреждение, причиняемое воином жертве) и **MaxDamage** (максимальное повреждение). Первому пропишите число **6**, второму — **13**.

В файле **Cleric.xdb** (адент) показатель **Initiative** понизьте до **9**. В **Paladin.xdb** (рыцари Изабель) атрибуту **Gold** задайте значе-

и **Dwelling_X** (где **X** — номер уровня существа, которому посвящен подкаталог). Например, в файле **Upgraded_Description.txt** из каталога **Dwelling_1** в словосочетании «нанимать ополченцев» второе слово следует исправить на «лендлордов».

Юнитов мы переименовали, давайте дадим новое название расе. В этом вам опять поможет архив **p2-texts.pak**. Сначала зайдите в директорию **(\Text\Game\TownTypes** и отыщите там файл **heaven.txt**. Вместо оригинального наименования «Орден Порядка» поставьте «Отступники» (без кавычек). То же самое сделайте в файлах **race_heaven.txt** и **race_tooltip_heaven.txt** из каталога **UI\MP\Wait\Players List\Item**.

Далее исправьте содержимое файла **Name.txt** из папки **(\Text\Game\Town\Haven** на «Город отступников». Желательно также придумать и прописать городом отступников новые названия и описания. Сделать это можно в файлах **Biography.txt** (описание города) и **Name.txt** (название города).

Чтобы переименовать героев, вам придется поработать над файлами **Bio.txt** и **Name.txt** из директории **(\Text\Game\Heroes\Persons\Haven**.

ние **1500**, а **Health** — **90**. Рыцари Изабель отныне стоят дешевле своих светлых коллег (паладинов), но и со здоровьем дела у них обстоят поуже.

Загляните в файл **Archangel.xdb** (падший ангел). В разделе **Cost** характеристикам **Gold** и **Crystal** определите в значения **4000** и **1**. Падший ангел — единственное существо среди отступников, которое слабее аналогичного юнита из Ордена Порядка. Поэтому и стоит он будет немного дешевле архангела.

ТВАРИ БЕЗ АПГРЕЙДА

На данном этапе непролазные юниты в замке по-прежнему представляют силы света. В принципе, можно оставить все в таком виде, тогда вам даже не придется изменять потом внешний вид тварей — от-



Темные крестьяне более живучи, чем обычные. Но плодятся они значительно медленней, да и с инициативой у них не все в порядке.

личить обычную вариацию юнита от юнита с апгрейдом несложно. В результате получится своего рода гибридная раса, соединяющая в себе как добро, так и зло.

Но чтобы создать новую фракцию, этих изменений, конечно, мало. Поэтому настоятельно рекомендуем преобразовать и оставшиеся существа расы. Для этого вам понадобятся подредактировать еще семь файлов из папки `\GameMechanics\Creature\Creatures\Haven` архива `data.pak`. Начнем с крестьянина. Его описывает файл `Peasant.xdb`. Первым делом чуть-чуть укрепите здоровье работяги, присвоив атрибуту `Health` значение 4. А вот прирост крестьян и инициативу следует понизить, придав показателям `WeeklyGrowth` и `Initiative` соответственно значения 20 и 6.

Следующая наша жертва — лучник, за него отвечает файл `Archer.xdb`. Характеристики `Gold` из блока `Cost` пропишите значение 60, увеличив тем самым стоимость найма воина. Параметру `Initiative` — задайте значение 10, это повысит инициативу лучника. Залас стрел сократите (`Shots` должен быть равен 7), а максимальный урон, наносимый созданием (`MaxDamage`), наоборот, поднимите до 6.

Модифицируя существо третьего уровня, мечника, нужно проделать в файле `Footman.xdb` следующие преобразования. Уменьшить значение атрибута `WeeklyGrowth` до 8, а настройки `DefenceSkill` (оборонительные навыки) — до 6. Атакующие способности юнита, наоборот, следует усилить, прописав параметру `AttackSkill` значение 6.

При модификации грифонов нас интересует файл `Griffin.xdb`, в котором показателю `Speed` нужно присвоить значение 6, `Initiative` — 14, `DefenceSkill` — 7, `Gold` — 250. В файле, описывающем монахов (`Priest.xdb`), мы ограничим двумя небольшими изменениями: атрибуту `Initiative` пропишите 6, `Health` — 60.

В файле `Cavalier.xdb` (рыцари) уменьшите значения параметров `Health`, `Gold` и `DefenceSkill` до 85, 1200 и 20 соответственно. Цену следует понизить и за найм ангелов, которым соответствует файл `Angel.xdb`.

Для этого значение характеристики `Gold` понизьте до 3000. Кроме того, к перечисленным далее настройкам подставьте следующие числа: `DefenceSkill` — 24, `MinDamage` — 25, `MaxDamage` — 50, `Speed` — 7.

Теперь все юниты без апгрейда из группировки отступников стали уникальными. Осталось изменить их внешность и дать новые описания.



ВНЕШНИЙ ВИД

Поработаем кистью. Сейчас, как вы понимаете, обычные (неуникальные) существа из новой фракции — это точные копии своих светлых предшественников. Моделики переделывать очень долго (да и движок не воспримет новых персонажей), а вот подправить skins куда проще.

Текстуры, в том числе шкурки, записаны в формате `.dds`. Для преобразования этих файлов в более привычный `tga`-тип воспользуемся знакомой нам утилитой `DXT Tools` (заберите ее с нашего диска из раздела «Игροстрой»). Скопируйте интересующую вас картинку формата `.dds` в директорию программы и запустите оттуда файл `readdxt.exe` с параметром: `readdxt -имя_dds_файла>` (например, `readdxt Peasant.tga.dds`). Вы получите нужный вам рисунок в виде файла `test.tga`. Последний вы можете править в графическом редакторе — например, в `Photoshop`.

После того как вы закончите с редактированием, сконвертируйте картинку обратно в формат `.dds`. Для этого, находясь в папке программы, наберите в командной строке: `nvdxt test.tga`. Наконец, верните рисунку исконное имя (которое было у него до перевода в TGA-формат) и положите на прежнее место (в директорию внутри архива `data.pak` или `a1-data.pak`, из которой вы файл извлекли).

Пора переходить к самому процессу перерисовки скинов. Например, из одеяния и оружие существ можно нанести пятна крови, уникальные логотипы, корпус обвешать украшениями, перекрасить детали одежд и снаряжения. Например, шкуру крестьяни-

на `Peasant.tga.dds`, которую разработчики спрятали в каталог `\Textures\auto-imported`

`320\dev\Test\TMPcharacters\Peasant` архива `data.pak`, мы переместили следующим образом. На тело поместили логотип «Игромании», а на волосы добавили потеки крови (сразу стало понятно, что крестьянин трудится на силы тьмы).

Текстуры остальных юнитов находятся в следующих файлах (все лежат в каталоге `\Textures` архива `data.pak` либо, в особо оговоренных случаях, архива `a1-data.pak`).

Лучник — `\auto-imported_320\dev\jv\archer\Archer.dds` и `\auto-imported_320\dev\wood\Archer.tga.dds`;

Мечник — `\Creatures\Haven\Footman\Footman.tga.dds` (тело воина) и `\Creatures\Haven\Footman_LOD\Footman_weapon.tga.dds` из архива `a1-data.pak` (оружие);

Грифон — `\Creatures\Haven\Griffin\Griffin.tga.dds`;

Монах — `\auto-imported_320\dev\jv\Test\TMPcharacters\Priest\Priest.dds`;

Рыцарь — `\auto-imported_320\dev\Test\TMPcharacters\Champion\Champion.dds` (тело рыцаря), `Champion_horse.dds` (пояс) и `Champion_weapon.dds` (оружие);

Ангел — `\Creatures\Haven\Angel\Angel_head.tga.dds` из архива `a1-data.pak` (голова ангела) и `Angel_SwordADD.tga.dds` (меч); `\auto-imported_320\dev\Test\TMPcharacters\Angel\Main.tga.dds` (основная текстура тела) и `Angel_Add.tga.dds` (вспомогательная).



Несмотря на то что раса отступников полностью готова, всегда есть что подправить, доработать, видоизменить. Скажем, никто не мешает вам перерисовать портреты героев (лежат в папке `\Textures\Icons\Heroes\Heaven` архивов `data.pak` и `a1-data.pak`) и неулучшенных существ группировки (`\Textures\Interface\Combat\Arena\Faces\Heaven`), текстуры строений внутри новоиспеченного замка (их вы найдете в каталогах `\Textures\auto-imported_320\Town\NewHaven` и `\Textures\auto-imported_320\Town\NewHaven` архива `data.pak`). ■



Рыцари Изабел в нашем мире не столь крепки здоровьем и колючее, как падаены, но они очень дешевы.



Падаены ангелы слабее ангелов из Ордена Порядка и не умеют воскрешать падаены, зато высасывают жизнь из врагов.

Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*"В одиночку ты не выиграешь войну,
но сможешь приблизить победу".*



Управляемая техника,
возможность использования
различной униформы и
уникальная система передачи
сведений между врагами.



Разнообразные и интересные
задания, воссозданные по
воспоминаниям участников
реальных событий тех лет.



Возможность участия в
совершенно секретных операциях
4 управления ГУКР "СМЕРШ",
направленных как против
Третьего Рейха, так и Союзников.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом *dev* (то есть в начале сообщения печатается *dev* и только потом, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

На вашем форуме, в разделе модостроителей я прочитал, что в Heroes of Might and Magic 5 можно изменить оригинальные описания юнитов на свои собственные. Я прочитал статью про вскрытие «Героев», но не нашел там, как это сделать. Расскажите, пожалуйста, поподробней.



Паладиа после властической операции: новые иконки, новые заклинания и несколько спецэффектов.

Текстовую информацию о юните можно найти в файлах из директории `\Text\Game\Creatures\<Название фракции>` архива `texts.pak`. Каждому созданию здесь соответствует файл. Первый называется `X.txt` (содержит имя юнита), второй — `XAbilities.txt` (перечисление умений, которыми владеет юнит), третий — `XDescription.txt` (описание). `X` в данном случае — название существа. Нас интересуют только последние два файла. Вы можете без труда вписать в них новый текст, отражающий произошедшие с юнитом изменения. Самый простой вариант — заменить в файле `XDescription.txt` старое имя (упоминается несколько раз, воспользуйтесь поиском) существа на новое, а в файл `XAbilities.txt` добавить названия изученных юнитом заклинаний, если вы, конечно, предварительно их создали.

Я занимаюсь разработкой весьма интересного проекта для GTA: San Andreas на тему уличных гонок. Хотел бы узнать — с помощью какой команды включается нитро у оппонентов в редакторе SAMB?



Нитроускорение активировано. Скорость машины возросла в два раза.

Чтобы активировать нитро на машине NPC, достаточно воспользоваться следующей командой:

`09E9: activate_nitrous_on_car ScarID`

Где `carID` — название созданного вами на карте автомобиля, на котором предполагается включение системы NoS. Да, кстати, на машине обязательно должен быть установлен компонент NoS.

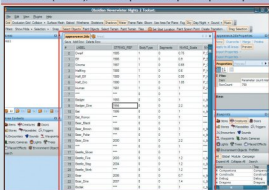
Можно ли выдернуть из NFS: Carbon музыкальные композиции? Очень уж хочется послушать их в обычном плеере.

Точно таким же вопросом относительно недавно задался один из фанатов серии NFS — некто *Succubus*. Писать письма к нам в редакцию он не стал, а засел за C++ и довольно быстро написал утилиту для автоматического извлечения музыкальных композиций из NFS: Carbon. Сначала была выпущена 1.0-версия распаковщика, которая умела конвертировать песни игры только в WAV-формат, затем подросла версия 1.1, она позволяла перформатировать музыкальные композиции игры сразу в MP3-файлы.

Ну а когда мы работали над текущим номером журнала, состоялся релиз последней (судя по всему, больше утилита обновляться не будет) версии — *Need for Speed: Carbon Music Extractor 1.3 Final* (промежуточная версия 1.2 была практически идентична 1.1). Скачать ее можно с сайта www.nfs-zone.net. После того как вы загрузите конвертер, запустите файл `nfs_music_extractor_1.3_final_setup.exe` — начнется установка. В появившемся меню выберите язык интерфейса и нажмите кнопку `Ok`. После этого щелкните по кнопке `Далее` в двух последующих окнах, чтобы пропустить справочные формы. В третьем окне кликните по кнопке `Обзор` и укажите путь к директории `SoundPData`. Будьте предельно бдительны — к любому указанному каталогу программа автоматически приплюснет еще один `VPDATA`. Поэтому просто укажите путь к папке `Sound` игры. Следуйте дальнейшим инструкциям по установке.

После запуска утилита распаковки начнет автоматически. Не удивляйтесь, если процесс затянется: на слабых машинах разархивация может длиться около часа. Все извлеченные песни будут помещены в каталог `SoundPData\Music`.

Можно ли отредактировать в NWN 2 Obsidian Toolset стандартные заклинания (спеллы), классы персонажей и разнообразные фиты?



Изменение параметров заклинаний и классов проводится вот в такой вот таблице. Очень удобно на Excel.

Вообще. Предусмотрительные разработчики добавили в редактор возможность правки различных игровых параметров (спеллов, атрибутов вещей), запечатанных внутри специальных 2DA-файлов (их еще называют димурерными массивами). Для их редактирования перейдите в меню `View` редактора и выберите в нем команду `2DA File`. Откроется небольшое окошко, в котором вам будет предложено выбрать любой 2DA-файл. Отщипите нужный элемент из списка и нажмите кнопку `Ok`. Вы увидите, что на месте центрального окна появилась таблица, в ней можно править различные параметры. Первый столбец таблицы содержит названия атрибутов, а остальные — их значения.

Вопрос месяца

В статье «Новые спасители человечества» вы рассказали о том, как заменить главного героя игры *Prey* на старого индейца (деда Томми) и Джен (подружку). А за каких еще героев можно поиграть?

Раз уж раскрытие *Prey* вас так заинтересовало, давайте создадим мутанта-полуиндейца, который умеет долго находиться в полустороннем мире. Научимся проходить игру за инопланетянина — шиковать монстров при помощи другого монстра очень интересно. И в качестве бонуса разберемся, как переключаться в игре на вид от третьего лица.

Полуиндеец

Еще один кандидат на пост главного героя — гибрид Томми и монстра. От каждого из них к новому спасителю Земли перешли определенные физические и внешние данные. От Томми достались голова и выносливость, от монстра — нечеловеческое здоровье.

Начнем перевоплощение с присвоения настройки **model** значения **head_mutilatedhuman** (что же касается характеристики **model_head**, то ей оставьте исходное значение **head_tommy**). Следующий этап — увеличение длины шага. Придайте показателю **pm_stepsize** значение 20. Благодаря этой операции персонаж сможет дольше стрейфиться, а уворачиваться от атак соперников станет значительно проще.

Чтобы сохранить баланс, понизим скорость передвижения героя: характеристике **pm_crouchspeed** пропишите значение 55, **pm_walkspeed** — 150, **pm_noclipwalkspeed** — 160. Параметрам **health** и **maxhealth** задайте значение 125, укрепив тем самым здоровье нового героя. И еще одно преобразование, от которого напрямую зависит живучесть игрока. Параметру **healthRechargeRate** задайте значение 0.1, **healthRecharge** — 50, а **healthRechargeDelay** — 6000. Мутант сможет регенерировать здоровье, в критических ситуациях это позволит быстро восстановить жизненную энергию до половины.

Осталось изменить условия пребывания героя в полустороннем мире. Характеристике **deathWalkMinTime** пропишите значение 6000, **deathWalkMaxWraiths** — 6, **minResurrectHealth** — 30, **deathWraithHealthAmount** — 20. В результате мутант сможет в два раза дольше находиться в мире теней.

Инопланетянин

Хотите очутиться в шкуре самого что ни на есть настоящего монстра? Нет ничего проще! Реализовать эту задумку можно

чуть-чуть подправив файл **player.def**. Первым делом подставьте параметру **model** значение **model_monster_keeper**.

Модель подобрана (теперь вы будете управлять за монстра по имени **Keeper**), переходим к регулировке физиологических и боевых параметров героя. Монстр должен быть довольно-таки медлительным, для чего характеристикам **pm_crouchespeed**, **pm_walkspeed**, **pm_noclipwalkspeed** следует присписать значения 60, 150, 185 соответственно.

Физически монстр сильнее Домаса. Следовательно, и амуниции сможет утащить больше. Дабы добиться этого, параметрам **max_ammo_crawler**, **max_ammo_autocannon_grenade**, **max_ammo_acid**, **max_ammo_crawler_red** присвойте значения 15 (для первых двух настроек), 30 (для последних двух). Сделаем голову создания более уязвимой, прописав характеристике **damage_scale_head** значение 2. Теперь поражение головы повлечет за собой удвоенный урон. А голова у инопланетянина не маленькая...

Чтобы наделить тварь способностью к регенерации, атрибутам **healthRechargeRate** и **healthRecharge** придайте значения 0.05 и 80. Монстр будет восстанавливаться медленно, зато сможет повысить уровень жизни практически до максимума. Получился отличный персонаж: не слишком быстрый, зато умеющий регенерировать здоровье и таскать на себе кучу боеприпасов.

Из-за спины

Чтобы как следует рассмотреть нового персонажа, лучше всего активизировать вид от третьего лица. Откройте в «Блокноте» файл **player.def** (находится в директории **\def** архива **pak000.pk4**). В его раздел **entityDef player_base** добавьте следующую строчку: **«pm_thirdperson» «1»**

Чтобы вновь вернуть камеру в прежнее положение, либо удалите эту строку из файла, либо замените в ней единицу нулем. Другой способ взглянуть на своего персонажа со спины — активизировать во время игры консоль, нажав сочетание клавиш **Alt+Ctrl+~** (тильда), и ввести команду **pm_thirdperson 1** (чтобы вернуться к виду от первого лица, используйте команду **pm_thirdperson 0**).



Нет, это не Томми после затяжного запоя. Так теперь выглядит главный герой игры. А всего-то и нужно было подправить лютю параметров.

ТАКОЙ ДАЛЕКИЙ БЛИЖНИЙ ВОСТОК

ИНТЕРВЬЮ С АРАБСКИМ ТЕРРОРИСТОМ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГР



Спрашивал Владимир Болвин
Трубку держал Игорь Варнавский



Гибель двух небезывестных небоскребов в Нью-Йорке 11 сентября 2001 года сильно поменяла взгляды Америки на Ближний Восток — раньше она не видела там ничего интересного, кроме песка, нефти и Саддама Хусейна. И не только Америки, но и всего «цивилизованного» мира. Все, что связано с исламом и арабским Востоком, теперь воспринимается настороженно, если не сказать враждебно.

В свою очередь, арабы в частности и мусульмане вообще в долгу не остаются. Некоторые из них выражают свою жизненную позицию путем терактов, некоторым хватает пороку только на устные войны, а наиболее продвинутая и образованная часть населения отводит душу на компьютерных играх антизападной направленности. Сами по себе эти игры особой ценности не представляют (их качество обычно находится на довольно низком уровне), в них интересно лишь идеологическое наполнение. Обо всем этом мы сегодня поговорим с Радаваном Касмией (Radwan Kasmiya), главой сирийской игровой компании **Afkar Media**, на счету которой две таких игры.



Радаван Касмия: «Посмотрите на America's Army — сразу видно, что эта игра предназначена для разжигания ненависти, национальной розни и вербовки лучшего мяса».

Сегодня все изменилось. В Израиле треть населения говорит на русском языке и считает Россию второй родиной (а может, и первой). Должники из числа арабских стран не вернули нам старые долги, и их пришлось простить. Президент Буш отправил в регион американскую армию, чтобы изловить президента Ирака и казнить его за «геноцид курдов в количестве двухсот курдов». В процессе поимки американские войска вместе с обществом друзей Америки уничтожили десятки, а может, и сотни тысяч человек. В это самое время Россия тихо говорила «ай-ай-ай», вместо того чтобы, как прежде, стучать ботинком по трибуне ассамблеи ООН. Злодея в конце концов поймали и цивилизовано, демократично повесили.

Впрочем, американские войска из Ирака никто выводить не собирается. Возможно, скоро они отправятся в Иран, ловить президента Ахмадинажада. Или в Сирию, которая тоже очень нуждается в строгом демократическом порядке. Мало ли куда можно отправить американскую армию. Из-за этого многие арабские страны сильнее, чем прежде, хотят дружить с Россией, чтобы занять денег на покупку оружия. Но денег мы давать не хотим, что сказывается на отношениях не самым лучшим образом. Тем не менее обычные люди в большинстве своем традиционно уважают нашу страну. Мы же, несмотря на многолетнюю дружбу, до сих пор знаем об арабах немного и понимаем их очень плохо. А раз уж есть повод, давайте пообщаемся. Всего и делов-то — снять трубку и позвонить.

Стандарты чупа-чупса

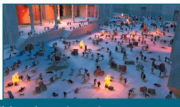
Отношения с Россией у большинства стран Ближнего Востока намного лучше, чем с Америкой. Со времен СССР мы продаем туда оружие. Хотя два страны Ближнего Востока являются членами блока НАТО (Турция и Израиль) и всегда вызывали у нас подозрения в «агрессивных намерениях». В моменты самой жаркой дружбы (в 50-70-е годы) СССР здорово помогал арабским странам: денежными кредитами на покупку нашего же оружия, политической поддержкой против Запада, специалистами. В наших вузах и военных

училищах было много студентов с Ближнего Востока. Именно наши люди перекрывали Нил в Египте колоссальной Асуанской плотинной (пирамиды отключают).

В благодарность многие страны арабского мира называли себя «почти социалистическими». Неблагодарными оставались только страны Персидского залива, поскольку тесно дружили с Америкой. И когда Израиль начал притеснять соседей, отобрать у них одну территорию за другой, мы его резко осуждали и поддерживали противоположную сторону (Палестину, Египет, Сирию, Ливан). Иногда даже посылали военных.



В стратегии Qurash (www.qurashgame.com) от Afkar Media тоже боюют войны, но войны давние.



Интерфейс у Qurash такой же, как в любой стратегии, никаких исламо-арабских особенностей в нем нет. Разве что арабский язык в надписях выглядит необычно.

ИМАНЬЯ Салам алейкум, Радаван! У нас тут, кхм-кхм, несколько вопросов про арабские игры...

[Радаван] Ха! Кому-то он, может, и добрый, а у меня сейчас температура 39,6. Так что если услышите ерунду, считайте ее следствием тяжелой болезни и не приближайтесь слишком близко к телефонной трубке, чтобы не заболеть!

ИМАНЬЯ Ничего, у нас с собой марлевая повязка, мы будем через нее слова фильтровать. Первый вопрос такой: компьютерные игры из стран исламского мира очень политизированы — гораздо сильнее, чем американские, европейские или японские. Вы согласны с таким мнением? Или это мы только думаем, что они сильно политизированы, а на самом деле ничего такого нет (то есть мы просто стали жертвами западной политики двойных стандартов)?

[Радаван] Игры, как и любое медиа, отражают традиции, настроения и особенности общества. Я думаю, что создатель художественных произведений — не только компьютерных игр, но также кино, книг, картин — вдохновляют события, происходящие вокруг них, и мнение других людей по поводу этих событий. Вдохновение питается культурным, историческим и политическим наследием страны, в которой довелось родиться автору. Так что ваши слова недалеки от истины. Неправильное такого положения объясняется невежеством и результатом влияния устойчивых стереотипов с обеих сторон. Не исключено, что это реакция на общие представления Запада о мусульманском мире. Трудно сказать наверняка.

ИМАНЬЯ А может, на Западе специально поддерживают подобные предрассудки? Может быть, они кому-то нужны в политических целях?

[Радаван] Я полагаю, большинство игр преследует сразу множество целей. Развлечение для скачущей публики — это лишь одна из них. Это как чупа-чупс — сверху сладкая глазурь, а внутри — начинка, которая никому не видна. И что тогда положил производитель, можно узнать, только скушав конфету.

Вовсе неизбежно, что внутри компьютерной игры обязательно упрятано что-то демоническое. Просто на любую игру накладывают отпечаток личности разработчиков. Неважно, чем они сформированы — социальной и культурной средой, политическими предпочтениями, религией. Может быть, поэтому все игры такие разные. Просто есть ответственные люди, которые не спешат поделиться своими «тараканами» с покупателем, а есть злонаты, которым наплевать на все возможные последствия.

Гораздо хуже, когда за игровую начинку платят какие-то мощные организации. Тут уж практические наверняка и вкус, и запах выглядят совершенно невкусные цели. Посмотрите на *America's Army* — сразу видно, что эта игра предназначена для разжигания ненависти, национальной розни и вербовки пушечного мяса.

Психологическая война

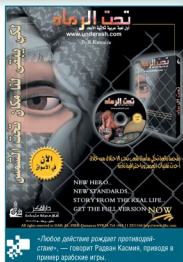
Так уж сложилось, что война считается любимым занятием арабов. Когда-то, еще в раннем средневековье, им удалось дойти до Атлантического океана и создать огромный халифат. Однако в исторических масштабах он продержался недолго.

С тех пор стабильности на Ближнем Востоке нет — все время где-то стреляют, что-то взрывают и кого-то свергают. В отсутствие внешнего арга стреляют друг в друга. При вторжении агрессора героические борются, проигрывают генеральное сражение и начинают изматывать противника партизанскими вылазками, пока тому не надоест. В связи с этим из арабов получаются замечательные диверсанты. Особенно хорошо они сражаются в ближнем бою. К их огорчению, современная война не предполагает сабельных атак. В современных условиях регулярные воинские подразделения арабских стран обычно расстреливают издалека крылатыми ракетами, накрывают бомбами, уничтожают дальнобойной артиллерией.

Сами арабы, даже имея в руках современное оружие, обращаются с ним крайне неловко. К примеру, один наш военный, который консультировал арабов во время конфликта с Израилем в 70-х годах, рассказывал: «Не раз бывало, что, едва увидев израильский «Фантом», арабский летчик на МиГ выстрелил все ракеты, после чего немедленно катапультировался. Попал, не попал — неважно. Одноразовое использование самолетов было в порядке вещей».

Надо ли говорить, что за все время арабо-израильского конфликта счет сбывших МиГов шел на десятки, а Израиль потерял единицы? Причем половину из них сбивали временные «египтяне» и «сирийцы» из СССР, объяснявшие арабам, как нужно пользоваться зенитно-ракетными комплексами.

Теперь мы свои самолеты в долг не даем. Впрочем, оружие там и так в избытке. Запад-



ные страны сильно волнуют воинственные заявления из этого региона (в частности, иранского президента Ахмадинежада). А поскольку нефти там много, некоторые европейские и американские политики (в первую очередь, президент Буш) хотят познакомиться с культурой Ближнего Востока поближе.

Чему же тогда удивляться, что в арабских играх арабы воюют и побеждают захватчиков в американской и израильской военной форме? Почему столько истерики вокруг банальных сюжетов про войну? Если рассуждать подобным образом, «В тылу врага» — это разжигание ненависти к немцам, а безобидный фильм «Четыре танкиста и собака» — милитаристская пропаганда. (Кстати, шулки шулками, но в прошлом году «Четыре танкиста...» были действительно запрещены в Польше как фильм «искажающий историческую действительность». — Прим. ред.)



Обложка игры Under Ash (www.underash.net). Обратите внимание: в руке не бомба, а взрывчатое оружие беднейших и угнетенных — булджик!



Ключая проволочка на обложке Under Ash — символ несвободы.



Игра Under Siege, продолжение Under Ash, была в том же, о чем и первая часть — о борьбе палестинцев с израильтянами.



ИМАНУИЛ В 2001 году ваша компания выпустила экшен Under Ash (кстати, это была первая коммерческая игра, сделанная в арабской стране. — Прим. ред.) про, цитирую, «палестинского борца за свободу, сражающегося с израильскими оккупантами во время первой интифады 1987—1993 гг.» (интифада — это когда палестинцы от слов переходят к делу и начинают активные боевые действия с применением оружия. — Прим. ред.). Ее продолжение под названием Under Siege также было посвящено палестинско-израильскому конфликту, только теперь уже действия игры происходили во время второй интифады (началась в 2000-м, продолжается по сей день. — Прим. ред.). Можно еще вспомнить Special Force (2003), правда, это уже не ваша игра, но и она педантично возла на ту же тему: боец исламского сопротивления сражался с израильскими войсками.

Упорное следование одной и той же теме наводит на мысль, что это не просто совпадение, а тенденция. Игр на Ближнем Востоке выпускается единицы, и чуть не каждая имеет антиамериканскую и антиизраильскую направленность.

[Радван] Э-э нет, парни. Зря вы ставите эти игры в один ряд. Они разные. И это лишь три игры из выпущенных за последние восемь лет. Вот еще одно свидетельство того, что в мире плохо знакомы с арабским геймдевом.

Хорошо, если коротко, мы не делаем игры из мстительных соображений. Мы не стремимся подменить понятия или создать из кого-то образ врага. По сути, в наших играх показаны обыкновенные человеческие истории. Неважно, сколько пуль приходится выпустить по ходу повествования. Может быть, это трудно понять, наблюдая за жизнью из окна офиса где-нибудь в Лондоне или Москве, но у нас за окном картина совсем другая. Все, о чем мы рассказываем, основано на нашем жизненном опыте. Но это касается только наших игр — Under Ash и Under Siege.

Что касается Special Force, то это уже совсем другое дело. Эту игру вдохновляла, поддерживала и выпускала такая мощная организация, как «Хезболла». Со всеми вытекающими последствиями в виде вмешательства в процесс разработки. Special Force — это America's Army на арабский лад. Чистая пропаганда и ничего более.

ИМАНУИЛ Так ведь «Хезболла» во многих странах официально считается террористической организацией (но не в России. — Прим. ред.)! Может, западные комрады видят какую-то связь между виртуальным насилием и реальными взрывами бомб? Может, их опасения не напрасны, если разработчиком выступает такая одиозная организация, как «Хезболла»?

[Радван] А в чем принципиальное отличие America's Army от Special Force? Это ядовитые псевдоигры! Конечно, насилие на экране монитора вряд ли сподвигнет игроков на расстрел прохожих на улице. Но я абсолютно уверен, что рано или поздно пропаганда все же сдвинет его с насиженного места. Это новая форма психологической войны. Подросткам с обеих сторон вкалывают дозу расизма и нетерпимости. И не разовым шприцем, а капельницей — постоянно, методично, чтобы уж наверняка. Ядовитая масса накапливается. При удручающем уровне невежества многие начинают принимать насилие как наиболее эффективную форму разрешения конфликтов. В том числе политических.

ИМАНУИЛ Хорошо, а почему в таком случае вместо полноценных игр не делают модификации (разве что Quest for Bush — бесплатная игра, выпущенная в

сентябре прошлого года организацией «Глобальный исламский медиафронт», где конечной целью было убийство президента Буша)? Это же проще и дешевле.

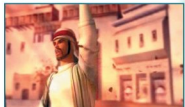
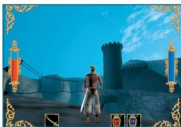
[Радван] Да, сменить рубашку легко. Но не остальные части тела. Кожа, сердце, душа так легко трансформациям не поддаются. Косметические вмешательства не изменяют сути игры. Модификации — ребячье, детская часть любого игрового сообщества. Некоторые ведущие разработчики поддерживают модмейкеров ради повышения популярности игры. Но я сомневаюсь, что, например, американские разработчики будут с удовольствием наблюдать, как арабы делают на базе их игр идеологические снаряды. Впрочем, помешать этому они бы все равно не смогли.

Этот пиратский арабский мир

Человек — существо с феноменальными способностями к приспособлению. Он может неделю провисеть голышом в стеклянном кубе над Темзой; съест червячок для телевизионной программы; по просьбе заводной радиостанции выпить несколько литров воды и до последнего не ходить в туалет (одна женщина в США пыталась таким образом выиграть приставку Wii, но скончалась). Но все эти подвиги из разряда никому не нужных.

Другое дело, когда людям приходится заниматься любимым делом в невыносимых условиях. К примеру, делать компьютерные игры во время войны — обстрелов, бомбежек и проверок на дорогах (в Сирии, откуда родом наш собеседник, все более-менее спокойно, но зато вокруг все не утихают конфликты). Арабские игры именно в таких условиях и делают. Нельзя сказать, что при этом получаются шедевры мирового уровня, но дойти до релиза и в более благоприятных условиях удается не всем.

ИМАНУИЛ А как у вас с технической стороной? Вы используете движок собственного производства? Сколько времени потребовалось на его разработку? Сколько человек работало над движком? У



Арабская Legend of Zord издавалась немецкой компанией ejoy Entertainment, поэтому како-никакую известность на Западе она получила.

БЛИЖНИЙ ВОСТОК. КОРОТКО О ГЛАВНОМ



Географическая справка: Ближним Востоком называют территории Западной Азии и северо-восточной Африки. На них расположены следующие государства: Турция, Египет, Израиль, Саудовская Аравия, Объединенные Арабские Эмираты, Ирак, Сирия, Ливан, Иордания, Оман, Йемен, Катар, Кувейт, Иран, Кипр, Бахрейн, Палестинская автономия. При более широком толковании к странам Ближнего Востока также можно причислить всю Северную Африку, Судан, Джибути, Афганистан и даже Пакистан.

Арабскими же странами считаются Йемен, Оман, Объединенные Арабские Эмираты, Саудовская Аравия, Катар, Бахрейн, Кувейт, Ирак, Сирия, Иордания, Ливан, Египет, Судан, Джибути, Ливия, Алжир, Тунис, Марокко, Мавритания, Коморские острова, непризнанная Западная Сахара и Палестинская автономия.



В статье мы называем всех жителей Ближнего Востока арабами, но это не более чем условность. Во многих ближневосточных странах арабы составляют меньшинство населения. Например, в Иране их всего 3%, а самыми большими этническими группами там являются персы (51%) и азербайджанцы (24%).

Политическое устройство: Разное, но в основном неустойчивое. От абсолютной монархии (Саудовская Аравия) до «развивающейся демократии» по-американски (Турция, теперь еще и Ирак).

Экономика: В беднейших странах ее нет. В богатейших «нефтяной коммунизм», когда государство в качестве подарка на свадьбу бесплатно дарит молодоженам обставленный мебелью особняк класса «Рублевские олигархи отдыхают» (Объединенные Арабские Эмираты, Кувейт). Относительно обеспеченные

страны, где нефти нет (вроде Турции), зарабатывают деньги обычными способами: строительством аквапарков в неразвитых странах, продажей низкокачественных автозапчастей, катанием туристов на верблюдах и так далее.

Культура: Ближневосточные страны внесли огромный вклад в мировую культуру. К примеру, все мы пишем числа арабскими цифрами (даже президент Буш, только он об этом наверняка не знает) и моем руки перед едой (европейцы переняли эту традицию у восточных народов во время крестовых походов).

Также на Ближнем Востоке жили великие ученые. Например, первые труды по практической медицине написал Абу Али ибн Сина (Авиценна), а греческий Гиппократ лишь творчески переработал его наследие. К сожалению, это было давно. Сегодня арабским странам не до ученых.

вас постоянный штат сотрудников или какая-то их часть работает удаленно, через интернет? С какими трудностями вам пришлось столкнуться во время работы?

[Радван] Раньше мы использовали отдельные части других движков. Теперь же делаем свой собственный. Работа над движком — процесс, который никогда не закончится. Всегда есть что-то такое, что хочется добавить или изменить, дабы воспользоваться новыми возможностями. Когда мы начинали, нас было всего пятеро — пятеро мотателов. Сегодня в нашей команде работают 30 человек на полной занятости и вдвое больше фрилансеров (временных работников со стороны). Все они из стран Ближнего Востока.

Больше всего нам досаждают пиратство. Более 90% игр здесь распространяются нелегально. Игровая индустрия на Ближнем Востоке практически отсутствует. Я имею в виду недостаток профессионалов по продвижению — специалистов по маркетингу и дистрибуции. Нужно почти два года, чтобы готовая игра, намного превосходящая по качеству предыдущую часть, попала на полки магазинов.

ВМАНУША Да, печально. Вероятно, компьютерные игры у нас не самый популярный вид развлечения. Может быть, есть какие-нибудь религиозные запреты

на содержание игр? Да и с интернетом, наверное, проблемы? У вас вообще что-нибудь еще делает игры, кроме Alkar Media?

[Радван] Напротив! Компьютерные игры у нас так же популярны, как и везде. Интернет-кафе открываются и в небольших городках, и в деревнях. Игры оказывают значительное влияние на мировую культуру в целом и на арабский мир в частности, как на часть этого мира. Я бы очень хотел показать вам точные данные в цифрах, но боюсь, что таких данных не имеет никто. Просто мне приходится много путешествовать, и я вижу, что игры более популярны в этом регионе, чем можно было бы ожидать. Цены на компьютеры вполне доступные, к тому же местные власти в большинстве случаев выделяют специальные суды на их покупку.

Опять же высокий уровень пиратства бьет по производителям, зато открывает широкие возможности для обычных пользователей. Любой подросток может за небольшие деньги купить и попробовать самые современные программы и игры. Это пиратский мир, где некому запретить или ограничить распространение чего угодно, без оглядки на содержание и авторские права. Любой восьмилетний пацан покупает любые игры или фильмы независимо от возрастного рейтинга, причем сразу дюжиной и за смешные деньги! Насколько я знаю, мы единственная игровая компания, ос-

тававшая на плаву. Alkar Media существует с 1998 года, мы были первыми профессиональными девелоперами в арабском мире.

Были и другие, кто попробовал войти в игровую бизнес в 2002-2003 годах. К сожалению, большинство компаний закрывается после одного двух релизов. Среди них:

— **Technat 3D**, Дамаск (Сирия), одна-единственная игра — **Zoya: The Fighting Princess**. Официально продано менее тысячи копий. Реальные объемы, с учетом пиратских продаж, неизвестны.

— **Imagination DFZ**, Дубай (Объединенные Арабские Эмираты), 2002-2004 гг., две игры: **Legend of Zord** и **Wadi Basher**. Официально каждая из этих игр была продана тиражом менее 500 копий.

— **«Хезболла»**, Бейрут (Ливан), 2003 год, единственная игра — **Special Force**. О тираже и продажах ничего не известно (их просто никто не считал). Тут другой случай, другие цели и другие возможности.

Я уверен, есть и еще разработчики. Но не могу убедиться в этом, если не вижу их работ на полках магазинов, не слышу новых названий компьютерных игр, сделанных на Ближнем Востоке.

ВМАНУША Спасибо за беседу. Скорейшего выздоровления вам, да и вообще всему арабскому миру!

ПАРАД НЕСБЫВШИХСЯ НАДЕЖД

ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ИГРЫ, ТАК И НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ



Дмитрий Карасев



ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Перед вами — вторая часть материала о закрытых играх, которые заслуживали лучшей участи. В прошлый раз мы побывали лишь на первых этапах огромного небоскреба, где хранятся так и не увидевшие свет проекты. А в глубине здания, если хорошо поискать, можно обнаружить удивительные вещи: шутер, в котором нельзя убивать врагов; гонки, где победитель определяется по количеству выбитых у противника зубов; морской экшен, в подробностях воспроизводящий жизнь гигантской акулы. Какие-то игры, не добравшиеся до прилавков, могли бы быть техническим прорывом для своего времени, другие — основоположниками целых жанров. Большинство этих проектов не принадлежало к популярным сериям и имело дорогой рекламы, но вполне заслуживает того, чтобы о них рассказали.

Смерть одного квеста

Atma: The Mythic Light of India

Жанр: квест

Издатель: не нашлось

Разработчик: Vinsayak 4D Games

Больше всего *Atma* напоминала *Myst* на канюлах в Индии: такие же статичные локации, такая же тщательно прорисованная картинка с завораживающими пейзажами (*Atma* была одной из первых игр на движке *Unreal*). Сумей разработчики довести дело до конца, у *Myst* появился бы достойный конкурент. Но, увы, этого не случилось.



Идеально. Вот только непонятно, зачем для такого квеста понадобился движок *Unreal*?

Собачья жизнь

Amen: The Awakening

Жанр: экшен

Издатель: GT Interactive Software

Разработчик: Cavedog Entertainment

Elysium

Жанр: ролевая игра

Издатель: GT Interactive Software

Разработчик: Cavedog Entertainment

Good & Evil

Жанр: квест

Издатель: GT Interactive Software

Разработчик: Cavedog Entertainment

Студия *Cavedog* отметилась исключительно стратегией *Total Annihilation* и различными дополнениями к ней. Но были и другие игры, которые никто так и не увидел. Экшен *Amen: The Awakening*, начатый в 1996 году, был одним из самых амбициозных проектов своего времени, его называли возможным преемником *Half-Life*. По версии разработчиков, в 2032 году человечество ждал тот самый *Awakening*, вынесенный в заглавие: эпидемия неизвестной болезни, которая превратила большую часть человечества в одержимых жаждой убийства маньяков, а остальных загнала в укрепленные «зоны безопасности».

Amen сочетал в себе сразу несколько жанров — тут и шутер, и RPG, и квестовые загадки. Современному графика призван был обеспечить движок *Unreal*, закулисный сюжет — известный британский фантаст Саймон



По одному только виду этого сунтика становится понятно, что в *Amen: The Awakening* на самом деле являла место банальная элдгамка зомби.

Кларк. Увы, *Cavedog* все-таки переоценили свои силы. Разработка затянулась на три года, а затем *GT Interactive* разорилась, и *Amen* вместе с самой *Cavedog* ушел в небытие.

Заодно с ним были погребены еще два тайтла. Первый — это эпизодическая ролевая игра *Elysium*. Эпизодическая не в том смысле, что ролевые элементы проявлялись в ней лишь изредка, а в том, что распространяться она должна была отдельными эпизодами через Сеть. Всего планировалось 40 глав по 20 часов (!) геймплея.

Второй проект назывался *Good & Evil*, это была игра Рона Гилберта (автор *Maniac Mansion* и *Monkey Island*). Как и другие работы Гилберта, *Good & Evil* представляла собой прежде всего интерактивную историю. Это был квест, точнее, целых четыре квеста, никак не связанных между собой и доступных для прохождения в любом порядке.

Не объять необъятное

Arcturus

Жанр: экшен/стратегия

Издатель: не нашлось

Разработчик: BlueInca Studios

Арктур — название галактики, вращающейся вокруг одной из самых ярких звезд, а заодно и игры от *BlueInca Studios*, започвенной на ее степелях летом 2001 года.

Сюжет рассказывал о том, как две инопланетные расы при колонизации вышеступающей галактики неожиданно обнаружили существование друг друга. Человечество в игре не было, но обе расы повели себя очень по-человечески: вместо того чтобы решить дело миром, затеяли драку.



Самолетик смотрится неплохо, но какие мощности потребовались бы, если бы игра стала выбрасывать их на экран целыми флотилиями, как это и планировалось?

Военные действия в **Arcturus** должны были проходить следующим образом: нападающая сторона отправляет на планету противника флотилию истребителей, гонит вражескую авиацию, после чего переходит к следующей территории — и так пока не захватит столицу противника. Сражения в космосе отсутствовали как класс — видишь, флот исполняет берега на память.

Таким образом, игрок занимался развитием двух ипостасей. В роли так называемого Лидера он принимал непосредственное участие в боях. Вместе с ним сражалась и сопровождающая его техника. Авторы обещали широкий выбор боевых средств, от миниатюрных истребителей до огромных дрейдуотов.

Между боями игрок занимался развитием своей расы, налаживая добычу ресурсов на подконтрольных планетах, проводил исследования и формировал отряды, которые потом сопровождали его в бою. Одним словом, идея была оригинальная, только, похоже, разработчики сами до конца не поняли, как воплотить все это в жизнь. **Arcturus** продержался на плаву чуть больше года, а затем пополнил собой мемориальную доску отмененных проектов.

Король мертв

Worlds of Ultima III: Arthurian Legends

Жанр: ролевая игра

Издатель: не нашлось

Разработчик: Origin Systems

Серия **Worlds of Ultima** (ответвление от основного сериала **Ultima**) умерла после того, как две первых части — **Savage Empire** (1990) и **Martian Dreams** (1991) — не оправдали возложенных на них ожиданий. Однако идея выгуса самостоятельных историй по-прежнему привлекала **Origin**, что вылилось в появление **Arthurian Legends**. Проект, в общем-то, с самого начала был обречен — найти для него издателя после провала «Миров...» не представлялось возможным.

Тем не менее сотрудники **Origin** продолжали им заниматься. Сперва работой руководил Ричард Гарриот, затем — Уоррен Слектор. В отличие от большинства других игр про Камелот, **Arthurian Legends** строго следовала произведениям Томаса Мэлори и Кретьена де Труа (средневековые писатели, авторы книг о короле Артуре). А вот к **Worlds of Ultima** игра формально никакого отношения уже не имела.

Что забавно, после закрытия серии сотрудники **Origin** в шутку нарисовали перед офисом мелом на земле силуэт, как это делают с трупами, и повесили рядом табличку «Король мертв». На следующий день под ней появились цветы.



У серии **Worlds of Ultima** жизнь не складывалась с самого начала. Да и неудачливо — по всей видимости, **Origin** делала ее скорее для собственного удовольствия.

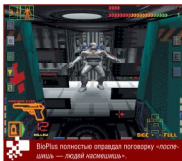
Биология

BioPlus

Жанр: экшен/ролевая игра

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems



BioPlus полностью оправдал поговорку «последимья — людей ласмиваща».

BioForge 2

Жанр: экшен/ролевая игра

Издатель: до издания не дошло

Разработчик: Origin Systems

Сразу же после выхода **BioForge** студия **Origin** по-быстрому, всего за два с половиной месяца, сделала аддон под названием **BioPlus**. Такая оперативность объяснялась довольно просто. Сам **BioForge** изначально был гораздо длиннее — его пришлось обрезать для удобства распространения. Поехавшая под нож часть как раз и легла в основу **BioPlus**. Однако то самое «по-быстрому» и подвело **Origin**: аддон был настолько переполнен багами, что о его жизнеспособности не могло быть и речи.

BioForge 2 тоже входил в планы компании, но процесс разработки так и не пошел дальше устного обсуждения концепции между дизайнерами. **Origin** планировала выстрелить его на новом движке, а сюжет вновь крутить вокруг героев первой части. Но в 1995-м у **Origin** случился финансовый кризис, и команда **BioForge** пошла под сокращение.

Кушать подано

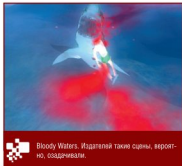
Bloody Waters: Terror from the Deep

Жанр: симулятор акулы

Издатель: не нашлось

Разработчик: Pineapple Interactive

Официальный анонс **Bloody Waters** состоялся в середине 2003-го, ближе к концу года появился и первый демо-ролик. Там главная героиня игры — огромная акула — стреми-



Bloody Waters. Издателей такие сцены, вероятно, озадачивали.

тельно уплывала от катеров, переворачивала рыбачье лодки и пожирала неосторожных купальщиков.

Эту самую акулу, в несколько раз превосходящую размером и умом своих собратьев, вывел на тропическом острове некий доктор — большой поклонник генетических экспериментов. Но из-за безалаберности ученого геннальное открытие уплыло на свободу, джигмо жаждало мести и ненавистно ко всему дуному.

Вся игра состояла из набора разносторонних заданий, цель которых сводилась к изведению ученого и всех его прихвостней. Также растущий организм необходимо было подкармливать рыбаками и туристами. С количеством съеденного расширялись и возможности рыбки. Были еще последователи местного культа, поклоняющиеся акуле. Периодически можно было переключать управление на одного из них, чтобы решать свои дела на суше. Обещали также реалистичная физика и свобода передвижения в пределах острова.

К сожалению, найти издателя, который рискнул бы связаться со столь необычным и весьма спорным (учитывая кровавые сцены лиричества акулы) проектом, не удалось, и **Pineapple** пришлось его торпедировать. Их идея, однако, не пропала втуне: спустя три года, в 2006-м, вышел другой симулятор акулы-затейницы — **Jaws Unleashed**.

«Сталкер» по-английски

Незванный проект Молинье

Жанр: ролевая игра

Издатель: не было

Разработчик: Bullfrog Productions

Украинский **S.T.A.L.K.E.R.** мог бы быть одной из первых игр по мотивам книги братьев Стругацких. В 1994 году не кто-нибудь, а сам Питер «Дядя Петя» Молинье всерьез раздумывал о возможном походе в Зону. Правда, недолго — раздумьями дело и ограничилось.

Воображение Дяди Пети рисовало ему не что вроде **Fallout Tactics** времен **Syndicate**.



Мысленно наложите скриншот сверху (**Fallout**) на скриншот снизу (**Syndicate**), и вы поймете, о чем думал Молинье.

Ж

Имелась аномальная территория, покинутая людьми. Имелся отряд наемников, которыми верхов руководил игрок. Имелось несколько сторгов, дававших задания — главным образом, по выносу из зоны артефактов. Впрочем, обладающие полезными свойствами предметы можно было использовать и для своих нужд.

Неизвестно, читал ли Молинье «Пикник на обочине», или все совпадение случайны. Возможно, проекту дали бы жизнь, но в то время студии как раз купила Electronic Arts, и из-за всеобщей суеты об игре как-то забыли.

Вернуться, чтобы уйти

Capitol Punishment

Жанр: аркада/квест
Издатель: Sierra On-Line
Разработчик: Cyberlore Studios

Sam Suede: Undercover Exposure

Жанр: экшен-комедия
Издатель: не нашлось
Разработчик: iBase Entertainment

Человеку по имени Эл Лоу мы обязаны появлением на свет такой квестовой классики, как *Torin's Passage*, *King's Quest*, *Police Quest* и, конечно же, серии *Leisure Suit Larry*. В 1995 году, еще работая на Sierra, он взялся за проект под многообещающим названием *Capitol Punishment* («Высшая мера наказания», то есть смертная казнь). Внешне игра была выполнена в том же стиле, что и приключения Ларри, только на этот раз Эл замесился не много ни мало на американскую политику.

Главными героями *Capitol Punishment* были Билл и Хиллари Клинтон, а в центре внимания оказывался всем известный скандал. Также объектами пародии стали крупнейшие государственные деятели Соединенных Штатов, внешняя политика Белого Дома и прочие схожие темы. Для игры был создан совершенно новый, трехмерный движок. Помимо собственно квеста, *Capitol Punishment* был полон аркадных мини-игр — в демоверсии, к примеру, предлагалось помочь американскому президенту сплыть по бурной реке на хлипком плоту.

Остается только догадываться, к чему привело бы сочетание столь скользкой темы с фирменным юмором в стиле *Leisure Suit Larry*. Но Эла товарищарки подвел хваленый движок, не выдержавший полевых испытаний, и *Capitol Punishment* закрылся. Спустя три года Лоу покинул Sierra, а спустя еще семь лет основал собственную студию iBase



Упорству Лоу надо отдать должное: все же, провозить квесты, ни разу не сарниев с проточной водой. Правда, из *Sam Suede* он собирается сделать экшен-комедию, но, судя по всему, это было бы что-то вроде *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*.

Entertainment и объявил о создании *Sam Suede: Undercover Exposure* — первой игры в жанре «экшен-комедия».

Под этим определением Лоу подразумевал, что теперь персонажей придется выводить из строя не при помощи оружия, а гораздо более оригинальным способом — проще говоря, смешать их до смерти. Не обошлось без фирменных головоломок и нескольких мини-игр. Роль главного героя исполнил Сам Суэйд, обаятельный неудачник, который неожиданно для себя оказался свидетелем преступления и решил самолично взяться за расследование (он давно мечтал стать детективом).

По стилю игра напоминала «Ларри», разве что фирменный юмор стал более корректным. Однако взяться за продвижение нового жанра никто из издателей так и не решился, поэтому студию вместе с игрой пришлось закрыть. По словам Лоу, это был его последний проект — в игровую индустрию он больше ни ногой. По крайней мере, пока...

Тень командора

Commander Keen: The Universe Is Toast!

Жанр: аркада
Издатель: Apogee Software
Разработчик: id Software



Командор Кин — это стратегический захват КИ на случай кризиса. Всегда ведь можно обладать платформером и зарабатывать на нем быстрые деньги.

Игроки, которым доводилось проходить последний, шестой эпизод *Commander Keen*, должны помнить, что в конце игры можно было увидеть изображение Кина в колпаке Санта-Клауса, обещающего на Рождество 1992 года «лучшее из всех приключений командора». Седьмому чад *id Software* собралось выступить под названием *The Universe Is Toast!*, и состояла она должна была из трех отдельных игр.

Однако вскоре сотрудники студии настолько загорелись идеей создания трехмерного *Wolfenstein* (на самом деле усложнено-трехмерного), а о новом *Commander Keen* и думать забыли. Впоследствии и Том Холл, и Кармак, и Ромеро не раз говорили, что не прочь заняться седьмой частью игры. Ромеро со своей студией даже брался за переиздание всей серии, переработанной под Windows. Но дальше разговорное дело пока что не идет.

Красный Descent

Descent 4
Жанр: экшен
Издатель: до него дело не дошло
Разработчик: Volition
Descent, выйдя в 1995 году, стал важным шагом на пути освоения трехмерного пространства. Сделавшая его компания Parallax



Red Faction был так себе шутером, и выйдя по названию Descent 4, ему бы это сильно не помогло.

Software после издания второй части в 1996 году распался на две независимые студии — **Volition Incorporated** и **Outrage Entertainment**. Последние в 1999-м выпустили третью часть серии. Спустя год пришел следующий издателем ответный шаг — **Descent 4**.

Планировалось, что игра станет приквелом к первой части. Однако волею Volition отказалась от этой идеи и взялась делать на основе *Descent 4* совершенно другую игру. Ну то есть как другую: движок остался прежним, фишка с разрушаемыми интерьерами тоже, сюжет (нанотехнологии, злобная корпорация со своим вирусом, даже главный герой по имени Паркер) опять же не претерпел ни малейших изменений.

В итоге получилось... **Red Faction**. По словам Майка Куласа, президента Volition, им хотелось оставить *Descent* в прошлом и заниматься самостоятельными проектами.

Человек человеку экспа

Dragon Empires

Жанр: MMORPG
Издатель: Codemasters
Разработчик: Codemasters

Создатели MMORPG не особенно приветствуют дуэли между пользователями. Одни отводят для поединков специальные зоны, другие вовсе их запрещают. Создатели *Dragon Empires* пошли по другому пути — поставили PvP во главу угла.

Codemasters (издатель *Operation Flashpoint* и *Colin McRae Rally*) создавали мир, которым должны были управлять кланы из числа самих игроков. Пользователи могли захватывать замки и целые города, издавать там законы и править по собственному усмотрению — само собой, пока их не выбьет оттуда другой клан. Что касается вынесенных в название драконов, то с ними можно было как воевать, так и принимать к себе на службу.

Первые строки кода были написаны еще осенью 2001 года, но после трех лет работы игра отменили. Причина та же, что и у других, — высокая конкуренция на онлайн-воинском рынке и, как следствие, туманные перспективы.



Если бы воссияла мир одной фантазийной MMORPG, то можно считать, что освоили их все.

Божья искра

Driven: The Sequel to Pyst

Жанр: квест
Издатель: Parrot Interactive
Разработчик: Питер Бергман



Дривел, как и Pyst, представил собой набор открыток. До чего дарили игру туристы!

Pyst, сделанный в 1996 году человеком по имени Питер Бергман, был пародией на культовую адвенчуру Myst. Игра выглядела так, как выглядел бы Myst, если бы все те миллионы игроков попадали туда вагзправду: здания лежат в руинах, всюду валяется мусор, стены разрисованы пожеланиями в адрес разработчиков и надписями «секретная дверь здесь». Игрового процесса как такового в Pyst не наблюдалось — можно было лишь перескочить от локации к локации и щелкать на интерактивных элементах.

Благодаря популярности Myst пародия была воспринята на ура, и после выхода Riven: The Sequel to Myst (1997) началась работа над второй частью издательства. Но до релиза Driven так и не добрался — у Питера возникли более серьезные дела. Осталась лишь демоверсия, которая выкладывалась на дисках с другими играми Parrot Interactive (издатель Pyst). Схожая судьба постигла и ReallyPYST — любительскую пародию на всю серию, планировавшуюся к выходу в 2004 году.

Это судьба

Fate

Жанр: экшен
Издатель: Intracorp Entertainment
Разработчик: DogBone Software
До выхода Fate («Судьба») компания Intracorp Entertainment специализировалась на низкобюджетных экшенах. Сам Fate, датированный 1996 годом, на первый взгляд тоже относится к их числу — если бы не целый ряд оригинальных идей того времени находок,



Если бы не несколько оригинальных идей, Fate был бы банальным клоном Duke Nukem соответствующего качества.

многие из которых потом были позаимствованы коллегами по жанру.

Создатели игры одними из первых решили снабдить каждое оружие несколькими режимами стрельбы. Игрок получал возможность открывать порталы (привет, Prey!), позволяющие перемещаться с одного уровня на другой и обратно. Оружие и экипировку можно было собирать из найденных по дороге предметов, создавая комбинации различной степени мощности.

Сюжет закончился в том, что родную планету главного героя захватили инопланетяне с целью возродить нечто под именем All-Father. Однако выяснить, зачем им это надо и почему герой должен им помешать, мы теперь никогда не сможем — в том же 1996-м Intracorp обанкротился, а с ней в тартарары полетел и Fate.

Недолет

Fighter Ace 2

Жанр: онлайн-мифовый авиасимулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: VR-1/Jaleco Entertainment



Fighter Ace (он же Air Attack) — последователь таких авиасимов, как Air Warrior и WarBirds. Суть его была проста: игроки слева регистрируются на сервере, а затем сражаются друг с другом за штурвалами самолетов времен Второй Мировой войны. Появившись в 1996 году, игра благодаря поддержке Microsoft собрала немало поклонников по всему свету.

Вторая версия была запущена в производство в 1999-м. Как и оригинал, Fighter Ace 2 имел несколько уровней сложности, от полной аркады с четырьмя кнопками управления до хардкорного симулятора. В мультиплеере, помимо обьного дефматча и командной битвы, был режим, в котором необходимо было разбомбить все вражеские аэропорты и базы, попутно не дав противнику сделать то же самое со своими.

Для нас Fighter Ace интересен прежде всего тем, что и первая, и вторая часть по большей части делались в питерском отделении канадской студии VR-1. Но с наступлением нового века Microsoft охладела к Fighter Ace и забросила его. В 2002 году компания Jaleco взялась за возрождение игры, запустив сразу 3.5-версию.

Rainbow Six шиворот-навыворот

Final Score

Жанр: тактический экшен
Издатель: не нашлось
Разработчик: Sunstorm Interactive
Final Score (анонсирован в 2001-м) — это такая Rainbow Six, вывернутый навизнанку. Те



Final Score. Если есть специальные симуляторы для спецназа, то почему бы не сделать такой же для бандажей?

же командные перестрелки в связке со стратегическим планированием, только вместо доблестных борцов с преступностью под наше управление попадала как раз та самая преступность. Главным героем — Дан Хокинс, неординарная личность, профессиональный налетчик и бандит. Каждая миссия — отдельное преступление. Тут и крахи известных драгоценностей, и ограбления банков, и даже захват заложников. Под контролем игрока было все, от подбора «персонала» до составления предварительного плана операции.

За выполнение заданий игрок получал очки опыта (да, был в Final Score и ролевой элемент). Нелинейная сюжетная линия имела два варианта концовки. Работы над игрой продолжались полтора года, но найти издателя так и не удалось (во многом из-за криминальной тематики). В конечном счете Sunstorm с величайшим сожалением пришлось свернуть все работы над Final Score.

Апокалипсис 3D0

The Four Horsemen of the Apocalypse

Жанр: экшен
Издатель: 3D0
Разработчик: 3D0

В конце 1990-х — начале 2000-х 3D0 долгое время перебивался с Might and Magic на Army Men, практически не выпуская ничего нового. Обновить кровь должен был амбициозный проект The Four Horsemen of the Apocalypse, анонсированный в июне 2002 года. С одной стороны, он напоминал американский комикс про супергероев, а с другой — авторы демонстрировали глубокое знакомство с евангельской литературой и библиологической версией конца света.

На всех этих вещах и строился сюжет: падшего ангела Аббадона депортировали на землю, чтобы найти трех избранных и остано-



Стальное жилище одного из всадников апокалипсиса. Только вот конюшни что-то не видно.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ





С появлением всадников апокалипсиса на Земле многое изменилось.

вить конец света самым простым способом — устранить четырех всадников, без которых апокалипсис невозможен в принципе. Впрочем, еще неизвестно, какая из команд была страшнее, — в партии падающего ангела числился серийный убийца, проститутка и продажный политик. У каждого из них были свои способности, но основная роль отводилась все-таки Аббадану.



Обещалось очень много экшена, интерактивное окружение и уникальные возможности вроде беготни по потолку. Сюжет должен был преподноситься при помощи рисованных комиксов. За дизайн отвечал Стэн Уинстон, автор спецэффектов к «Парку Юрского периода», «Терминатору», «Хищнику» и «Чужим».

В мае 2003 года The Four Horsemen of the Arosalypse оправдал свое название, накрывшись одним с 3DO медным тазом. Спу-

стя год из-под таза донесли обещания, что проект будет куплен другим издателем и все-таки выйдет, правда, лишь на консолях. Но все осталось как прежде. Не оправдались и слухи об издании на основе Arosalypse серии комиксов.

Тупиковая ветвь

Genesis: The Hand of God

Жанр: симулятор бога
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog Productions

Genesis (в производстве запущен в январе 1999 года) был попыткой компании Bullfrog возродить славу Populous — игры, с которой, собственно, у студии все и началось. Молинье к тому времени уже давно отбыл в Lionhead, но тем не менее его Black & White и булфроговская Genesis, создававшиеся одновременно, оказались почти что близнецами.

Игроку в Genesis отводилась роль бога, который при поддержке своего племени должен был побороть других богов. Весь личный состав делился на три большие группы — жрецы, воины, рабочие, — и в соотношении этих социальных классов надо было найти равновесие. Подчеренные годились лишь для двух вещей — молиться, приносить ману, и добывать еду, увеличивая через это свою численность. Главной задачей бога было достижение баланса между двумя этими занятиями.

Имелись также пророки (по одному от каждой касты), владевшие различными способностями и управлявшиеся при помощи вещей снов. Хотя куда именно отправится со своими проповедями после соответствующего видения миссионер, зависело только от него самого.

В целом, Black & White отличалась возможностью растить собственное животное, а Genesis, с его более проработанной экономической системой и вариантами божественного воздействия, был ближе к оригинальному Populous. Издавать одновременно две почти одинаковые игры Electronic Arts не решилась, и после долгих раздумий сделала выбор в пользу более раскрученного Black & White. Genesis же положили под сукно с формулировкой «лотом лосмотризм», а после закрытия Bullfrog в 2004-м и вовсе отправили в топку.

Встречаются как-то C&C и DOOM...

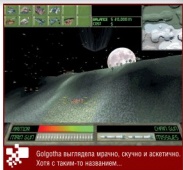
Golgotha

Жанр: стратегия/экшен
Издатель: Red Hat (Linux-версия)
Разработчик: Crack dot Com

До Golgotha студия Crack dot Com, основанная выходящим из Id Software Дэйвом Тайлором, успела отметить лишь платформером Abuse. Golgotha же была анонсирована в 1995-м под многообещающим девизом «все лучшее от Command & Conquer и DOOM».

От обычной стратегии в реальном времени Golgotha отличалась тем, что в каждой миссии игрок попадал под контроль супертанк (он так и назывался), который был его воплощением на поле боя. В любой момент можно было переключиться на вид от первого лица и лично повести войска в бой. А вот остальные юниты напрямую не контролировались. Доступный максимум — указать войскам направление движения, а дальше все надежда только на AI.

Сама игра была трехмерной, что для стратегии в то время было очень смело. Это и погубило игру: из-за проблем с движком разра-



Golgotha выглядела мрачно, сухо и засекчено. Хотя с таким-то названием...

ботка застопорилось. Тем временем деньги у разработчиков подошли к концу, и в 1998-м Crack dot Com вынуждена была закрыться, предвительно выложив для всеобщего доступа исходный код игры, графику и текстуры. Если есть желание — можете доделать сами. Скачать все необходимые материалы можно по адресу http://liberatedgames.org/game.php?game_id=35.

Orki Boyz

GorkaMorka

Жанр: гонки на выживание
Издатель: Ripcord Games
Разработчик: Real Sports

Интересно, что будет, если скрестить орка и Михаила Шумахера? Очевидно, именно таким вопросом задавались в Real Sports, начав разработку GorkaMorka. Игра мгновенно привлекла внимание — чего-чего, а гонки по вселенной Warhammer 40 000 еще никто не делал.

Суть была проста: ороний крейсер, как это часто у них бывает, потерял крушение на необитаемой планете. Чтобы не скучать, зеленые решили насобирать из обломков звездолета машины и устроить гонки. Победителем — место на одной из удачливых спасательных капсул и возможность улететь куда подальше. Экшнлаж каждого автомобиля состоял из двух орков — водителя и стрелка, причем игрок контролировал лишь одного из них. Победа засчитывалась не только за скоростью прохождения трассы, но и за количеством подбитых во время гонки соперников.

GorkaMorka подкупала стильным дизайном, даже вместо нормального языка в игре использовался ороний диалект. Но, увы, в 2003-м у Real Sports возникли разногласия с издателем, а весной 2004-го проект был отправлен в утиль.



GorkaMorka. Что интересно, в качестве валюты у орков в ходу выбитые зубы. Благо регенерация позволяет отрабатывать новые почти мгновенно.

Добрый доктор Ганнибал

Hannibal

Жанр: экшен

Издатель: а кому оно надо?

Разработчик: Arxel Tribe



Иллюстрация: Ханнибал. Вспомните на подвинутого рука индийца — думать и ожидать после этого, что это не ужас.

Разработка игры **Hannibal** стартовала сразу после выхода на экраны в 2001 году одноименного фильма. Игроку предстояло освоить роль своего управления Кларису Старлинг (авторы также намекали на существование уровней, где можно было бы поиграть за доктора). Принадлежность героини к силам закона накладывала запрет на тактику «убей все, что стреляется». Вместо этого игроку предлагалось взаимодействовать с многочисленными персонажами. Самые агрессивные можно было усмирить, ранив в руку или в ногу, а потом арестовать и допросить.

У каждого из NPC имелся свой набор характеристик: со спокойным человеком проще договориться, агрессивный ни за что не сдастся в плен, и так далее. Эти параметры зависели от поведения самого игрока, даже от того, подойдет ли он (вернее, она, Кларисса) к персонажу с пустыми руками или с ружьем наперевес.

У самой Клариссы появлялся такой параметр, как страх. Он рос от постоянного пребывания в напряжении (в темноте, с оружием наизготовку или под пулями врагов) и выливался в негативные эффекты, от простого дрожания рук до зрительных галлюцинаций. Но несмотря на столь оригинальную идею (впрочем, в том же 2001 году такие вещи обещали в **Call of Cthulhu**), **Hannibal** так и не заинтересовал никого из издателей и вскоре тихо умер в забвении.

Не убий

My Hindu Shooter

Жанр: экшен/ролевая игра

Издатель: не было

Разработчик: MUM

Как ни крути, большинство современных игр основаны на жестокости и насилии. Людям, зашедшим в начале 2000 года за игру с рабочим названием **My Hindu Shooter**, пришла оригинальная идея — создать шутер, где главной целью будет убить как можно меньше противников.

С одной стороны, большинства сотрудников студии **MUM** были абсолютными новичками в игровой индустрии, с другой — в создании игры участвовали несколько выходцев из **Origin**, в том числе и Уоррен Спектор (в качестве консультанта и советника).

Для разработки игры был приобретен ни много ни мало движок Unreal. Действие **My Hindu Shooter**, исследовавшем индустрию философию, разворачивалось в средневеко-

вой Индии, подвергаясь нападению демонов. Один из них по непонятной причине спас главную героиню от смерти... а дальше стандартная история про спасение мира.

Убийства в **My Hindu Shooter** не то чтобы запрещалось, но насилие, как и любое действие в игре, неизменно сказывалось на карме героя. А без кармы нигуда — она влияла на реинкарнацию. Да, окончательно умереть в **My Hindu Shooter** было нельзя — персонаж каждый раз перерождался. Вел себя хорошо — воскресал сильным и умным, да еще со специальной способностью; вел по-свински — свиней и становился. Или собакой. Или даже черем. От кармы зависела и концовка игры.

Прогресс можно было, лишь доведя карму до совсем неприличного состояния. Чтобы избежать этого, следовало прокрадываться мимо врагов либо улаживать дело миром при помощи разветвленной системы диалогов. Работа над игрой кипела целый год, но в итоге от нее решили отказаться — по признанию самих разработчиков, им не хватило опыта, чтобы справиться со столь масштабной задачей.

Потом **MUM** предприняли попытку трансформировать **My Hindu Shooter** в квест, основанной идеей которого было дать игроку максимальную свободу передвижения и взаимодействия с окружающим миром. Но из этой затеи тоже ничего не вышло.

Откуда есть пошли слэшеры

Into the Shadows

Жанр: экшен

Издатель: Scavenger, Inc.

Разработчик: Triton

Into the Shadows мог стать первым слэшером на PC. Опубликованная в 1995 году демоверсия надоедо отпечатавшаяся в памяти многих игроков. Полностью трехмерные персонажи, скелетная анимация по технологии motion capture, тени — для середины 1990-х это было практически технической революцией. Сам экшен получался каким-то странным — вместо винтовок и бластеров персонажи размазывали всевозможным колоде-режущим оружием.

Такого жанра, как слэшер, тогда еще просто не существовало (**Hexen** появился лишь в конце года), и успех шведские разработчики довести игру до ума, успех был им гарантирован. Но в 1997-м **Scavenger** разорилась, а студия **Triton** была закрыта вместе со своим проектом. Но именно **Into the Shadows** проложил дорогу таким играм, как **Severance: Blade of Darkness**, **Die by the Sword and Enclave** (последний, кстати, создавался теми же самыми людьми, осевшими в **Starbreeze Studios**).



Демоверсия Into the Shadows была продемонстрирована в прямом смысле этого слова — играть в нее было нельзя.

Индиана Джонс и забытый квест

Indiana Jones and the Iron Phoenix

Жанр: квест

Издатель: LucasArts Entertainment

Разработчик: LucasArts Entertainment

Indiana Jones and the Spear of Destiny

Жанр: квест

Издатель: LucasArts Entertainment

Разработчик: LucasArts Entertainment

Идея создания игры про Индиану Джонсу принадлежала **LucasArts** с момента выхода самого первого фильма («Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», 1961). И неудивительно — популярность обывала. Одна из первых игр со знаменитым археологом в главной роли называлась **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, вышла в 1992-м и добилась немалого успеха. Тут же началась разработка продолжения — **Indiana Jones and the Iron Phoenix**.



Карты Indiana Jones and the Iron Phoenix и Indiana Jones and the Spear of Destiny до конца не дошли. А вот комиксы такни выгустались.

«Железный феникс» был классическим рисованным квестом. Но его появление помешали... фашисты. Весь сюжет игры крутился вокруг недобитых наци — после Второй мировой войны они якобы решили найти Философский камень и воскресить Гитлера. В **LucasArts** решили, что игра с подобным сюжетом вызовет слишком много протестов, и в конце 1993 года остановили ее разработку.

Чтобы труды не пропали зря, на ее основе решили сделать квест **Indiana Jones and the Spear of Destiny** про легендарное Кольцо Судьбы, которое делает своего владельца непобедимым. Но на этот раз работы не успели даже толком начаться — в **LucasArts** пришли к выводу, что игры про Индиану должны отличаться большей динамикой. Это означало переход к приключениям в духе **Tomb Raider**. Впрочем, обе игры все-таки увидели свет — в виде двух серий комиксов.

Команда была «Стоять!»

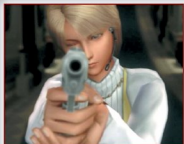
Lifeline

Жанр: action/adventure

Издатель: Konami

Разработчик: Konami

Японская **Lifeline** могла бы стать очередным клонком **Resident Evil** (девушка-спецазвод, космический корабль, полный монстров...), если бы не одна особенность: главная героиня управлялась одним только голосом. В PS2-версии, увидевшей свет в 2004-м,



LifeLine из тех игр, который хорюю выглядит на бумагу, но не выдерживает проверку действительности.

игра понимала до 5000 слов, то есть игрок мог отдавать сложные приказы вроде «выстрели ближайшему монстру в голову, отойди на два шага». С многочисленными NPC общение происходило также посредством голоса.

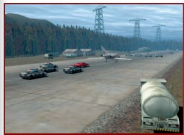
Продажи оказались удовлетворительными, но было очевидно, что на одной такой идее далеко не уедешь. Да и вести непрерывную беседу с игроком оказалось тяжело. В результате от портирования игры на PC Konami пришлось отказаться (в Сети, кстати, сохранилась демоверсия), а LifeLine осталась в истории как необычная забава, опередившая свое время.

Несостоявшаяся GTA

Loose Cannon

Жанр: экшен/гонки
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Digital Anvil/Sinister Games
Loose Cannon («Как с цели сорвался») в свое время мог покорить серию GTA. Выйти он во время, **Rockstar**, возможно, не пришлось бы заниматься частью под номером «три». Разработкой игры занималась студия **Digital Anvil**, основанная в 1996 году Крисом Робертсом, создателем **Wing Commander**.

Как и в GTA, игрок получал полную свободу действий — при наличии некой финальной цели герой был волен делать что угодно или не делать вообще ничего. Но если в GTA бои проходили в основном пешком, то Loose Cannon в лучших традициях **DeathTrack** и **Full Auto** позволял обещать свое авто оружием и стрелять по врагам, оставаясь за рулем. Прибавьте к этому полное 3D — и это в эпоху двухмерной GTA 2! Сюжет был прост, но для подобной игры в самый раз: некий наемник за соответствующее вознаграждение взялся найти и убить предводителя одного из мафиозных кланов.



Единственное, что могло поведать Loose Cannon, — ее мультиплатформенность. Что означало бы слабую графику и еще хуже проблем.

В 2000-м Digital Anvil перешла в собственность Microsoft, и Loose Cannon (заодно с **Conquest: Frontier Wars**) продала Ubisoft. Те перепоручили игру **Sinister Games**, а спустя год проект был законсервирован с формулировкой «технические проблемы» и позже тихо отправлен на свалку.

Ваше величество

Majesty Legends (Majesty 2)

Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: Hip Interactive
Разработчик: Cyberlore Studios



В Cyberlore, видимо, так до конца не определились, что они делают — дополнение или игровую часть.

Первая часть **Majesty** добилась успеха благодаря одной идее — отсутствию прямого контроля над кинитами. Аддон **The Northern Expansion** опирался на ту же находку. В то же время в Cyberlore понимали, что в третий раз надо придумать что-то новое.

Новая Majesty обещала быть уже полностью перемерной. Вокруг городов возмелись стены (чтобы дасть игрокам спокойно развиваться на ранних стадиях игры). Также по-новому начали вести себя герои: к примеру, если они натравливали на гигантского паука воинов, те пытались порубить его в калусту; рейдеры старались захватить врага живым и доставить в город; а священники вообще предпочитали улаживать дела с противником миром.

Разработка **Majesty Legends** официально стартовала в 2002 году, а перервалась спустя три года, в сентябре 2005-го, после банкротства издателя **Hip Interactive**. Cyberlore пытались найти другого издателя, но никто не заинтересовался их предложениями. В результате студии пришлось уйти с рынка компьютерных игр.

Любителям быстрой езды

Moskva на колесах (Moscow Rush)

Жанр: гонки
Издатель: Бука

Разработчик: HBM Game Development Group
«**Moskva на колесах**», анонсированная «Букой» в 2003 году, мгновенно получила титул «русского **Need for Speed**». Все необходимое для успеха действительно было: реальная Москва, воссозданная по фотографиям с воздуха, реальные российские автомобили, реалистичная физика, наконец, «реальный чувак» Димон в роли главного героя.

Не были забыты и такие вещи, как режим карьеры с денежными призами по итогам гонок, возможность покупать новые машины и совершенствовать старые, различные задания, выполнение которых тоже приносило деньги.



Место русского Need for Speed пока остается вакантным. У LADA Racing Club ничего не получилось. «Москва на колесах» же просто не дошла до релиза.

Неизвестно, насколько «Москва на колесах» смогла бы конкурировать с NFS, но успех на российском рынке ей был практически обеспечен — в конце концов не самая, скажем так, удачная **LADA Racing Club** затронула свое производство справдала с лихвой. Но из-за технических проблем «Москва на колесах» сошла с дистанции, и ее воскрешение, по словам разработчиков, пока не предвидится.

Концерт не будет

Metallica: The Game

Жанр: экшен/гонки
Издатель: Vivendi Universal (сейчас — Vivendi Games)



Этот мощный Aston Martin был прототипом одной из машин в игре Metallica.

Разработчик: Segnana/Black Label Games
Идея создания собственной игры знаменитых металлисты загорелись в середине 2003 года (а действительно, чем они хуже той же Бритни Спирс — у нее ведь есть **Britney's Dance Beat?**). Само собой, суровым рокерам требовалось нечто соответствующее. **Metallica** (игра, а не группа) больше всего походила на фильм «**Безумный Макс**»: поездки на увеселительных машинах, огромные открытые пространства, возможность настраивать свое транспортное средство, менять на нем вооружение.

К работе над проектом была привлечена студия **Segnana** и **Black Label Games**, а также Джефф Дарроу, один из дизайнеров трилогии «**Матрица**». Саундтрек целиком состоял из понто чых песен, один трек планировалось записать специально для игры. Сами музыканты на экране не появлялись, зато озвучивали происходящее своими голосами.

Релиз игры был назначен на начало 2005 года, акурат к выходу альбома **St. Anger**. Однако к тому времени и музыканты, и разработчики разочаровались в своей затее. Обещанная песня появилась на вышеупомянутом альбоме, и на этом история игры закончилась.

Меховое изделие

Multiplayer BattleTech: 3025

Жанр: онлайн-война
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Ksmai Studios



Multiplayer BattleTech: 3025 вряд ли бы имела успех — хотя бы из-за громоздкого названия.

Multiplayer BattleTech: 3025 был третьим онлайн-войновым проектом по вселенной BattleTech после Multiplayer BattleTech: EGA и Multiplayer BattleTech: Solaris (также известной как SVGA). Создавался он параллельно с MechWarrior 4, но в отличие от игры Microsoft в точности следовал оригинальным правилам BattleTech.

Концепция 3025 ничем особым не выделялась: игрок подключался к серверу, присоединялся к одной из многочисленных фракций, выбирал понравившегося робота и наиболее симпатичную планету, после чего высаживал на ней вместе с тремя товарищами и вступал в бой с такой же четверкой противников. Поединки в 3025, судя по бета-версии, протекали стремительно и жестоко: зачастую через минуту половина бойцов уже лежала на земле и тихо пылала в воздухе голубоватый дымок.

Поле боя каждый раз оказывалось новым: машины на сервере случайным образом генерировали ландшафт и расставляли «тактические элементы» вроде обломков камней, руин и так далее. По итогам сражения планета отходила клану победителя.

Новость о закрытии проекта пришла в декабре 2001 года. По одной из версий, причиной стали проблемы с движком. По другой — два гиганта, Microsoft и Electronic Arts, не смогли договориться по поводу авторских прав.

Пристие-каваце

Priest

Жанр: MMORPG/Шутер
Издатель: JC Entertainment
Разработчик: JC Entertainment



Priest. Может быть, мы что-то путаем, но на Диком Западе так не одевались.

Priest от корейской студии JC Entertainment (на Западе известна по многопользовательской игре Redmoon) была в высшей степени неординарной MMORPG. Во-первых, место действия — Дикий Запад вместо волшебного королевства или далекой галактики. В основе игрового мира лежала одноименная серия комиксов, в которой двенадцать ангелов обиделись на бога за его чрезмерную любовь к людям и, бежав на Землю, поклялись истребить человечество. Соответственно, игрок мог встать либо на их сторону, либо на сторону бога.

Во-вторых, господство стрелкового оружия (Дикий Запад все-таки), что превращало игру в полноценный шутер. Разработчики обещали как знакомые по westernам ковбойские дуэли один на один, так и массовые перестрелки между кланами за контроль над городами и источниками ресурсов.

Игра, что и говорить, получалась очень своеобразная, но после нескольких лет разработки все пошло прахом. По словам сотрудников JC Entertainment, они трезво оценили свои силы и перспективы Priest, после чего решили помириться с выпуском подробных проектов.

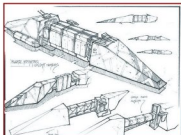
EA и онлайн несовместимы

Privateer 3: Retribution

Жанр: космический симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems

Privateer Online/ Wing Commander Online

Жанр: MMORPG/космический симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems



Судя по этому наброску, Wing Commander Online больше всего напоминал космический конструктор LEGO.



Этот космоспорт уже никому не увидеть. Возможно, Origin следовало немного помириться с Privateer 3 — игр в серии Wing Commander и так хватало за глаза.

Harry Potter Online

(Hogwarts Online)
Жанр: MMORPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems/New Pencil
Privateer — ответвление от памятной кино-мем космической серии Wing Commander.

Первая и вторая часть вышли соответственно в 1993 и 1996 годах и от прародителя отличались прежде всего свободой действия. Если в оригинальной серии игрок исполнял роль волевого и был строго ограничен рамками миссии, то в Privateer он был наемником и мог творить все, что ему вздумается.

Создание третьей части началось в 1998 году. В игре собирались использовать новый движок, сохранив при этом основные достоинства серии — космические сражения, свободу действий и сюжетные ролики с участием живых актеров. Параллельно начались работы над неким многопользовательским космосимулом, где была возможность выполнять случайные генерируемые миссии, объединившись в полноценное боевое звено.

Но затем наступил 1999 год и провал фильма Wing Commander. Это заставило Electronic Arts задуматься о перспективах серии, а заодно и уволить Нейла Янга с поста руководителя Origin Systems. К тому же EA уже давно собирались перевести студию исключительно на онлайнные разработки. Итог — в апреле 1999-го Origin получила команду срочно переделывать Privateer 3 в Privateer Online.

Предполагалось, что действие игры будет происходить как на поверхности планет, так и в открытом космосе. Пешая часть внешне весьма напоминала Ultima IX: Ascension. Модели кораблей в Privateer Online состояли из отдельных деталей, то есть замена одной из них непременно сказывалась на внешнем виде всего судна. К тому же это позволяло собрать свой собственный корабль из валяющихся под рукой деталей.

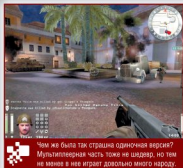
В конце концов все достижения Origin по части Wing Commander были собраны в одном онлайн-войновом проекте. Но вскоре EA пустила под откос и его, чтобы не создавать конкуренцию родственной Earth & Beyond, которой занималась лас-вегасская Westwood. Команда же Privateer Online после этого переехала на постоянное место жительства в Sony Online Entertainment и осчастливила мир многопользовательской Star Wars Galaxies.

Harry Potter Online к Wing Commander, конечно, не имеет никакого отношения, но его судить сложно точно так же. ИМХО была организована на детскую аудиторию и вместо боев в темных лабиринтах предлагала постижение волшебных наук, вместо PvP — соревнования между учениками, а вместо рогатых минотавров — учителей. В 2001 году ее заморозили, затем передали студии New Pencil, а в 2005-м закрыли окончательно — в EA решили, что мода на Гарри Поттера пошла на спад и момент уже упущен.

Пробный шаг

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Жанр: шутер
Издатель: Activision
Разработчик: id Software/
Splash Damage/Mad Doc Software



Чем же была так страшна одиночная версия? Мультиплеерная часть тоже не шадер, но тем не менее в нее играют довольно много народу.

Выпустить аддон к успешной игре — святое дело для каждого разработчика. Так что анонс в 2002 году дополнения к **Return to Castle Wolfenstein** никого не удивил.

Авторы не поскупились на нововведения. **Enemy Territory** должен был превратить Wolfenstein в настоящий тактический экшен: с фашистами теперь предстояло бороться в сопровождении отряда товарищей. Каждый боец, включая самого игрока, имел свой класс, а внутри класса — различные умения, зависящие от достигнутого им уровня.

Покорные **Enemy Territory** состоялся зимой 2003-го. По словам разработчиков, проект получался не слишком удачным, и фанаты решили не расстраивать. Осталась лишь бесплатная многопользовательская версия.

Что же касается авторов игры, студии **Splash Damage**, то для них все сложилось удачно: полученный опыт позволил им взяться за **Quake Wars: Enemy Territory**.

Просто Shooter

Shooter

Жанр: экшен

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems

В 1995 году Уоррен Спектор работал еще в **Origin Systems**. Именно тогда ему пришла в голову идея сделать нечто напоминающее **System Shock**, но с гораздо большей свободой действий. Игру, которую можно было бы пройти несколькими путями.

Вскоре под его руководством стартовал проект, получивший красочнейшее название **Shooter**. События игры происходили в образцовом киберпанковом будущем с его корпорациями, компьютерными сетями и, конечно же, имплантатами. Уоррен Спектор хотел дать игрокам свободу выбора: многие препятствия можно было бы преодолеть разными



Deus Ex мог выйти еще в 1995 году. Но назвался бы он только не Deus Ex, а Shooter.

путями, в зависимости от выбранного стиля прохождения.

Но в **EA** решили, что игроки такой подход не оценят, и поставили на **Shooter** жирный крест. Это стало последней каплей, и вскоре Спектор покинул **Origin**, чтобы спустя четыре года все-таки воплотить свои идеи в жизнь в культовом **Deus Ex** и показать **EA**, как они ошибались. «Будь **EA** дальновидной, эта игра могла выйти под их флагом!», — сказал нам Уоррен Спектор, рассказывая о **Shooter**.

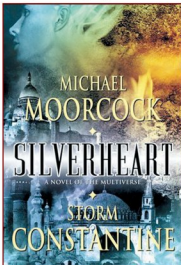
Попытка номер два

Silverheart

Жанр: нелюбимая фантазия с живым видео

Издатель: не было

Разработчик: Origin Systems



Муркоку катастрофически не везет с его книгами. В первой части статьи (см. прошлый номер «Игромания») вы могли прочитать про **Stormbringer** за авторством **zlobell ru**, который тоже создавался по мотивам его книг и тоже умер в издательстве.

В 1995 году известный фантаст Майкл Муркок получил от **Origin** задание написать сценарий для игры по мотивам его знаменитой серии о Вечном Герое. Этой игрой должна была стать **Silverheart**.

Местом действия был выбран один из миров Мультивселенной Муркока. Главному герою по имени Макс Сильверхаарт предстояло выяснить тайну своего рождения и происхождения татуировки в виде крыла на груди, ну и в итоге спасти мир — куда без этого?

Игрой занимался Крис Робертс, только что закончивший **Wing Commander 4**. Сами разработчики описывали ее как «эпическую игру в жанре фантазия». Известно о ней было лишь то, что **Silverheart** создавалась на основе живого видео.

Конец всему настал после того, как **EA** приобрела **Origin** и Робертс предпочел отправиться в самостоятельное плавание. А вот книга, написанная Муркоком на основе игры в соавторстве с Константином Штормом, на свет все-таки появилась. Да и сам Робертс несколько раз говорил, что хотел бы однажды вернуться к **Silverheart**.

Яблони не зацвели

SimMars

Жанр: стратегия

Издатель: Maxis

Разработчик: Electronic Arts



На смену домкам из SimCity пришли космические поселения.

Уже по названию можно понять, что **SimMars** был детищем **Maxis** и предлагал попробовать свои силы в освоении красной планеты. Впрочем, это был вовсе не банальный переосмысленный **SimCity** на космический лад — в **SimMars** присутствовали находки из других игр **Maxis**, таких как **SimEarth** и **SimLife**. Освоение Марса начиналось с отправки исследовательских зондов и терраформинга. При создании независимой колонии главным было обеспечить добычу необходимых ресурсов (прежде всего еды), а для начала — наладить их доставку с Земли.

Причину закрытия **Maxis** объявили так: «Мы бросили все силы на развитие продукта **The Sims**, до других игр просто не доходит руки». Раздосадованные фанаты взялись за создание собственного мода **SimMars** на базе **SimCity 4**, который должен увидеть свет в 2007. Кроме того, многие идеи из игры найдут свое воплощение в грядущем симуляторе вселенной **Spore**.

Звездный гамбит

Space Quest VII:

Return to Roman Numerals

Жанр: квест

Издатель: Sierra On-Line

Разработчик: Escape Factory/Sierra On-Line

Седьмая часть эпопеи **Space Quest** должна была выйти в 1996 году. Занятая другими делами **Sierra** поручила работу над ней Скотту Мерфи (одному из отцов серии) и студии **Escape Factory**. Игру предполагалось сделать трехмерной.

Но тут на беду **Sierra** затеяла переиздание предыдущих частей **Space Quest**, а после провала этой затеи пришла к выводу о том, что время рисованных квестов прошло. Седьмая часть счастливой для серии не стала.



Забавно, но еще в четвертой части главный герой летал в будущее, где рассказывалось о детском и двенадцатом эпизодах. Кто же знал, что даже седьмому часу выпустить не удастся?

Еще одна попытка возродить Space Quest предпринималась в начале 2002 года. Работы продолжались полтора года, но затем закончились также неожиданно, как и начались. Впрочем, Скотт Мерфи впоследствии несколько раз говорил, что фанатам следует только радоваться данному факту — качеству игры оставляло желать.

Через тернии

Star Ancestor

Жанр: экшен
Издатель: не нашлось
Разработчик: OBRAZ Studio



Летом 2003 года мы пытались взять у авторов Star Ancestor интервью. Ничего же получилось — как раз в тот момент у них начались проблемы.

Экшен под названием **Star Ancestor** создавался французской компанией **OBRAZ Studio**, возглавляемой двумя выходцами из России — братьями Кириллом и Дмитрием Кравченко. По их собственному признанию, они хотели создать не столько игру, сколько интерактивный фильм. Достаточно сказать, что в **Star Ancestor** на 16 уровней пришло около 800 (!) больших и малых скриптовых сцен. Сюжет в духе классической космооперы рассказывал о войне людей с интеллигентной расой и о командире отряда аплитных пехотинцев, оказавшемся в центре конфликта.

Задания в **Star Ancestor** различались от простой зачистки местности до спасения заложников или скрытого захвата определенной точки. Большая роль отводилась средствам передвижения: как сказали нам разработчики, во игру можно было пройти либо на своих двоих, либо пересяживаясь из одного транспорта в другой. В определенный момент стал доступен даже космический корабль.

Работы над игрой шли в течение всего 2003 года, но издателя, желающего проспонсировать дальнейшую разработку, не нашлось, и к началу 2004 года **Star Ancestor** отбыл в страну вечной охоты.

Легким движением руки

Star Control 4 (StarCon)

Жанр: экшен
Издатель: Accolade
Разработчик: Legend Entertainment

Первые две части космической стратегии **Star Control**, вышедшие в начале 90-х, добились немалого успеха и поставили ее на одну ступень с самой **Elite**. Третий эпизод (1995) тоже пользовался успехом.

Star Control 4 (или просто **StarCon**) стал последней попыткой **Accolade** извлечь прибыль из популярности своей серии. По традиции разработка была доверена стороннему разработчику, если быть точным — **Legend Entertainment** (она же делала и третью часть). **StarCon** должен был окончательно избавиться от стратегических элементов и превратиться в космический шутер с трехмерной

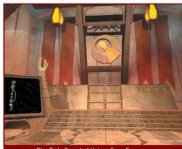
графикой и видом из-за спины (точнее, из-за хвоста) корабля.

Но в 1996-м у **Accolade** начались финансовые проблемы, и **StarCon** попал под сокращение. В середине 2006 года Алекс Несс (создатель первой и второй частей) заявил, что готов взяться за разработку следующей части. Дело только за **Activision**, нынешней владельцем прав на знаменитую серию.

Одиссея доктора Спока

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Жанр: квест
Издатель: Interplay Productions
Разработчик: Tribal Dreams



Star Trek: Secret of Vulcan Fury. Если вы читали первую часть этой статьи в прошлом номере журнала, то должны помнить, какой шум поднялся, когда закрыли Babylon 5: Into the Fire. Фанаты Star Trek оказались спокойнее — и так есть же что играть.

Star Trek: Borg Assimilator

Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: Activision
Разработчик: Cyberlore Studios

Вселенная **Star Trek** насчитывает не меньше десятка компьютерных игр. А что делать — популярность обзавается. Расширить ее еще на один пункт должен был квест **Secret of Vulcan Fury**, начатый в 1999 году. Поклонники сериала могли порадоваться знакомым героям и голосам актеров из сериала, все остальные — передовой графике и просто качественному исполнению. Увы, популярность квестов как раз пошла на спад, и у испытывающей финансовые трудности **Interplay** игра оказалась первой в очереди на отчисление.

Другое крушение во вселенной «Звездного пути» — стратегия **Borg Assimilator** (2001) от **Cyberlore Studios**, уже упоминавшаяся нами выше по течению. Создатели новаторской **Majesty** и здесь преподнесли сюрприз. Вместо традиционно положительных людей они предлагали сыграть за кибернетическую расу



В **Borg Assimilator** была всего одна игровая стратегия — **Борги**.

боргов, врагов всего живого, стремящихся превратить остальных существ в себе подобных. На это и строился геймплей — продвигаться вперед по технологическому древу можно было, только захватив вражеский корабль и доставив его на базу для «переработки». Такой антигуманный подход внауд **Activision** серьезные опасения за судьбу игры (хотя в **Quake 4** людей только так перерабатывали), и в конце концов она была тихоенько прикрыта.

Collector в коллектор

The 7th Guest: The Collector

Жанр: квест
Издатель: Lunny Interactive
Разработчик: Lunny Interactive



The 7th Guest: The Collector. Поиграть со Страудом в шахки нам уже не доводится.

The 7th Guest (1992) и сиквел **The 11th Hour** (1995) входят в число лучших квестов в истории. В 2003 году **Lunny Interactive** и Роб Ландрос (один из авторов первой серии) решили вернуть классику к жизни и анонсировали третью часть игры с подзаголовком **The Collector**.

Как оказалось, за время молчания разработчиков маньяк-миллионер и любитель заманивать людей в переполненные ловушками дома Генри Страуф отнюдь не отдал богу душу. Он даже успел основать где-то в европейской глуши музей древних артефактов, после чего перекачал туда на постоянное место жительства. Вот по этому музею и предстояло погулять игроку, разгадывая оставленные Страуфом головоломки и обходя устроенные им ловушки. Поначул работы шли довольно бодро, однако к 2004 году проект тихо умер. Теллер все надежды оставляет на **The 13th Doll** — фантастическое продолжение, которое собирается доделать в этом году.

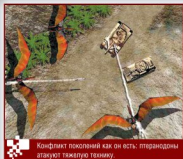
Прошлое против будущего

Technosaur

Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems

Technosaur, задуманный **Origin** в январе 1995-го, нес в себе целый ряд оригинальных идей. Взять хотя бы сюжет — в конце XX века Земля была атакована пришельцами из будущего верхом на динозаврах-киборгах (!). Позже люди XXII столетия, пережив Третью Мировую войну по системе «все против всех» и экологическую катастрофу, изобрели машину времени и решили найти более пригодное для жизни время. Но их ждал достойный отпор.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



Конфликт полковник как он есть: ветерановым атакует тяжелую технику.

Помимо двух совершенно разных сторон, игрок был волен менять юниты по своему усмотрению и решать, какое именно оружие поставить на танк или тридиректор. Окружающая среда играла в Technosaur переживший роль: день сменялся ночью, когда солдаты видят хуже (Blizzard реализовала это лишь в 2002 году в Warcraft III); с неба периодически падал дождь, замедляя скорость отрядов; шлянная ракета могла поджечь лес, который выгорал вместе с половиной базы.

Technosaur разрабатывался одновременно со Starcraft и вполне мог бы составить ему конкуренцию, тем более что он тоже затанцевал под мультиплеер. Но в начале 1996-го Electronic Arts перerezала пуговину и отправила игру в утиль — наверное, побоялась соперничества Blizzard.

Промых, еще промах

X-Fire (Crossfire)

Жанр: экшен/ролевая игра
 Издатель: Sir-Tech
 Разработчик: Engineering Animation

Legend of the Five Rings: Ronin

Жанр: ролевая игра
 Издатель: Activision
 Разработчик: Engineering Animation
 Студия Engineering Animation, всю жизнь занимавшаяся трехмерной анимацией, в 1996-м решила заняться еще и компьютерными играми. Сказано — сделано: сразу же был создан специальный отдел и анонсирована первая игра — ролевой шутер X-Fire (произносится «Crossfire»).

По меркам своего времени, это был технологический прорыв: 16-битная графика, возможность играть через интернет и по локальной сети, реалистичная физика. Игровой про-



Откровенно говоря, Ronin смотрелся как очередная «Diablo с восточным уклоном», которое и без него было достаточно. Один плюс: дизайн основывался на красивых картонных иллюстрациях.

цесс сводился к сакраментальному «всех убью» — от ролевой игры в X-Fire присутствовал лишь скромный набор навыков персонажа, касавшихся в основном обращения с оружием.

Из-за серьезных проблем с движком игра несколько раз меняла дату релиза, а заодно и название (первоначально она звалась Eclipse). Потом между разработчиком и издателем начались разногласия: Sir-Tech потребовала исправить в игре некоторые вещи, Engineering Animation, признавая наличие нескольких серьезных багов, настаивала, что список исправлений слишком большой. В конце 1997 года у Sir-Tech к тому же начались финансовые проблемы, и игру в итоге положили под сукно.

За несколько месяцев до этого Engineering Animation начала не менее амбициозный проект — Legend of the Five Rings: Ronin, основанный на популярной картонной игре в восточном стиле. По сюжету молодому самураю (видимо, других героев не нашлось) надо было собрать семь древних артефактов и с их помощью одолеть местное воплощение зла.

Героический поход, правда, сводился к зачистке локаций от всего, что шевелится. Классов как таковых в Ronin не наблюдалось, но имелось два пути развития: магия и боевые искусства. Вся анимация в игре делалась при помощи технологии motion capture, что для 1997 года звучало весьма серьезно. Но сбывшаяся амбициозный планам было не суждено — команда Ronin покинула Engineering Animation, и проект умер.

Никогда не ставьте на Дюка

Duke Nukem Forever

Жанр: экшен
 Издатель: Take-Two Interactive
 Разработчик: 3D Realms

Duke Nukem: Endangered Species

Жанр: экшен
 Издатель: Take-Two Interactive
 Разработчик: 3D Realms/Action Forms

Duke Nukem Forever — игра-легенда, которую ждут в течение девяти (!) лет и которая уже не раз получала «почетные» призы а-ля «Разочарование года». Даже сама история разработки Duke Nukem Forever напоминает остроосужетный боевик.

После выхода Duke Nukem 3D в 1996 году 3D Realms оказалась на вершине популярности. Разработка сиквела началась в январе 1997 года, специально для него был приобретен движок Quake 2. 3D Realms с головой ушла в разработку, пообещав напоследок, что новая игра выйдет в 1998-м и переворнет игровую индустрию вверх дном.

В июне 1998-го 3D Realms действительно потрясли фанатов Дюка. Правда, не выходом игры, а известием, что они переходят на движок Unreal и что вся работа начинается с нуля. Джордж Бруссард, руководитель компании, сперва пообещал управиться за шесть недель, но потом вынужден был признать, что слегка погорячился. Весь 1999-й год Дюк скрывался неизвестно где, и лишь под Новый год разработчики преподнесли подарок в виде первых скриншотов на новом движке и

обещания выпустить игру в 2001-м.

Но в 2001-м не вышло ничего, кроме новой серии скриншотов. В 2002-м 3D Realms объявила о переходе на новый, третий по счету движок, и о том, что 95% игры вновь будет переделано заново.

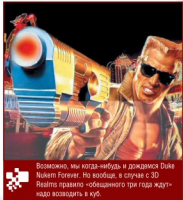
2003 год ознаменовался конфликтом с издателями. Джеффри Лэин, один из руководителей Take-Two, в нескольких интервью посоветовал не ждать DNF раньше конца 2004 года. Джордж Бруссард в ответ довольно грубо заметил, что это внутреннее дело студии и рассуждать о нем перед прессой нет никакой необходимости.

2004 год: вновь заменена часть движка, на этот раз отвечающая за физическую модель. 2005-2006 годы: DNF так и не вышел, не была даже названа дата релиза. Ходили слухи, что Take-Two пообещала 3D Realms дополнительно \$500 тыс., если к 31 декабря 2006 года игра все-таки выйдет в свет. Однако Джордж Бруссард заявил, что даже за пятьсот миллионов не станет издавать DNF прежде, чем тот будет окончательно готов.

Судить о том, каким будет DNF, довольно сложно — слишком часто меняются планы 3D Realms. Несколько раз говорилось, что главным противником героя вновь станет доктор Протон. Представленный на E3'98 трейлер знакомил с девушкой по имени Bombshell, напарницей Дюка. Однако во втором трейлере, представленном на E3 в 2001 году, ее уже не было. Зато там было несколько видов оружия и транспортных средств, а также сцены общения Дюка с другими персонажами.

В апреле 2007-го исполнится уже десять лет, как DNF находится в разработке. За это время 3D Realms успела выпустить несколько дополнительных эпизодов и сторонних проектов с Дюком в главной роли. Одним из них мог стать объявленный в 2001-м **Endangered Species** — симулятор охотника, наподобие **Deer Hunter**. Только в роли оленей на этот раз выступали инопланетные монстры.

Разработка игры была поручена украинской студии Action Forms, создателем другой знаменитой «охотничьей» серии — **Carnivores** (кроме того, на их счету «Вивисектор» и «Анабиоз»). Однако вскоре пошло долгое молчание, а в декабре того же года американская компания объявила о закрытии проекта, работы над которым еще толком и не начались. По словам представителя 3D Realms, они пришли к выводу, что выпуск игры не имеет смысла.



Возможно, мы когда-нибудь и дождемся Duke Nukem Forever. Но вообще, в случае с 3D Realms правило «обещанного три года ждать» надо возводить в куб.

ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ СЕРИЯ

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

ОТ КОМПАНИИ BIOWARE CORP.



В РОЛЯХ ЯРОСТНЫЙ МИН • ВУ ЦВЕТОК ЛОТОСА • ТИГР ШЭН • ИМПЕРАТОР СУНЬ ХАЙ
А ТАКЖЕ МАСТЕР ЛИ • БЕЗУМЕЦ КАН • ПРОЗОРЛИВЫЙ ЦЗУ • ШЕЛКОВАЯ ЛИСА • ЧЕРНЫЙ ВИХРЬ
НЕБО • ПРЕДРАССВЕТНАЯ ЗВЕЗДА • ПОДКАБЛУЧНИК ХОУ • ВПЕРВЫЕ НА ЭКРАНАХ РУКА СМЕРТИ

РАЗРАБОТКА: BIOWARE CORP., ПРОИЗВОДСТВО: БУКА

DEVELOPED BY
BIOWARE
CORP
jade.bioware.com

Jade Empire: Special Edition © 2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. All rights reserved. Used With Video. Copyright © 1997-2007 by Real Time Worlds, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ является собственностью "Бука". Закрыты вопросы про компанию Бука не поддерживают Россию организатором выставки "Русское Цифровое Искусство". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: buka@byka.ru, Колосовский бульв., 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (этаж. 2)

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ПРОБЛЕМЫ НЕ ПРОБЛЕМА

ПРОВЕРЯЕМ СЛУЖБЫ ТЕХПОДДЕРЖКИ НА ПРОЧНОСТЬ



Игорь Варнавский

За последние пару лет качество компьютерных игр заметно упало. Нет, играть-то в них по-прежнему интересно, вот только нервов это стоит немалых. Как это обычно бывает при смене поколений приставок, все издатели сейчас только о них и думают (даже те, кто на консолях ничего выпускать не собирается), а такие приземленные вещи, как оптимизацию и стабильность нынешних игр, как-то упускают из виду. Между тем нынешнее состояние компьютерных игр таково, что дальше уже просто некуда. Большая часть тайтлов, поступающих в продажу, страдает от багов и недоработок разной степени тяжести: игры, работающие сразу и без всяких дополнительных припарок, являются сейчас скорее исключением, нежели правилом.

Однако большинство игроков — это все-таки обычные люди, без помощи специалистов решить проблемы с играми им не под силу. За советами они обычно идут либо к друзьям, либо на форумы. О том, что у каждого издателей существует служба техподдержки, обязанная помочь пользователю в случае каких-то проблем с игрой, знают, может быть, и многие, но пользуются ими единицы. Логика тут вполне понятная: если ответственные издатели выпускают столь слабые проекты и постоянно порчат с локализациями (плохой перевод — еще шуточки, могут ведь и тираж с неправильным ключом напечатать), то службы поддержки у них, должно быть, вообще нигде не годятся.

Приняться, мы и сами так думали (потому что обращаться за помощью приходилось крайне редко), но пообщавшись несколько дней со службами техподдержки (разумеется, инкогнито), выяснили, что на самом деле все гораздо лучше: они есть и работают более-менее удовлетворительно.

Софт Клуб

График работы: понедельник — пятница, с 10:00 до 16:00 МСК
Телефон: 8 (495) 238-36-32
E-mail: support@softclub.ru

В первую очередь мы проверили на прочность службу поддержки «Софт Клуба». В индустрии «Софт Клуб» известен как компания, где народ не то чтобы очень уж напуга-

ется на работе, поэтому нам хотелось узнать, так ли это на самом деле и распространяется ли это на службу поддержки. Первый же телефонный звонок наши опасения отчасти подтвердил: в трубке зазвучал глухой невысказанный голос, обладатель которого явно не горел желанием решать чьи-то проблемы. Для пущего эффекта я решил принюхаться глумоватым мальчишкой, не слышком-то сведущим в играх. Между нами произошел следующий диалог:

- Служба техподдержки компании «Софт Клуб», здравствуйте
- Здравствуйте. У меня проблема: животные не беременуют.
- У вас что?
- Животные не беременуют.
- Может, вам к ветеринару?
- Да нет, зачем, к вам.
- Э...
- В «Симс»!
- Так. В каких именно «Симс»?
- The Sims. За номером «два». Которые Pets...

Размяв вопрос с размножением электронных питомцев, я заинтересовался насчет Half-Life 2. Еще в 2004 году я купил версию от «Софт Клуба», но с недавних пор она почему-то отказывается устанавливаться. На мою попытку выяснить, в чем может быть дело, сотрудник техподдержки сразу ответил, что издателем игры теперь числится «Бука», вот у

нее и спрашивайте. Это, вообще говоря, не слышком-то порядочно: как может «Бука» отвечать за игру, выпускающуюся другой компанией?

Общение по электронной почте проходило намного быстрее. На мое пятничное письмо, отправленное в обед, ответ пришел в понедельник утром, а на все последующие письма мне отвечали в течение нескольких часов. Если лишьesse в техподдержку «Софт Клуба» по e-mail, необходимо указать регистрационный номер игры (найти его можно на специальной наклейке внутри упаковки с игрой, на обороте руководства пользователя или непосредственно на диске), иначе отвечать никто не будет. Если же звонить по телефону, никакой номер не спрашивают. Формально техподдержка работает до 16:00 по московскому времени, но позвонив в 15:50, я наткнулся уже на секретаря.

Также в плоссы «Софт Клубу» можно написать то, что на сайте есть FAQ (www.softclub.ru/users/support_faqs.asp) с обзором самых характерных проблем.

Руссобит-M/GFI

График работы: понедельник — пятница, с 10:00 до 19:00 МСК
Телефон: 8 (495) 611-62-85
E-mail: support@russobit-m.ru



На сайте «Руссобит-М» странный раздел под техподдержку не выделен. Не указан и график ее работы.

Следующей мы проверили на прочность техподдержку «Руссобит-М» (работает в связке с GFI и Play Ten Interactive). Здесь по телефону ответили сухо, по-деловому, но без

У «Софт Клуба» техподдержка самая валякая, она работает лишь с 10:00 до 16:00 (по московскому времени).

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

того равнодушия, что было в «Софт Клубе». Общение по электронной почте тоже протекало без особых замечаний; максимальный срок ожидания составил сутки.

На сайте «Русобит-М» раздел техподдержки почему-то отсутствует (график работы тоже нигде не указан), вместо этого пользователей направляют на форум. Там на вопросы отвечают, но через раз, то есть ваш вопль о помощи вполне может остаться без ответа. Причем кто именно отвечает, непонятно: то ли это люди из техподдержки, то ли простые модераторы. Имеются FAQ, но все они расставены по тематическим разделам форума.

Сами операторы вполне адекватны. Например, на мой вопрос, можно ли играть через интернет в пиратскую версию игры на английском языке с ключом от локализованной лицензии (английская версия нужна была потому, что на русскую не ставился самый свежий патч, для локализации же патч на тот момент еще не был готов), мне ответили, что «одобряют это не могут, но такой вариант возможен».

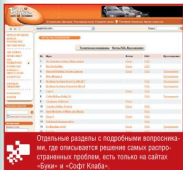
Никакой регистрационной данных русобитовская техподдержка не спрашивает.

Бука

График работы: понедельник — пятница, с 10:00 до 17:00 МСК

Телефон: 8 (495) 780-00-91

E-mail: help@buka.ru



Отдельные разделы с подробными вопросами, где публикуются решения самых распространенных проблем, есть только на сайте «Буки» и «Софт Клуба».

Общение с техподдержкой «Буки» прошло примерно в том же ключе, что и в случае с «Русобит-М», разве что оператор оказался победнее и познергичнее. На все вопросы он давал максимально развернутые ответы и даже вызвался решить проблемы с софтверным Half-Life 2.

По e-mail, как и в «Софт Клубе», ответы даются только зарегистрированным пользователям, но если пройти регистрацию на сайте «Буки» (http://buka.ru/cgi-bin/tech_support.pl?option=first_page), никаких кодов указывать не надо — достаточно дать свой e-mail и придумать пароль. Если же интернета под рукой нет, можно отправить по почте регистрационную карточку, которая вкладывается во все игры от «Буки».

Задать вопрос можно и на форуме, там, в отличие от форумов «Русобит-М», люди из техподдержки сразу заметны, даже сообщения они оставляют с текстом другого цвета, чтобы бросалось в глаза.

АНАЛИЗЫ И САМОЛЧЕНИЕ

Прежде чем прописать какое-то «лекарство», любая техподдержка должна сначала поставить диагноз — что именно не так с вашим компьютером. Поэтому если уж пишете в техподдержку, дайте ей как можно больше информации. Укажите, какая версия игры у вас установлена — русская или английская (некоторые издатели, вроде «Нового Диска», часто выкладывают сначала английскую версию и только потом русскую), ставились ли на нее какие-либо патчи, опишите конфигурацию компьютера и версию драйверов, приложите к письму файл Dxdiag или, если попростят, msinfo32 (тоже открывается через «Пуск»/«Выполнить»).

Ну а еще до того как обращаться в техподдержку, имеет смысл перепробовать стандартные средства — чаще всего они помогают. А именно: переустановить игру, найти патч, установить все самые свежие апдейты для операционной системы (хотя иногда какие-то из них, наоборот, приходится удалять), обновить DirectX и драйвера (перед установкой новых драйверов надо обязательно удалять старые), посмотреть readme-файл, FAQ и форумы на сайте разработчика (там обычно описываются решения самых характерных проблем). Если ничего из этого не помогло — тогда да,



Файл Dxdiag техподдержка просит почти всегда. Заполнить его можно следующим образом: заходите в «Пуск», переходите к пункту «Выполнить», набираете «dxdiag» (без кавычек) и в появившемся окне жмете на кнопку Save All Information («Сохранить полученные сведения»).

можете с чистой совестью обращаться за помощью. А иначе вы можете оказаться в числе тех сотен или даже тысяч человек, что задают одни и те же, зачастую элементарные, вопросы.

Кстати, не забывайте также, что техподдержка занимается решением только лишь технических проблем. На вопросы о дате выхода игр или, например, о том, как пройти какое-то сложное место (если только эта сложность не связана с багами), техподдержка отвечать не обязана.

Единственная из всех отечественных издателей, «Бука» позаботилась о том, чтобы сделать на сайте полноценный раздел с FAQ по большинству своих игр (http://buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport), там же можно найти патчи и прохождения. По многим проблемным играм никаких FAQ, правда, нет (к примеру, по «Коду доступа: РАЙ» и «Company of Heroes»).

Вообще, техподдержка «Буки» оставила самое положительное впечатление, но если смотреть глобально, то проблем хватает и у этой компании: то налетают тиражи Company of Heroes с неправильным ключом, то вдруг оказывается, что в локализации Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade невозможно сыграть по Сети (сейчас эта проблема уже решена патчем)...

Акелла

График работы: понедельник — пятница, с 9:00 до 21:00 МСК; онлайн-подразделение — круглосуточно

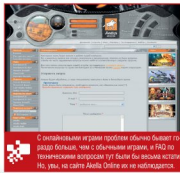
Телефон: 8 (495) 363-46-12, онлайн-подразделение — 8 (495) 545-68-46

E-mail: support@akella.com

Из всех отечественных издателей у «Акеллы», пожалуй, самая неоднозначная репутация. С одной стороны, она издает вполне достойные игры вроде Prince of Persia и Fahrenheit. С другой стороны, ее собственные студии производят лютой трешак — Metalheart, «Бой с тенью» или вот «Волкодав: Месть Серого Пса». Но это еще победы, такими вещами занимается почти все издательство. Гораздо хуже другое: некоторые сотрудники «Акеллы» не видят в этом ничего зазорного и откровенно потешаются

над пользователями, которые справедливо возмущаются на форумах по поводу качества игр (в духе «Кугил? Ну, значит, сам дурак!»). Особенно сильный резонанс имел постмортм-тема игры «Бой с тенью», опубликованный в январе прошлого года на сайте DTF и тут же спрячанный от глаз незарегистрированных пользователей (на тот момент зарегистрировано там только разработчиков). Хороший техсалют от компании с такой сомнительной репутацией ожидать было бы странно, но... в действительности все оказалось лучше, чем мы думали.

Прямого номера у техподдержки нет, полагать на нее можно лишь через секретаря (лишнее неудобство) или зная тональный номер (а откуда его можно знать, если зvonить впервые?). Сама техподдержка, однако, отвечала положительное впечатление: отвечали быстро и деловито, хотя и не так развернуто, как в «Буке». К онлайн-подразделению это не относится, там ответили каким-то вялым сонным голосом. На



С онлайн-версиями игр проблем обычно бывает гораздо больше, чем с обычными играми, и FAQ по техническим вопросам тут были бы весьма кстати. Но, увы, на сайте Akella Online их не наблюдается.

почту в «Акелле» реагировали достаточно оперативно, срок ожидания ни разу не превысил сутки.

Что у «Акаллы» плохо: на сайте компании не указан телефон техподдержки и график ее работы; на форуме есть FAQ по некоторым играм, но в единый раздел, как «Букки», они не сведены.

У техподдержки онлайн-подразделения телефон и график работы указаны, но никаких FAQ опять же нет. В случае с EverQuest 2 и PlanetSide вопросы также можно задавать в специальных чатах (см. их по адресу www.akella-online.ru/support.php?form).

Регистрационные данные в «Акелле», слава богу, не требуют, то есть даже если у вас нет ни одной игры от этой компании, вы все равно можете позвонить и проконсультироваться (хотя отвлекать людей без всякого повода будет, конечно, нехорошо).

Новый Диск

График работы: будни — с 9:00 до 22:00 МСК, выходные — с 10:00 до 16:00 МСК
Телефон: 8 (495) 785-65-13
E-mail: support@nd.ru



При запросе «не запускается» волюнтаризм форма на сайте «Нового Диска» находит аж семь результатов. Если ввести «игра зависает», результатов будет целых шесть.

Подобно «Акелле», в «Новом Диске» у техподдержки нет прямого номера, и чтобы дозвониться до нее, нужно миновать промежуточное звено в виде секретаря. В самой техподдержке отвечали унылым безразличным голосом (звонили три раза, но всякий раз попадали на него), obavяющим всякое желание звонить в будущем.

Общение по электронной почте несколько сгладило первое негативное впечатление: на письма там отвечали быстрее, чем где бы то ни было. На мое первое письмо так и вовсе ответили всего через двадцать минут.

Для получения техподдержки по e-mail нужна регистрация, но, как и в случае с «Букки», получить ее проще простого — достаточно указать e-mail и задать пароль, никаких кодов не требуют. Если не хочется регистрироваться, вопрос можно задать на форуме. Никаких FAQ найти не удалось.

В разделе техподдержки на сайте «Нового Диска» есть раздел «Поиск решения проблем» (такого нет больше ни у кого из отечественных издателей), но толку от него — как от козла молока: даже на самые распространенные запросы («не запускается»), «завис/зависание/зависает») выдается всего несколько результатов.

1С

График работы: понедельник — пятница, с 9:30 до 20:00 МСК
Телефон: 8 (495) 688-90-01
E-mail: mmedia.hotline@1c.ru



У «1С» самые оживленные форумы из всех российских издателей, совет здесь дадут почти всегда.

Вот уж у кого, казалось бы, должна быть самая лучшая техподдержка, так это у издателя всей Руси компания «1С». Особых претензий и вправду нет: по электронной почте отвечают оперативно, по телефону разговаривают показательно вежливо, проблемы решают быстро. Но вот получить консультацию просто так, за здорово живешь, здесь не получится. Если пишешь по e-mail, изволь заполнить анкету (есть в коробке с каждой игрой «1С») и отправить ее по почте или отсканировать и опять же отослать в «1С» по почте, только теперь уже электронной. В противном случае ответа не дождешься. Если звонишь по телефону, все несколько проще: можно просто надиктовать свой регистрационный номер. Иначе никак.

Ноанс в том, что для каждой игры этот номер свой, то есть если вы звоните и спрашиваете, например, про *Star War: Empire at War* и *You Are Empty*, вам придется назвать номер каждой из них. Сотрудник техподдержки отказался объяснить причины такой жесткой политики, но они очевидны: нежелание помогать тем, кто покупает пиратские версии. Позвонить «1С» можно, но как быть законопослушным пользователям, которые пиратку не покупают? Звонить в Москву ради какой-то там консультации дорого, отправлять анкету обычной почтой — слишком хлопотно, сканировать и отсылать по электронке — так это



Самый жесткий фэйс-контроль у техподдержки «1С». Не имея под рукой регистрационного номера игры, туда можно даже не соваться.

НЕ ПО АДРЕСУ



«Игромания» в силу своей популярности воспринимается многими людьми как последняя инстанция, куда можно обратиться в случае любых проблем, так или иначе связанных с играми. Не проходит и дня, чтобы на редакционный телефон не позвонило от 2-3 до 10 и более человек, спрашивающих, как вылечить какой-нибудь баг и что делать с игрой, которая никак не хочет запускаться. Мы бы и рады помочь, но не можем. Дело не только в том, что у нас нет на это времени, но и в том, что мы просто не располагаем нужной для этого информацией. Чтобы отвечать на такие вопросы, нужно быть в курсе всего, что происходит с игрой: всех ее специфических багов, знать, что именно исправляет то или иное обновление, на какой стадии находится локализация последнего из них и так далее (в конце концов, нельзя разбираться во всем на свете, да и не стоит перед нами такая цель). То есть отвечать мы можем только на вопросы, непосредственно касающиеся журнала, но никак не игр.

надо еще сканер искать, да и интернет есть не у всех.

Есть, правда, еще форумы. Они у «1С» многолюдные, ответы на технические вопросы там дают вполне охотно. FAQ немного, и все они опять же размазаны по форуму.



Общий момент для всех проверенных нами служб техподдержки: за те несколько дней, что мы общались с ними, откровенных дилетантов не встретились нигде. Везде попадались люди подкованные и в любой ситуации ориентирующиеся достаточно быстро.

Другое дело, что любая техподдержка способна решить лишь самые распространенные проблемы. «Лекарства» они в большинстве своем предлагают одни и те же: переустановить игру, поставить патч, обновить драйвера, выключить или вообще удалить программы, с которыми игра может конфликтовать (DAEMON Tools, Alcohol 120%, антивирусы, файрволы), ну и так далее в том же духе. В 90% случаев это помогает, но если ваша проблема попадает в оставшиеся 10%, вам предстоит долгая и утомительная переписка без особой надежды на успех. Винить в этом техподдержку не стоит: во-первых, там все-таки не хаеры сидят, а обычные люди, натасканные на решение самых характерных проблем, а во-вторых, специфические проблемы можно решить, только лично посмотрев компьютер «пациента».

Когекс вои́нbl



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

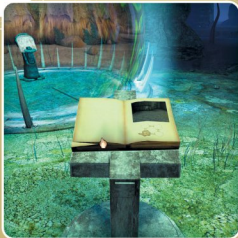
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.



С МОНИТОРА НА БУМАГУ

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ КНИГИ ПО МОТИВАМ ИГР



Дмитрий Злотницкий

Согласно расхожему мнению, любая книга, написанная по мотивам фильма, настольной или уж тем более компьютерной игры, представляет собой не что иное, как попытку писателя и его нанимателей высосать денег из популярного бренда. В большинстве случаев это действительно так. Но те, кто безапелляционно ворочает нос от книг, написанных по мотивам игр, поступает ненамного умнее, чем те, кто с творчеством Пастернака не знаком, но всячески его осуждает.

Люди, отвечавшие за новеллизацию, по-дошли к делу со всей возможной серьезностью. Если в межмиссионных ролевиках Wing Commander снимались такие звезды кино, как Марк Хэмил и Малькольм Макдауэлл, то для написания книг были приглашены самые маститые фантасты — Мерседес Лэки, Кристофер Штаффел, Уильям Форстчен. Со своей задачей они справились превосходно.

Самый первый роман цикла («Полет к свободе») пересказывал события Wing Commander Secret Missions 2: Crusade. Две других книги («Сердце тигра» и «Цена свободы») считаются новеллизациями третьей и четвертой частей, соответственно, однако многие эпизоды из игр в них не попали, и в результате книги не вполне соответствуют первоисточнику и заставляют взглянуть на знакомые события с совершенно иной точки зрения. Например, Адмирал Топкин, выглядевший в играх воплощением зла, в книгах предстает едва ли не самым человечным из командных чинов Конфедерации.

Но если в книгах, о которых речь шла выше, в центре внимания были герои, знакомые нам по играм, во главе с полковником Бэйзром, Маньяком и Паладием, то в прочих романах серии их роль не столь велика и куда больше внимания уделяется новым персонажам. Да и с играми остальные книги прямой связи не имеют. Что, впрочем, пошло им только на пользу — авторы могли творить почти свободно и полностью проявить свои таланты. И «Расплата», рассказывающая об отчаянной атаке на столицу кипраты, и «Битва флотов», в которой мы стали свидетелями битвы за Землю, могут по праву считаться высококлассной боевой фантастикой, ее можно смело рекомендовать любому ценителю этого жанра.

Легендную песню цикла стали так и не переведенные на русский язык романы Action Stations и False Colors. Первый рассказывает о самом начале войны, второй — о последних не сдвинувших кипраты. Эти романы вышли в 1998 году, когда слава серии постепенно начала угасать, а неудачная экранизация 1999 года (по ее мотивам была еще написана посредственная книжная трилогия) была последний гвоздь в крышку гроба некогда столь успешного бренда Wing Commander.

Игра на чужом поле

На дворе 1993 год, поклонники ролевых игр еще вовсю наслаждаются знаменитыми играми серии Gold Box, действие которых разворачивается в популярнейших мирах D&D. Что бы потеснить Gold Box с пьедестала, необходим неожиданный ход, и разработчики из Dynamix таковой отыскивают. Они предлагают сотрудничество Раймонду Фэйсту, одному из успешнейших авторов фантазии того времени. Фэйст соглашается — теперь за сюжет будущей игры можно было не волноваться.



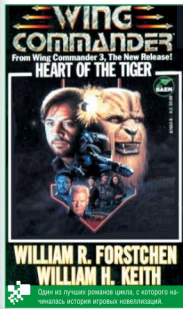
Return to Krondor — пример исключительно результативного сотрудничества между разработчиками и писателем.

Игра вышла и оказалась весьма удачной. На этом история могла и закончиться, если бы действие Betrayal at Krondor не разворачивалось в Мидквее, созданном самим Фэйстом. И тот, недогоду думая, пишет на основе собственного сценария полноценный роман «Крондор: Предательство». Впоследствии будет выпущено продолжение игры Return to Krondor, которое также затем обретет литературное воплощение в романе «Крондор: Слеза богов».

Хотя, возможно, было бы лучше, если бы Фэйст этих книг не писал. Игровое наследие бросалось в глаза, и это не пошло романам на пользу. Увлекательные игровые сюжеты превратились в банальные фантазийные приложения, которые отнюдь не украсили в це-

Первый камень

Книги по мотивам популярных игр начали появляться еще тогда, когда винчестеры были маленькими, а интернет был еще только мечтой. Первым был новеллизирован сериал Wing Commander, который на слабый сюжет никогда не жаловался и обладал всеми качествами хорошей космической фантастики. Началось это аж в 1992 году.



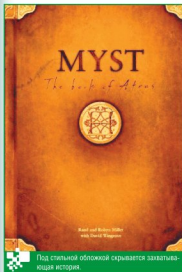
Один из лучших романов цикла, с которого начиналась история игровых новеллизаций.

Special
СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

лом весьма достойный и проработанный сериал Фэйста. Так что всем тем, кто в свое время имел удовольствие познакомиться с вышеуказанными играми, можно посоветовать прочесть не книги по их мотивам, а самостоятельные романы Раймонда, действие которых разворачивается в том же самом мире.

И швец, и жнец

Авторы **Myst**, одного из самых популярных квестов в истории, который разошелся по миру тиражом около 12 млн копий, пошли несколько иным путем. Сами игры серии **Myst** часто критиковали за недостаток драйва и действия (что, вообще говоря, странно — на то они и квесты, чтобы быть неторопливыми), но вот сюжет ни у кого нареканий не вызвал.



Братья Рэнди и Робин Миллеры (основатели **Cyan Worlds**, которая, собственно, и сделала серию **Myst**) понимали, какая на них лежит ответственность, и поэтому решили писать книги сами. Очень скоро они, правда, поняли, что не справляются, и прибегли к помощи профессионального литератора Дэвида Уингрова. Тем не менее их имена красуются на обложках всех трех романов цикла: **The Book of Atrus**, **The Book of Trina** и **The Book of D'ni**.

Вклад братьев действительно очень велик. Книжная трилогия **Myst** не случайно считается одной из наиболее близких к первоисточнику игровых новеллизаций. В ней описана судьба главного героя серии Атруса от рождения и до начала первой игры, очень подробно описаны предистория событий и персонажи, а некоторые вещи, впервые появившиеся в романах, потом упоминаются и в играх. Сами книги написаны легким и приятным языком — вот что значит грамотное взаимодействие между писателями и разработчиками! В настоящий момент авторский коллектив работает над четвертой частью цикла.

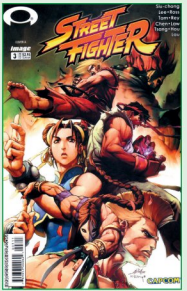
В том же 1995 году, когда вышел первый роман серии **Myst**, появляется и книга по мотивам известнейшего файтинга **Mortal Kombat** (в тот же год вышла экранизация, так что момент был очень удачный). Трудно пред-

ИГРЫ В КОМИКСАХ

Если и есть что-то загадочное в среднестатистической американской душе, так это неистребимая любовь к комиксам. Оценить ее масштабы, находясь по эту сторону Атлантики, непросто, но впечатление можно составить хотя бы по тому, что в графической новелле рано или поздно прекарщается практически любой популярный в США продукт. Не минула чаша сия и электронные игры.

Чаще всего жертвами становятся консольные проекты, но и компьютерным играм тоже достается. Слово «жертва» в данном случае — отнюдь не преувеличение: если качество рисунка зависит исключительно от таланта художника, то сюжет в девяти случаях из десяти не выдерживает никакой критики. В общем, несмотря на то, что хороших графических новелл немало, большая их часть представляет собой сущий шлак, то есть вполне подпадает под расхожий стереотип.

Обособно стоит разве что серия по **Street Fighter** и манга **Warcraft** (прежде всего, благодаря выдающейся графике на стыке восточной и западной традиций) плюс комиксы по **X-Wing**. Сюжеты к последним писал Стэкпол, который работал и над одноименными романами.



ставить себе жанр, который хуже подходил для новеллизации, чем файтинги (разве что спортивные симуляторы), но чего не сделаешь ради длинного доллара?..

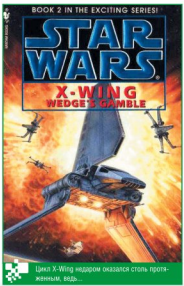
Вряд ли кого-то удивило, что кроме имен героев и общей идеи, роман не имел почти ничего общего ни с фильмом, ни с играми. Впрочем, как самостоятельное произведение он оказался вполне неплох: живой язык, яркие описания поединков, интересная интерпретация сюжета о вечной битве. Почитать можно, только от первоисточника здесь мало что осталось.

Star Wars

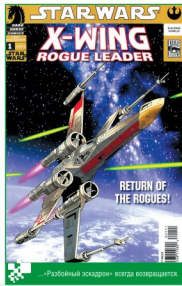
Одним из наиболее ярких событий в пока еще сравнительно короткой истории игривых

новеллизаций можно назвать начало выпуска романов по играм во вселенной «Звездных войн». **LucasArts** с самого начала взялась за дело всерьез — в течение 1996-1997 гг. стартовали сразу два книжных цикла.

Первый был основан на популярнейшей в свое время серии космических симуляторов **X-Wing**. Ее авторы, Майкл Стэкпол и Аарон Аллстон, хоть и оказались плодотворнее большинства своих коллег, но написали аж девять романов, практически проигнорировав при этом сюжеты одноименных игр. Что и неудивительно, ведь те были посвящены событиям, оставшимся за кадром оригинальной трилогии, а действие романов разворачивается через несколько лет, уже после «Возвращения джедаев».



Цикл **X-Wing** недаром оказался столь популярным, ведь...



«Разбойный эскадрон» всегда возвращается.

Первоначально такой продолжительной серии не планировалось, все должно было ограничиться первыми четырьмя романами Стэкпола. Тот смог органично совместить красочные описания космических боев с динамичным сюжетом, сдобренным изрядной толикой политического триллера. В центре внимания романа «**Разбойный эскадрон**» и его продолжений оказалось одноименное подразделение пилотов во главе с легендарным Веджем Антиллесом, на которое была возложена миссия по захвату столицы Галактики (планеты Корускант) и уничтожению ближайшей помощницы покойного императора.

Стэкпол стал первым автором, доказавшим, что книги о далекой далекой галактике могут пользоваться бешеной популярностью, даже если знаменитое трио главных героев присутствует в них лишь на эпизодических ролях. Более того, серия оказалась столь успешной, что многочисленные поклонники «Звездных войн» сразу же стали требовать продолжения. Продолжение не заставило себя ждать, но писатель его уже новый автор, рекомендованный самим Стэкполом. Тот придумал историю о «Призрачной эскадрильи», новом боевом подразделении Антиллеса, набранном из флотских неудачников и непризнанных талантов. С приходом нового автора практически сменился перечень основных действующих лиц, а количество космических баталий начало стремиться к нулю — им на смену пришли тайные операции в тылу врага и обычные военные дела.

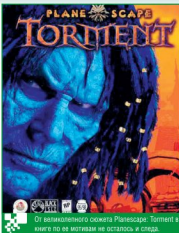
Впоследствии вышло еще по одному роману от каждого из писателей, которые подвели черту под развитием сюжетных линий обеих «Эскадрилий». Хотя в дальнейшем оба этих подразделения еще не раз упоминались в литературе по мотивам «Звездных войн».

Второй проект оказался менее масштабным и не получил столь большой известности, хотя в отличие от предыдущего был тесно связан с игрой-первоисточником. Писателю Уильяму Дитцу было поручено сочинить каноническую (читай: светлую) историю Кайла Катарина, главного героя серии **Dark Forces**. В целом Дитц достаточно четко следовал сюжетной линии игр, но главной особенностью книг было вовсе не это. Дело в том, что все три книги вышли небольшими по объему, но зато с множеством великолепных иллюстраций от ведущих художников, а затем по книгам Дитца начали делать и радиопостановки. Значительного признания романы, однако, так и не получили, недаром последние игры серии **Jedi Knight** остались без новеллизаций. К счастью, на эта история игровой литературы по миру Лукаса не окончилась.

Чужие роли

Ни один игровой жанр, казалось бы, не поддается литературной адаптации столь же легко, как RPG. Ведь и в ролевых играх, и в книгах ценится, прежде всего, неординарный сюжет, яркие и глубокие характеры героев, атмосфера. Тем не менее почти до конца прошлого века романы Файста оставались единственными игровыми новеллизациями такого рода.

Так продолжалось вплоть до 1999 года и громкого успеха сразу двух легендарных RPG — **Baldur's Gate** и **Planescape: Torment**.



От величайшего сюжета Planescape: Torment в книге по его мотивам не осталось и следа.

Буквально сразу же выходит и романы по мотивам этих игр. Назвать их попоначалу новеллизациями язык не поворачивается — столь далеки они от первоисточников как по содержанию, так и по качеству.

Ответственность за написание романо по первым двум частям **Baldur's Gate** лежит на Филиппе Атансе — одном из редакторов книг серии «**Забывать королевства**». Может, редактор он и замечательный (хотя и на этот счет нас терзают смутные сомнения), но как писатель Атанс проявил себя с наилучшей стороны, превратив многогранный эпический сюжет, заставлявший буквально жить игрой, в нудный пересказ основной сюжетной ветки. Автор не постеснялся выкинуть из своего произведения многих любимых игроками персонажей и оставить за бортом практически все побочные сюжетные линии, а ведь многие из них были не менее интересны, чем центральная. Результат, естественно, оказался плачевным. Завершил трилогию романом **Throne of Bhaal** более талантливый автор Дрю Карпизин, но сплести цикл ему, конечно, оказалось уже не под силу.

Не менее плачевная судьба постигла и литературное воплощение **Planescape: Torment**. В книгу, написанной некими Раем и Валери Валлисами, от гениальной истории Безымянного сохранился лишь жалкий осколок. Не осталось даже самого Безымянного — главного героя обозвали Тэйном и превратили в туповатую жертву амнезии. Нет там и искрометных диалогов. Их вроде бы можно было просто переписать из игры, но, решив пойти своим путем, писатели дружно сели в лужу.

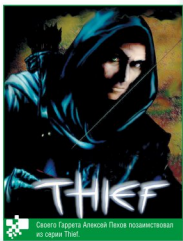
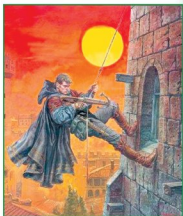
Казалось бы, странно, что по столь выдающимся играм, сюжеты которых буквально просятся на страницы книг, были написаны более чем невыразительные романы. А ответ прост: подготовкой и изданием книг занималась компания **Wizards of the Coast**, владеющая правами на миры **Dungeons & Dragons** и литературу по их мотивам. В **Wizards of the Coast** давно уже смекнули, что их, с позволения сказать, художественные книги покупают отнюдь не самые избирательные читатели: большинство потребителей просто-напросто ведется на знакомую торговую марку. А значит, к чему напрягаться и прилагать лишние усилия, если «пилл и так сажает»?

Наш путь

Массовое распространение игр на территории России началось уже после падения Советского Союза. Среди первых геймеров было немало и тех, чьи романы сейчас зачитываются поклонники фантастики и фэнтези, поэтому неудивительно, что некоторые компьютерные игры нашли отражение в произведениях этих авторов.

Легче всего страстный геймер угадывается в Сергее Лукьяненко, самом раскрученном отечественном фантасте современности. Сейчас уже на основе его книг создаются игровые проекты, а прежде он и сам напропалую шитировал любимые игры в своих произведениях. Конечно же, в первую очередь речь идет о его «виртуальной» дилогии. Например, «**Лабиринт отражений**», любимый аттракцион любителей Глубины, Лукьяненко практически полностью списал с **DOOM**. Более того, писатель взял на себя смелость озвучить устами своего героя перечень трех «не устаревающих» компьютерных игр: собственно **DOOM** плюс **Command & Conquer** и **Mortal Kombat**.

Владимир Васильев, известный широкой общественности главным образом как соавтор «**Дневного дозора**», пошел еще дальше. Выпустив в 1998 году роман на основе игры **X-COM: UFO Defense**, он вписал в свое имя в историю как первый российский писатель, сделавший литературную адаптацию компью-



Своего Гаррета Аленой Пехов подматывал из серии Thief.

терной игры. Она была издана под названием «Враг неведом» и интересна уже хотя бы тем, как последовательно и четко Васильев описывает всю игровую кампанию (любый поклонник X-COM обностальгируется). В то же время для тех, кто ищет в книгах не только динамичные батальные сцены, «Враг неведом» — это далеко не лучший выбор.

Никогда не скрывав своей любви к играм и Алексей Пехов, молодая звезда нашей фантастики. Главным героем его первого цикла, называвшегося «Хроники Смайл» стал не кто иной, как Гарриет из серии Thief. Правда, позаимствовав из игры образ персонажа, атрибутику и часть антуража, Алексей создал собственный мир и историю. В итоге «Хроники» стали замечательным образцом слияния оригинальности и заимствований, а также помогли автору сделать первый шаг на пути к славе. Уже добившись известности, Пехов не забывает о компьютерных играх: в прошлом году он участвовал в написании сценария «Легенды о рыцаре», над которой сейчас работает компания Katarfi Interactive.

Здесь и сейчас

Не потеряла игровая литература своих позиций и после наступления миллениума. Более того, в этот бизнес стремятся все новые игроки. Самый серьезный из новичков — это, безусловно, Blizzard. Чтобы не размениваться по мелочам, Blizzard начинает одновременную работу над книжными циклами по всем своим основным брендам — Diablo, Warcraft и Starcraft. Правда, с переменным успехом: если одни романы без превеличения великолепны, то другие (и таких большинство) оставляют желать лучшего. Мы уже не раз рассказывали о тех романах, которые уже выходили в России, а ведь многие еще даже не переведены.

Среди книг, еще ждущих своего часа, особо стоит отметить трилогию Ричарда Кнаака Sin War, которая посвящена судьбоносным для вселенной Diablo событиям, и начало издания книг по World of Warcraft.

STAR WARS DARK FORCES

Rebel Agent



William C. Dietz
Ezra Tucker

На обложке — Кайл Катар, главный герой серии Jedi Knight.



KAREN TRAVISS

С этого романа началось возрождение игровой литературы по «Звездным войнам».

Да-да, онлайн-игры тоже идут по стопам своих однопользовательских собратьев и обзаводятся собственными новеллизациями. На данный момент наиболее амбициозным проектом считается книга EverQuest — к работе над ней привлечены такие звезды межвторого фэнтези, как Роберт Сальваторе и Элейн Каннингем, известные по романам во вселенной «Забывтых королевств».

А вот книга по мотивам Star Wars Galaxies оказалась провальной, что, впрочем, не мешает LucasArts по сей день штамповать подобную литературу в промышленных масштабах. Марку держат лишь романы британской журналистки Карен Трэвис о приключениях клонопеллазовцев, знакомых по Star Wars: Republic Commando. На данный момент написано два романа и еще столько же анонсировано, но большой успех произведений Трэвис позволяет рассчитывать на появление сиквелов.



Лучший на данный момент роман совсем еще свежей серии EverQuest.



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



АРСЕНАЛ ГЕРОЯ

ТОП-10

ФЭНТЕЗИЙНОГО ОРУЖИЯ



КОНТАКТ

БРЮС СТЕРЛИНГ
КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ КИБЕРПАНКА



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА
МЕЛОДИИ
В СТИЛЕ ФОЛК

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ТЕМПОРАЛЬНЫЙ
ЭКШЕН-ТРИЛЕР

И ГРЯНУЛ ГРОМ

(A Sound of Thunder, 2005)

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Пришествие Vanguard



Миром будущего точно будут править компьютеры. Посмотрите: они умнеют на глазах, а чтобы глупые человечки не заподозрили чего неладного, становятся все величавее и услужливее. Вот свежий пример — компьютерная онлайн-игра **Vanguard: Saga of Heroes**. Интересная, скажем мы вам, штука, жаль только, что в руки к нам попала за считанные дни до сдачи журнала и рецензию пришлось перенести на следующий месяц. Но все-таки мы немощно не сдержимся и расскажем вам о Vanguard кое-что интересное. Оказалось, что эта онлайн-умища... ведет автоматический дневник вашего персонажа, куда записываются все знаменательные даты его виртуальной жизни.

Достиг пятнадцатилетия — получай памятную заметку! Совершил с товарищами какой-нибудь важный, по мнению игры, подвиг — опять отмечалось в скрижалях. При этом система не халтурит, а делает достаточно подробные записи: с указанием даты, имен друзей-товарищей и даже скриншотом с места преступления. Дневники хранятся в специальном разделе официального Vanguard-сайта и доступны для просмотра всем желающим.

Последний момент, кстати, очень обеспокоил многих игроков. Дело в том, что при сохранении скриншота остается и снимок чата, в том числе приватной его части, в которой спокойно может просочиться информация личного характера. Впрочем, очень скоро выяснилось, что если покопаться в настройках, то этой проблеме можно найти решение.

И несколько слов о самой игре, перее и пока очень поверхностное от нее впечатление. Итак, Vanguard, что приятно, оказалась чертовски красивой. Пожалуй, самой красивой из всех MMORPG, существующих сегодня. У нее очень мощный графический движок (который, между прочим, выдает неплохую картинку даже на средних машинах) и отличный мир: роскошный, ат-

мосферный, проработанный до самых мелких деталей. Впечатляет также обилие возможностей и интересных находок вроде описанного выше автодневника.

Но это теория, на практике же Vanguard пока очень сыра: у игры серьезные проблемы с балансом, в ней море недоработок и глюков. Патчи сейчас выходят практически каждый день, но, как нам кажется, даже при столь интенсивной терапии понадобится несколько месяцев, чтобы Vanguard приобрела «товарный» вид. Впрочем, повторимся, что это самые первые прогнозы — ждите подробного разбора полетов в следующем номере.

Марш ветеранов

В начале 2007 года разработчики неожиданно вспомнили о тех, кто боролся за светлое будущее MMORPG-рынка — онлайн-играх самых первых поколений. Их достали из братских могил, отряхнули и... отправили в новый поход на пользовательские кошелки.

В авангарде, конечно же, оказалась **Ultima Online**, которая уже и не игра вовсе, а настоящий MMORPG-музей. Действующий и до сих пор с платным входом. Для начала ветераны решили немного подгримировать: весной этого года появится такая интересная вещь, как **Ultima Online: Kingdom Reborn**. Это оригинальная игра со всеми дополнениями, но на новом графическом движке. Последний хоть и не превращает игру в конкurenta современным MMORPG, но все-таки делает картинку более красивой, почти что соответствующей сегодняшним стандартам.

Ну и еще одна приятность — переход на Kingdom Reborn будет совершенно бесплатным. Хочешь — переберись на новый движок, хочешь — оставайся в старом мире.

Летом на рынке появится **Stygian Abyss**, очередной аддон, расширяющий вселенную Ultima Online. В нем мы увидим новое подземелье, сможем поиграть за расу горгулий и столкнемся с множеством других мелких приятностей. Стоить **Stygian Abyss** будет около \$30, причем приобрести дополнение смогут только те пользователи, которые перешли на Kingdom Reborn.

Все хорошо и в стане главного ретро-конкурента Ultima Online — первой части **EverQuest**. 13 февраля 2007 года вышло тринадцатое дополнение к этой уважаемой серии — **EverQuest: The Buried Sea**. На этот раз разработчики обещают обратить пристальное внимание на морские сражения и добавить некоторые интересные элементы вроде братств — эдакие аналоги кланов, члены которых будут обладать очень широкими возможностями, вплоть до телепортации.

Ну и напоследок новости из мира **Dark Age of Camelot**. Эта игра недавно справилась свое пятилетие, но по-прежнему популярна. Поддерживать интерес к ней разработчики собираются с помощью незапланировано вышедшей из моды системы кампаний (**Camelot Campaigns**) — наборов сюжетных событий, которые будут разворачиваться в игровом мире и вовлекут в себя множество игроков. Известно, что первая камелот-кампания продлится шесть месяцев. К сожалению, дату, когда она стартует, разработчики пока не раскрывают.



Новый старый меч



Похоже, пора вводить свежий онлайн-термин — «новая старая MMORPG». Суть идеи проста. Отправляемся в славу страну Корею, где трюсовые онлайн-игры выпускают буквально конвейерными темпами, находим на этом блошином рынке что-нибудь более или менее толковое, локализуем, переводим, а потом быстро сбываем в цивилизованных западных странах. Ах да! Самое главное — не забыть придумать новое красивое название и организовать по этому поводу звучный анонс, стараясь как можно реже упоминать в нем о корейском происхождении.

К этой самой категории относится и свежее анонсированный проект **Sword of the New World**, выход которого в США и Европе запланирован на лето 2007 года. За основу взята весьма занятая корейская онлайн-игра **Granado Espada**. Действие ее разворачивается в только что открытой европейцами Америке, которая — внимание! — оказалась заселена фантазийными существами. Впрочем, несмотря на такой вот ожоженный ход, внешне **Sword of the New World** выглядит как типичная MMORPG с корейским гражданством — «гламурные» персонажи, изящная архитектура, яркие спецэффекты и спрятавшийся за всеми этими декорациями устаревший графический движок.

Зато геймплей поражает неожиданной дерзостью. В отличие от почти всех конкурентов, в игре под нашим началом будет находиться целая партия из трех персонажей. В бою вся эта братия будет действовать по стандартной схеме: мы выбираем одного любимчика, а об остальных заботится компьютер. Ход крайне оригинальный: в классических MMORPG игроки обычно обходятся всего одним персонажем (зверюшек-помощников мы за таких не считаем), здесь же их трое и у каждого своя тактика сражения.

Тотальная социализация, похоже, очень крепко засела в умах корейцев: путешествуя по **Sword of the New World**, игрок будет находить NPC, присоединять их к своей «семье» и получать доступ к новым возможностям. Более того, NPC можно будет даже продавать другим таким же «семейникам». А если свелка вдруг сорвалась, то к вашим услугам PvP-режим «Семья на семью». Как все это в итоге будет выглядеть и играть, даже боясь себе представить. Но говорят, что в Корею **Granado Espada** весьма популярна.

Коротко о главном

■ Количество людей, желающих принять участие в европейском бета-тесте **The Lords of the Rings Online**, на конец января составило более 100 тыс. человек. Похоже, громкая лицензия уже начинает делать свое дело, после релиза у проекта вряд ли будут проблемы с привлечением игроков.

■ За русскую версию популярной MMORPG **Ragnarok Online** теперь начали брать абонентскую плату в размере \$10 в месяц. Впрочем, все новые пользователи будут получать по семь бесплатных дней на то, чтобы освоиться в новом мире и понять, нравится ли им здесь.

■ Запланированная на осень этого года **Age of Conan** совершенно неожиданно претерпела настоящую классовую революцию. Во время бета-теста баланс, похоже, перекосило так сильно, что разработчики пошли на небывалый шаг и сократили количество доступных игроку классов более чем в два раза. Какие еще открытия нас ждут?

■ Онлайнное подразделение **Disney** поделилось подробностями о запуске **Pirates of the Caribbean Online**. Релиз запланирован на лето этого года, причем будет два варианта игры: бесплатный, но с рекламой, и без рекламы, но за десять долларов.

■ Правительство Швеции собирается открыть посольство в популярной онлайн-игре **Second Life**. Цель этой акции — подробно рассказать игрокам о стране.

■ Аддон **World of Warcraft: The Burning Crusade** в первые же сутки продаж разошелся в Европе и США суммарным тиражом в 2,4 млн копий. Это новый абсолютный рекорд для рынка PC-игр.

■ Интернет-аукцион **eBay** планирует ввести запрет на торговлю имуществом, полученным в онлайн-играх. До сегодняшнего дня именно эта площадка была очень популярна у продавцов и покупателей персонажей, вещей и валюты из разнообразных MMORPG. Причина подобного решения — отсутствие законодательной базы, регулирующей торговлю виртуальными вещами.



Онлайн для самых маленьких

В некоторые онлайн-игры совсем скоро будут пускать даже в том случае, если у пользователя в зубах соска, а в руках — пластиковый пистолетик, заряженный присоской. **СВВС**, детское подразделение канала **BBC**, оповестило всех мам и бабушек о том, что начинает работу над специальной MMORPG для тех, кто еще не дорос до

окровавленных алебард и заклинаний, сжигающих врагов десятками. Про соску мы, конечно, немного утрировали — целевой аудиторией **CBBS** являются игроки в возрасте от семи и до двенадцати лет. Концепция проста: минимум крови, максимум фантазии, популярные герои, «приглашенные» из демонстрируемых по ТВ мультфильмов, и много здорового доброго веселья. А подрастут геймеры — глядишь, и на какой-нибудь **World of Warcraft 3** пересидут.





Андрей Александров, Татьяна Уланова

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Mythic
- Сайт игры: www.warhammeronline.com

ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Мясной день

Впрочем, никакой революции, скорее всего, не будет. Основа у Warhammer Online такая же, как и у большинства современных и готовящихся к выходу MMORPG. Игрок с самого начала занимает одну из противоборствующих сторон (Порядка или Разрушения), после чего прокачивает уровни, выполняет квесты и собирается на первые рейды на могучих боссов, готовых скинуть пару ценных шмоток. В самих рейдах, кстати, все тоже сделано по классической схеме — внимание босса отвлекает могучий «танк», которого лечат сразу несколько персонажей, а остальные члены группы в это самое время начинают громилу колоть, резать и жарить заклинаниями.

В каждом интервю разработчики раз за разом повторяют, что война игрока с окружающим миром (то есть PvE) в Warhammer Online будет довольно простой, но при этом очень проработанной. Упор в первую очередь сделан на квесты: они максимально разнообразны, у большинства есть несколько концовок, так что проходить их можно не один раз. Что немаловажно, рейды не будут столь же затянутыми, как в WoW.

Никаких трех- и пятичасовых заходов на один квест — практически любое задание слаженная группа сможет пройти за час. При этом если вы выступаете против босса за каким-нибудь квестовым предметом, то он достается всем членам группы сразу, а не только одному счастливицу.

Под PvE отведены специальные зоны, где ни один другой игрок не сможет напасть на вас, а вы сами прокачаете своего персонажа до максимального пятидесятого уровня. Сделать это, конечно, непросто, но вполне возможно за месяц-полтора регулярной игры.

И все же, и все же... Разработчики так усиленно акцентируют внимание на PvE неспроста. Они хотят объяснить общественности, что этот элемент игры тоже будет очень интересным. Потому что общественность-то как раз ждет онлайнный Warhammer из-за шикарного PvP, где игрокам придется скрестить молоты, кувалды, мечи, топоры и магические посохи с такими же геймерами, как они сами. За победу над живым человеком, а не над AI, в игре точно так же будет выдаваться и опыт, и вешки, и, возможно, другие интересные бонусы.

В основе PvP лежит не соперничество кланов, как это принято

во многих корейских и западных (взять хотя бы Guild Wars) MMORPG, а противостояние двух сторон — Порядка и Разрушения.

Частично борьба развернется прямо в игровом мире — бойцы одного из альянсов при должном старании смогут захватить и некоторые время удерживать столицу своих противников, а потом с честью отступить, угнав в плен вражеского лидера. Похоже, разработчики планируют всячески стимулировать такие вот глобальные беспорядки: квестами, наградами, ивентами. Тем не менее основной закон любой MMORPG — бесконечность действия — сохлбодать им все-таки придется, так что ситуации, когда одна из сторон с позором проиграет на всех фронтах, просто не будет.

Глобальное противостояние Порядка и Разрушения похоже на злую матрешку. Глобальный конфликт затрагивает всех, но, по сути, состоит из множества более мелких стычек. Все шесть рас делятся на пары, противостоящие друг дружке, и большую часть игрового времени геймерам предстоит провести, выступая именно против своих «кровных» врагов, а вовсе не в эпических сражениях добра и зла.

Помимо глобального PvP, нашлось место и специальным



✓ Страшный когтистый зверь выдрался к даярфу незаметно. Кстати, вы знаете, что волки и медведи — близкие родственники?



✓ Такие вот реликтовые деревья мы вскоре будем рубить на щепки, лут и опыт.

Расовая канитель

Судьба Warhammer Online, конечно же, во многом зависит от персонажей, которые будут населять игровую вселенную. Будет ли интересно играть за них, все ли нормально получится с балансом? В Сети начали появляться первые сведения о классах, которые будут в Warhammer Online. Данные есть не по всем, но уже по многим персонажам. Предлагаем вам с ними ознакомиться.

Имперцы



Рыцарь сверкающего солнца (Knight of the Blazing Sun). Потрясающее название скрывает за собой обычного воина-паладана в сочетании с паладином (вот откуда все эти пылающие светила). Крепкий и выносливый, в бою он оттягивает на себя внимание и удары самых опасных противников, не подпуская их к более слабым товарищам.

Сияющий колдун (Bright Wizard). Если вам не нравится словосочетание «сияющий колдун», то можете смело переименовывать этого парня в «огненного мага». Ибо он действи-



тельно жжет. Шпирит файерболлами похледе любого огнемета. И это все — больше от ничего толком и не умеет.



Охотник на ведьм (Witch Hunter). Этот охотник защищен слабо, но тем не менее способен наносить противникам огромный урон — причем так с ближней, так и с дальней дистанции. Главное для него — не попасться под удары врагов.



Воин-жрец (Warrior Priest). В последнее время в онлайн-играх слово «паладин» стало синонимом «круглого идиота». Вот и маскируются ребята как могут. Вроде бы оригинальное такое название — воин-жрец. А присмотришься — самый обычный паладин. Да-да, тот самый, который и пелит, и калечит, и защищен неплохо, и религиозно фанатичен.

Дварфы



Жрец рун (Rune Priest). Жрец рун не питается рунами, он им поклоняется. В бою он совершенно никудышный воюка. Да и «классический» маг из него примерно такой же. Все дело в том, что этот парень посвящает почти всю свою игровую жизнь наложению временных заклятий-рун на вещи. Одно из них лечит, другое увеличивает атаку, третье — защиту и так далее. Скорее всего, это будет класс, чьи возможности лучше всего раскрываются при игре в группе.

Хаоситы



Избранный (Chosen). Также известный как Warrior of Tzeentch. Информации по этому классу пока немного, но, скорее всего, избранный будет могучим воюкой, балансирующим между застойной-танкованием и нападением.

Марус (Magus). Достаточно классический на первый взгляд атакующий маг — всевозможные заклинания, жесткий дефицит маны. Интере-



сен двумя вещами. Во-первых, он сможет носить тяжелую броню и, следовательно, будет хорошо защищен. Во-вторых, марус не ходит по земле, а левитирует над ней, стоя на небольшой диске.

Зеленокожие



Орк-рубака (Orc Shoppa). Неплохо защищенный воин, предпочитающий бить противников с двух рук. Ключевая особенность — ярость рубака возрастает во время битвы, поэтому к ее концу он становится практически непобедимым.



Пастух сквигов (Squig Herder). На первый взгляд этот голблинский класс напоминает классического охотника — сам держится вдали, метко стреляет, а ближний бой перекладывает на плечи своего ручного сквигов. Из интересного — игрок, управляющий пастухом сквигов, со временем получит возможность брать верюшку под свой контроль.

локациям, в которых дерутся команды, причем строго по правилам — зданий аналог battle-ground из World of Warcraft (даже название похожим будет — battlefield) или арен из Guild Wars. С каждой стороны здесь выступят равное количество игроков, а сам геймплей больше напоминает побоища из какого-нибудь Unreal Tournament. Нужно либо захватить и удерживать ценный артефакт, либо спастись людей (кто больше), пострадавших при крушении. Авторы веселятся от души — например, на арене вас запросом могут одарить квестом, заставляющим охотиться на определенного игрока из вражеской команды. В целом вархаммеровские арены выглядят куда более интересно, чем в других играх. Просто потому, что здесь постоянно что-то меняется.

Зеленокожий хаос

Классово-расовая система вполне традиционна. Для каждой из сторон пока анонсировано по три расы. У Порядка это люди,

дварфы и высшие зельфы. У Разрушения — зеленокожие (Greenskins, так здесь называют союз орков и голблинов), Хаос (обычные люди, только очень злые и явно с примесью чего-то демонического) и темные зельфы. Еще один интересный момент: каждая раса обладает собственным уникальным набором классов. Впрочем, интересно это только понаулю, сами по себе классы вполне традиционны для онлайн-RPG: воины-танки, атакующие воины, всевозможные маги, охотники, разбойники... Есть и необычные классы, о них можно прочесть на отдельном текстовом блоке.

Практически ничего пока не известно о том, как будет проходить прокачка персонажа, — только несколько фактов. Важным элементом боевой системы будут тактики. Одну из них игрок выбирает перед боем. Новые тактики будут зарабатывать в процессе развития персонажа.

Кроме того, в Warhammer Online очень выгодно убивать по несколько врагов сразу. Убил пару сотен мертвяков — получи-



В Warhammer Online нестыдно смотреть на персонажей крупным планом. Политовое много, да и художники востались к славу.

Тестирование игры

Не так давно началось тестирование *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Наш автор **Татьяна Уланова** приняла участие в одном из этапов тестирования и готова поделиться впечатлениями. Ей слово.

На самом деле тестирование началось еще летом. В июле-августе стартовала альфа только для разработчиков и нескольких представителей из издателей. Осенью, а именно в конце сентября, началась закрытая бета-1, к игре привлекли друзей девелоперов, членов их семей — в общем, крайне ограниченный круг пользователей, многих из них и геймерами-то можно назвать с большой натяжкой.

На а ближе к зиме стартовала так называемая бета-1.7, в которую уже разрешили играть опытным тестерам и некоторым журналистам. Поскольку разработчики оказались крайне осторожны и тщательно следили, чтобы информация никуда не утекла, пробиться в ряды тестеров оказалось очень сложно. Предварительно нужно было подписать бумагу о неразглашении информации, так что тек, что не мог лично подходить в офис, к бета-тесту не допускали. Прорваться удалось только нескольким «удаленным» счастливицам.

Мне посчастливилось договориться через знакомых моих знакомых. Поиграть, правда, удалось совсем недолго, после чего российские и многие европейские IP от тестирования отсекали, потому что решили закрыть доступ всем, не подписавшим бумагу о неразглашении. Но даже за два дня игры какое-никакое, а мнение об игре удалось составить.

Показали очень мало. Всего две расы и несколько классов. Пространство, по которому удалось побегать, тоже было искусственно ограничено, противников было совсем немного. Совершенно очевидно, что в полной версии игры все этого будет в разы больше.

Отдельно хочется сказать о графике. На моем компьютере (а он отнюдь не слабый) наблюдались небольшие тормоза, но на второй день тестирования игра была пропатчена и подтормаживания прекратились.

Визуальный ряд не зря сравнивают с *WoW*. Действительно, очень похоже. Когда заходишь в игру в первый раз, вообще дажево охватывает. Но потом замечаешь, что картинка на самом деле значительно более качественная. Персонажи издали выглядят грубоватыми, топорно срубленными (как в *WoW*), на деле же они состоят из очень большого числа полигонов, а угловатость — просто стилизация. Цвета не столь яркие, как в *WoW*, значительно реалистичнее, на их фоне яркие спецэффекты смотрятся потрясающе. В общем и целом — графика оставила крайне положительные впечатления, анимация тоже на уровне.

Персонаж развивается по деревьям скиллов, которых всего пять: очки можно вкладывать в любое. В каждой ветке есть основные способности, дополнительные и специальные навыки. Сложно догадаться, что такая схема позволяет вырастить из одного, скажем так, исходника совершенно разных персонажей. Если на еще дадут возможность перераспределять очки навыков (как это



сделано, например, в *Guild Wars*), то играть будет необычайно интересно. В бете такой возможности не было.

Отдельно хочется сказать об интерфейсе: он просто отличный. Разработчики взяли все лучшее от интерфейса *WoW* и сделали еще лучше. Все настраивается, перетаскивается, комбинируется. Стрелки, указывающие направление, большие, постоянно на виду. К сожалению, оценить, как все это работает в серьезном бою, мне не удалось: низкоразрешенный чат больше времени тратит на путешествие по миру от локации к локации, а не на сражения. Но накладрж быть не должно.

В статье Андрей Александров упомянул про связь PvP и PvE: действительно, разработчики сделали все, чтобы максимально сблизить эти два режима игры. Смысловое разделение на PvP и PvE зоны присутствует, фактически же переход можно и не заметить. То есть никаких экранов загрузки,

прохождения через порталы или ворота. Просто старт табличка, проходящий мимо и оказываешься на территории PvP, где тоже бродят монстры. Их можно убивать, они могут убежать от вас на PvE-территорию. А вот противника-человека можно убить только в PvP-зоне. Впрочем, удрать от вас на PvE-локацию он не сможет, тут действуют свои ограничения.

Очень понравились квесты. Выполнив удалось всего несколько, но поразила проработка каждого задания и логичность всех действий. А главное — те задания, что были в бете, проходились за полчаса, максимум за час. И за этот небольшой в общем-то промежуток времени там столько всего происходило! После многочисленных выматывающих квестов *WoW* прямо как балзам на душу.

Вот такие немного сумбурные впечатления. Теперь ждем мая-июня, когда, по обещаниям разработчиков, начнется открытый бета-тест и игра предстанет практически в финальном виде.

звонкий титул. Продолжил увеличивать счет — держи специальное умение, которое поможет тебе в сражениях против нежити. Наконец, еще одна интересная особенность: наращивая уровни, можно менять внешность персонажа. По словам разработчиков, четыре или пять раз за игру вам выдают некоторое количество очков, которые можно вложить в «тюнинг» героя. Дварфов, например, позволено наращивать борода, а оркам — мускулатуру. Добытые ода трофеи, которые разрешено сдирать с врагов в PvP-сражениях и развешивать по собственному телу, и получить настоящий конструктор персонажа, только не в начале, а на протяжении всей игры.

Внешне *Warhammer Online*, как мы уже отметили в начале, очень похож на *World of Warcraft*. Но исключительно стилистика. Технологически движок *Gamebryo* куда совершеннее движка *WoW*, который даже на момент релиза был устаревшим. Взгляните в скриншоты (большая подборка подкинул вас на нашем DVD в разделе «Игра в онлайн»): прекрасная детализация, отличные спецэффекты, внимание к мелочам. Анимацию скрини передать, увы, не могут, но видеоролики, которые можно посмотреть на сайте, наглядно демонстрируют, что и здесь у игры все отлично. В списках возможностей *Gamebryo* есть и поддержка физического движка *PhysX* от *AGEIA*, но пока неизве-

стно, насколько активно он будет использоваться в *Warhammer Online*. Зато появилась информация о том, что игра планируется портировать на консоли.



Warhammer Online обещает быть интересной MMORPG. Популярная вселенная здесь используется не только для «легкой раскрутки» (как отчасти происходит, скажем, с *The Lord of the Rings Online*) — нет, она позволяет сделать мир игры привлекательным, глубоким, с множеством легенд. Да и геймплей, судя по всему, будет на высоте — эдакий аккуратный баланс между старыми, хорошо известными

элементами, и новыми придумками разработчиков. Плюс не стоит списывать со счетов опыт разработчиков — все же именно они ответственны за *Dark Age of Camelot*. Так что мы не исключаем, что очень скоро перед нами предстанет лучшая MMORPG 2007 года. При этом мы очень надеемся, что релиз *Warhammer Online* не перенед на 2008 год. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Возвращая *Warhammer* неиспользуемым до сих пор обещаниям, без собственного онлайн-представительства. Но скоро оно появится, и есть сильное подозрение, что разработчик не будет ждать.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **90%**

RF ONLINE

WWW.RFONLINE.RU

УСПЕЙ ВОЙТИ В ИСТОРИЮ RF



RF, RFO, RF ONLINE, эмблема RF ONLINE, #GAME, эмблема #GAME являются зарегистрированными товарными знаками Innova Systems © 2006 Innova Systems. Все права защищены © 2004-2006 ССР, Inc. All rights reserved.



GANJA WARS

In ganja veritas

«Ганджасовые войны — увлекательная онлайн-игра в майно». Так кратко описывают свое детище сами авторы. Что скрывается за столь лаконичной формулировкой? Очень многое. Несколько тысяч наркдилеров живут и работают на четырех виртуальных островах. Их основная задача — делать деньги. Любыми способами — работая на предприятиях и плантациях, распространяя траву и другие ресурсы, создавая преступные синдикаты и, конечно, участвуя в уличных боях. Несмотря на общую ганджа-направленность проекта, разработчики усиленно отрицательно от пропаганды наркотических веществ: на сайте то и дело встречаются надписи, которые напоминают игрокам, что наркотики нельзя ни употреблять, ни тем более распространять.

Став новоиспеченным дилером, геймер должен выбрать свой путь — добиваться славы и почестей на улицах, постепенно закаляясь в перестрелках, или же встать на путь мирного экономического развития, играя на бирже, рискуя в казино, торгуя оружием (торговля вполне легальна). Оба варианта интересны, в обоих случаях придется проявить смекалку для достижения успеха. Однако ничто не помешает вам совмещать хитроумную экономику с намотыванием оплохотен на виртуальный кулак.

Технология в игре находится примерно на уровне конца XX века — оружие, современные

транспортные средства, дома, мобильные телефоны. Никакой магии, никакого sci-fi. Наша с вами жизнь, только с другого, далеко не всем знакомого ракурса.

Первые шаги

Чтобы начать игру, нужно набрать в командной строке браузер адрес www.ganjawars.ru, зайти на главную страницу и нажать на кнопку «Регистрация» — откроется окно, где вам предстоит создать героя. Процесс регистрации не вызывает каких-либо затруднений, однако следует обратить внимание, что логин станет и именем персонажа, так что не пишите что-нибудь вроде *My character_01*. Позднее вы сможете создать нового персонажа, но передавать ему деньги и амуницию от старого героя строго запрещено. Если уплыват, заблокируют всех ваших персонажей.

После высылки на указанный почтовый ящик пароля, персонаж будет активирован. Теперь достаточно кликнуть по ссылке в письме, чтобы попасть на страницу профиля, на которой отображено, во-первых, состояние денежного счета, во-вторых — ролевые параметры. Игровая валюта называется ганджубакс (либо просто ГБ), но можно также перечислить деньги через систему **WebMoney** и обменивать их на другие дензнаки. Распределить очки опыта вначале не дадут — все уже сделали за вас.

Параметров в игре четыре: сила, меткость, здоровье и выносливость. Сила определяет максимально доступный вес

предметов, которые персонаж сможет носить с собой, меткость — показатель точности выстрелов, здоровье отвечает за количество хит-пойнтов вашего героя, а выносливость снижает повреждение, получаемые в бою. Новичкам можно посоветовать начать, качаться и еще раз качаться: так вы не только нарастите мускулы, но и заработаете драгоценный опыт, без которого в ганджубаксовых войнах никак.

Обитаемый остров

На главном экране персонажа есть несколько ссылок. «Вооружение» — обмундирование главного героя. В первые дни игры эта страница практически не пригодится: у вас слишком мало денег для покупки чего-либо стоящего. «Перевод денег» — эта кнопка понадобится чуть позже, когда вы станете полноправным гражданином города Ганжи (гражданство дается при достижении пятого боевого уровня). «Личная почта» — связь с другими игроками (доступна только после получения гражданства). «Государственный магазин» — основное место покупки обмундирования для вашего персонажа.

Можете заглянуть в лавочку и посмотреть, какие пушки вам удастся купить в скором времени, когда заработаете немного денжат. Чтобы добавить вашему герою индивидуальности, стоит загрузить свою аватарку.

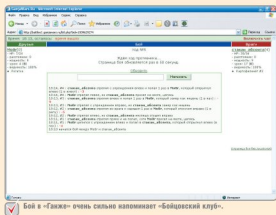
Теперь осмотрим район боевых действий. Нажмите кнопку «Карта острова» — и перед вами откроется карта острова Ган-

- **Имя:** произвольная рифмованная игра
- **Разработчик:** «Маджасай»
- **Степень игры:** бесплатная
- **Анонимная игра:** отсутствует
- **Скорость связи:** 14,4 Kbit/s
- **Трафик:** от 0,5 до 2 Мб/ч
- **Сайт игры:** <http://ganjawars.ru>

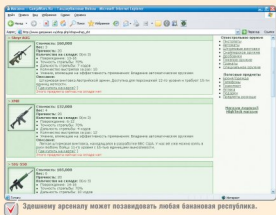
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

IE 5.0

О «Бойцовском клубе» слышали практически все: многие играли сами или играют по сей день. При этом в рунете до сих пор распространён миф, что БК уникален. Да, так было несколько лет назад, но с тех пор появилось большое количество похожих проектов, некоторые из которых с легкостью дадут фору своему пародителю. Сегодня мы расскажем вам об одной из таких игр. Встречайте — **Ganja Wars**. Этой браузерной RPG уже больше трех лет, но она по-прежнему очень популярна: в какое время дня и ночи ни зайдёте, меньше 4000 человек в онлайн не бывает.



Бой в «Гандже» очень сильно напоминает «Бойцовский клуб».



Здравый арсенал может позавидовать любой банковской республике.

Говорят разработчики



✓ Сергей Амиров, директор компании "Медасайт"

На наши вопросы по игре отвечает Сергей Юрьевич Амиров, директор компании «Медасайт», программисты которой занимаются технической поддержкой Ganjwars.Ru и развитием спомогательных проектов.

Идея игры?

Изначально игра была примитивна, ее создали буквально за один вечер. Суть заключалась в привлечении посетителей на страницу персонажа всеми возможными способами под предлогом продажи пакетов с травкой. За пару дней ссылки на игру были оставлены во всех форумах, разосланы по ICQ — сайт стал одним из самых посещаемых в рунете. Игрового процесса как такового на тот момент не было, но вскоре после запуска сделали рулетку, в которой можно было играть на виртуальные деньги, тотализатор, чат, форум.

Как видите, у нас была специфическая аудитория, которая собралась вокруг примитивной игры про ганджубас, поэтому и тематика была определена соответствующая. С тех времен, когда люди в игре занимались распространением виртуальной травы, многое изменилось. Теперь Ganj Wars — это ролевая игра с элементами экономики, политики, с тремя различными боевыми моделями. Частью игрового процесса является уничтожение плантаций с коноплей, сражения с ботами, занимающимися ее разведением. Мы постоянно ведем борьбу с пропагандой употребления наркотических веществ, а людям, которые этим занимаются, закрываем доступ к игре.

Сколько времени ушло на разработку проекта?

Ganj Wars непрерывно разрабатывается с момента своего появления (14 марта 2003 года) и по сегодняшний день всего лишь одним человеком при поддержке группы дизайнеров, программистов и технических специалистов компании «Медасайт». Также существенную помощь в управлении проектом оказывают участники игры.

Может ли обычный программист без должного финансирования, на голом энтузиазме, поднять подобный проект?

Скорее всего, нет. Для разработки подобного проекта необходимо участие достаточно большого количества специалистов. И не только программистов, дизайнеров, администраторов. Необходимы серверы, хостинг. В компаниях, которые могут на профессиональном уровне создать подобную онлайн-игру и обладают опытом разработки сложных интернет-решений, стоимость разработки начинается от \$25000. На мой взгляд, это адекватная цена за профессиональный подход.

Насколько сложно поддерживать игру?

В первое время очень сильно помогла компания «Неторн» (www.netorn.ru). Они предоставили свои серверы, обеспечили хостинг — это было очень важно. Их помощь очень важна и по сей день. Сейчас основной задачей поддержки является его непрерывная работоспособность — это требует постоянного внимания нескольких администраторов.

Почему игроки выбирают именно «Ганжу»?

Сейчас в российской части интернета довольно много пользователей платят за трафик либо используют модем. Поэтому мы минимизируем расходы при передаче данных — игра не «кормит» посетителей чрезмерным графическим оформлением, не использует тяжелые flash-приложения. Страница редко весит больше десяти килобайт, оформлена предельно аккуратно: дизайн расслабляет, позволяет голове отдохнуть.

Другая причина — «огнестрельная» тематика. В игре задействовано настоящее оружие со всеми его свойствами (тусть и не полностью идентичными реальными). Редкий мужчина откажет себе в удовольствии пострелять из ТТ, «калашникова» или гранатомета. Кроме того, во время игры люди знакомятся, находят друзей, а иногда и вторую половину — уже состоялось несколько свадеб среди наших игроков.

Много ли клонов у вашей игры?

Периодически они появляются, но до нашего уровня, насколько я знаю, ни один еще не поднялся.

Кто занимается привлечением новых игроков и сохранением внимания старой аудитории?

Никто. Мы не проводим рекламные кампании, не пытаемся договариваться о публикациях в игровых журналах, не занимаемся сломом в форме «приведи друга и получишь бонус». Люди приходят играть сами, приводят друзей. По мере развития игрок обрывает не движимостью, вещами и связями, получают больше

Мы стараемся поддерживать такой ритм развития, чтобы интересно было всем: и людям, которые играют с момента создания проекта (а таких достаточно много), и новичкам.

Будете ли вы вносить что-то совершенно новое в игру?

Менять что-то кардинально мы, конечно, не собираемся. Постоянство стиля обеспечивает постоянство аудитории. Серьезные новинки появляются примерно раз в полгода: графические бои, квестовый остров Outland...

Насколько высока конкуренция среди браузерных онлайн-игр?

Для большинства людей важна прежде всего атмосфера игры, а уже потом ее техническая реализация. Одно можно сказать точно: на нашу «мафиозную» тему других популярных игр в рунете сейчас нет.

Рынок онлайн-игр на данный момент развит достаточно слабо — я уверен, что на него вполне могут успешно войти сразу несколько новых проектов, которые были бы грамотно выполнены и конкурентоспособны. Другое дело, что придумать нечто новое достаточно сложно — нужно представлять, что интересно людям, а что нет.



жи, поделенная на 49 районов. Вы можете отправиться в любой. Перемещение пешком займет три минуты реального времени. Чтобы не проскидывать штаны, дожидаясь, пока ваш герой покрывает виртуальное расстояние, можно обзавестись личным транспортом. В игре есть автомобиль, мотоцикл, даже вертолеты, но на собственный друnder еще надо заработать.

Справа располагается список недвижимости: плантации, заводы, магазины, лаборатории, домов... Плантации, где выращивается трава и мак, это первая ступень в экономической системе игры. На заводах из первичных ресурсов производится обмундирование, которое направляется в магазины, где и продается игрокам. Сектор دوم предназначен для постройки частных владений, складов и банков. Деньги можно получать, работая на заводах или плантациях. Пропав несколько литров трудового пота, в награду вы получите скудные очки опыта, позволяющие увеличить производительность и далее зарабатывать больше.

При достижении нового производственного уровня вам начисляются бонусные очки к выносливости, плюс выплачивается денежное вознаграждение. К сожалению, работая сразу в нескольких местах нельзя, да и после часового вкалывания на предприятии должно пройти некоторое время, чтобы силы восстановились.

Еще один навык, который предстоит прокачивать, — торговля (экономика). Продавая ресурсы на заводы и предметы в магазины, игроки получают экономический опыт. При достижении нового уровня выдается бонусное очко к силе и немного денег в кошелек. Также можно сыграть в казино, кликнув на кнопку «Рулетка».

Разборки по-ганжубовски

Когда вы немного освоитесь в мире ганжубовских войн, настанет время испытать себя в бою (именно бои будут занимать около 70% игрового времени). Изначально герой вооружен... рогаткой. Это не самое совершенное оружие. Но поскольку денег на нормальные стволы у новичков не хватает, для них придумали специальный раздел — бой на рогатках, картофелемехах и пейн-болльных маркерах.

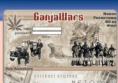
«Картоха» или маркер — идеальный выбор для новичка, поэтому, прежде чем вступить в свой первый бой, лучше заработать немного денег и прикупить один из этих чудо-делавоев в любом оружейном магазине. После этого нужно зайти на вкладку «Вооружение», снять с изображения игрока рогатку и нацепить новое оружие. Персонаж готов вступить в схватку. Кстати, ненужные лутки можно будет заглянуть в государственном магазине за несколько звонков монет.

Один клик по кнопке «Бой» — и вы уже на виртуальной арене. Поначулу не стоит обращать внимание на групповые бои (в них могут участвовать лишь персонажи первого уровня и выше). Также лучше пропустить общие бои (для них нужно огнестрельное оружие). Остается один вариант — поединки со специальным оружием. Подав заявку и дожидаясь оппонента (такого же новичка), вы перемещаетесь на поле брани.

Сам бой прост, как принцип «камень-ножницы-бумага», и столь же азартен. Игроки ходят по очереди, при нанесении повреждений учитываются меткость персонажа, точность стрельбы и расстояние между противниками. Бой очень похож на сражения в «Бойцовском клубе», отличия совершенно незна-

Жаргон наркодилера

- ГВ** — сокращенное название игры;
- ГБ** — ганжубаксы, игровая валюта;
- Флуд** — бессмысленное повторение одной и той же фразы;
- Картоха** — картофелемет;
- Нуб** — новичок;
- Стат** — параметр;
- Экспа** — опыт;
- Бан (Банан)** — блокировка персонажа;
- Шакал** — игрок, не соблюдающий условия боя;
- Кидала** — игрок, обманывающий других игроков во



время совершения сделок;
Мулыт — второстепенный персонаж, созданный уже существующим членом;
Покорм — клон реального персонажа игры, которым управляет компьютер;
Артовик — человек, который приобрел предметы в игре за реальные деньги.

чительны. Если вы победили, появится радующая глаза надпись — «Two shots in the head, now your enemy dead!» — и вам начислят очки опыта (их количество зависит от вашего уровня и крутизны оппонента). За каждый новый боевой уровень персонажу дается некоторое количество бонусных очков, которые можно кинуть на любую из основных характеристик. Многие оружие станут доступны только после достижения определенного уровня.

В игре шесть классов оружия: снайперские винтовки, автоматы, дробовики, пистолеты, гранатометы и пулеметы. Пистолеты применяются при очень сильно прокачанном навыке стрельбы, поэтому в первых боях от них мало толку. Дробовики тоже не предел мечтаний: они стреляют лишь с близкого расстояния. Гранатометы и пулеметы слишком дороги для новичков. Автоматы и снайперские винтовки — вот выбор желторотого ман! Однако пистолет, дробовик или даже рогатка в руках продвинутого бойца могут стать очень грозным оружием. Стоит только дождаться получения необходимого опыта и достаточного количества очков.

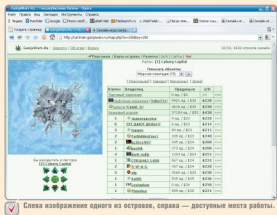
Если вы собираетесь вырастить из своего персонажа матерого автоматчика или снайпера, прокачайте в первую очередь здоровье, особо налить на выносливость не стоит. Максимальный боевой уровень — сорочковой; достичь его будет ой как непросто. Сильные игроки,

как правило, объединяются в синдикаты, которые контролируют целые районы и крышуют предприятия. Банды таких дельцов по праву внушают уважение и страх рядовым игрокам.

Несмотря на изначально некоммерческую направленность проекта, задлым игрокам без финансовых вложений не обойтись. После 22 уровня без артов (так здесь называют оружие, которое можно купить только за реальные деньги) придется очень туго. Тек, кто и покупает амундацию за реальные деньги, неснисходительно величают «злюбными Госводами» (они пользуются снаряжением только из государственного магазина). Есть люди, которые играют по-купному: они приобретают именно снаряжение, созданное в единственном экземпляре по спецзаказу.



Сейчас браузерные ролевые игры потихоньку сдают свои рубежи, отступая под натиском многоликой и грозной армии MMORPG. Впрочем, по аддиктивности браузерные RPG близки к тетрису: поклонники не перестают никогда, хотя количество их может сократиться. Ganja Wars — один из лучших представителей этой славной братии. На а уж если вы выходите в интернет по модему, а не через выделенный канал или ADSL, то вам сам бог велел участвовать в ганжубовских войнах. ■



Слева — изображение одного из островов, справа — доступные места работы.

ВЕРДИКТ

Ganja Wars — достойная альтернатива «Бойцовскому клубу». Особенно если в ПК вы уже прокачали по максимуму своего персонажа и дальнейшая игра для вас малопригодна. А тут вместо магического мира — естественная романтика, интересная экономическая модель и нестандартная система боя с использованием стрелкового оружия.

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главаря незаконного вооруженного банда/формирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

р. среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, в. глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ИМЕТЬ ЛИБО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ ЗАМЕДИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛИМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



7.62mm

"7.62" - тактический боевик в духе классических представителей жанра: Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада E5.

Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года* «Бригада E5: Новый Альянс» по версии GameLand Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based и возможностью модификации.
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки.
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.

1С
ФИРМА "1С"

ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ

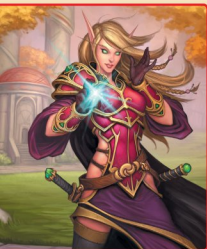


Реклама



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



ВЫСОКАЯ МОДА

КАК ОДЕТЬ ПЕРСОНАЖА В WORLD OF WARCRAFT

скорее подтверждают правду. Да и «рулить» мощью одетым персонажем — удовольствие гораздо большее, чем бегать в драной «зеленке» и шарашать от каждой тени.

Одним словом, хорошие вещи, пожалуй, основной залог того, что вы будете получать удовольствие от игры, особенно

от ее PvP-составляющей. По большей части это касается высокоуровневых персонажей, хотя малышам тоже стоит запомнить несколько правил. Итак, сегодня речь пойдет о том, что стоит знать, одевая персонажа, и на какие грабли лучше не наступать, дабы не заработать себе репутацию ниндзя-лутера (то есть того, кто хватает все, что плохо лежит).

Для тех, кто помладше, сеты

Начнем мы с того, что напомним классификацию вещей в игре. Вещи с серыми и белыми названиями — чистой воды шлак, их можно сразу нести вендору. Зеленые — средние и ничем не выдающиеся, обычно могут повышать один-два параметра. Чувствуете, откуда растут ноги у упомянутого чуть выше по тексту выражения «драная зеленка»? Все верно, персонаж высокого уровня в зеленых вещах в рейде выглядит как Иванушка-дурачок на приеме у британского посла. Синие — вещи редкие, они могут хорошо повысить несколько параметров или дать персонажу какие-то интересные способности, в том числе и небоевые — например, способность выглядеть как член противоположной фракции. Фиолетовые — эпические вещи (эпики), добыть их весьма сложно, но и потраченные на них усилия того стоят. Ну и оранжевые — вещи легендарные, раздобыть такие очень трудно, и в игре они представлены по большей части оружием (скажем, меч **Thunderfury**, молот **Sulfuras**).

Некоторые вещи хороши сами по себе, а некоторые объединены в так называемые сеты.

Сет — это комплект одежды или оружия, который дает тем больше дополнительных бонусов, чем больше вещей, в него входящих, носит персонаж. Сеты бывают самых разных уровней, цветом могут быть от зеленого до фиолетового. Как следует из определения, состоять сеты могут минимум из двух вещей.

Одна из определяющих особенностей сетов — большинство составляющих их вещей относится к категории **bop (binds on pick up)**, то есть «привлачают при взятии»). Фактически это означает, что они не могут быть переданы, куплены, получены в дар. Тот, кто забрал с монстра **bop-вещь**, автоматически становится ее владельцем, и если когда-либо надобность в ней отпадет, останется лишь продать ее за копейки вендору или разорвать на составляющие. Впрочем, в некоторых сетах есть и обычные вещи категории **boe (binds on equipped)** — «привлачают при одевании»). Эти части можно купить на аукционе или, например, получить в подарок от согильдийца — они становятся передаваемыми только тогда, когда вы их наденете. Даем ли быть голословным, рассмотрим пару показательных сетов.

Dal Rend's Arms Set. Два меча (в правую и левую руку соответственно), оба **bop**, с отличными параметрами и очень стильно выглядящие. Мечта любого разбойника, пока он еще не начал ходить в рейдовые инстансы; также эти мечи очень любят

охотники и иногда берут воины. Цвет сета — синий, уровень — 58, бонус сета — неплохое повышение силы атаки. Выбиваются эти мечи из босса по имени **Warchief Rend Blackhand**, которого надлежит искать в инстансе **Upper Blackrock Spire** (лимит рейда — 10 человек).

Embrace of the Viper Set. Простейший пример зеленого сета для малышей 19—23 уровня. Идеально подходит для друидов, хотя может быть полезен любому классу, который умеет носить кожаную броню. Состоит из пяти вещей: броня, штаны, перчатки, сапоги и пояс. Бонусы добавляются с надеванием каждой следующей вещи (за две любые надетые вещи сета — повышение урона от природных заклинаний, за три вещи — повышение урона владения ружьем, за четыре — повышение эффекта лечащих заклинаний, за пять — хорошая прибавка к показателю интеллекта). Вещи этого сета можно получить из монстров и боссов инстанса **Wailing Caverns** (проходится группой из пяти человек). Все вещи сета, кроме перчаток, относятся к категории **bop**.

А теперь пару слов о писанных и неписанных правилах раздела вещей. Играть в партии, помните: если вы один-два раза случайно (или не случайно) ошибетесь, забрав вещь, которая вашему классу абсолютно бесполезна, зато могла бы пригодиться одному из ваших соратников, то следующий раз,



В руках у таурона — меч **Thunderfury**, **Blessed Blade of the Windseeker**, мечта любого воина.

скорее всего, вас с собой просто не возьмут. И хорошо, если нечаянно забранная вами вещь относится к категории **вое** и может быть с извинениями отдана тому, кому она была нужна. А вот если это будет предмет категории **вор**, да еще такой, шанс выпадения которого стремительно падает к нулю, и вы по незнанию уведете его из-под носа игрока, который ходит именно за этой вещью уже пятидесятый раз и все никак не может ее получить, — тут уже несложно попасть в список игнора всей группы.

Во то же самое время мы не забываем вас заниматься блоготворительностью и в ужасе отказываться от участия в роле (роп — от англ. *roll*, кидать кубики) только потому, что кто-то из соратников завопил, что он за эту вещь готов прямо тут удвиться, застрелиться, повеситься и выпрыгнуть с первого этажа. Внимательно посмотрите на параметры вещи, примыньте, какому классу она могла бы быть более полезна; сравните ее с тем, что экипировано на вас, и уже после этого принимайте решение. Стандартные пункты рола: **need** (вещь реально нужна, хочу ее надеть), **greed** (носить не буду, беру, чтобы продать) и **pass** (не нужно мне это барахло вовсе). Учтите, что категория **need** имеет приоритет: если хоть один игрок группы выбрал ее, то он автоматически получит вещь; если нажавших на **need** было двое, а остальные выбрали **greed** — рол будет только между первыми двумя.

Обычно при походах в инстансы старше 40 уровня ведущий перед каждым боссом меняет способ деления лута (вещь, выпадающих из монстров) на мастер-лут, который у игроков давно получили название «защита от дурака». Суть его в том, что при убийстве босса (с которого обычно падают **вор-вещи**)

никто в партии не видит лута и не может случайно или намеренно забрать выпавшие вещи. Мастер объявляет партии, что выпало с босса, после чего игроки договариваются между собой, кто что хочет забрать. Только когда все договоренности достигнуты (а иногда на это уходит немало времени), вещь отправляется победителю.

Главное — не переборщить: если ведущий группы будет постоянно держать партию под мастер-лутом, процесс обсуждения каждой выпавшей зеленой ерунды (которая тем не менее тоже стоит денег) может сильно затянуть поход. И еще один момент: мастер-лутером лучше назначить игрока, которому все доверяют (это очевидно) и у которого очень хороший и стабильный интернет, — имейте в виду, если в момент раздела вещи мастер надого выпадет из игры, добраться до лута никто не сможет и он через некоторое время пропадет.

Ну и здесь же отметим, что есть некие неписаные правила, распространенные на европейских серверах. Например, правило ролить на сундучки: рол делается вручную командой **froll**, выигравший получает право открыть сундук и забрать из него все вещи. Или правило вежливости: если вам безумно везет в походе и вы получили уже 3–5 очень нужных или просто очень дорогих вещей либо уже получили конкретно то, за чем шли, — можно пасовать на все остальное. Учтите, с вами играют такие же люди, как и вы, и если вы будете гнаться только за собственной выгодой, в результате потеряете уважение всех членов партии. Хотя, опять же, единого рецепта нет. Если вы видите, что играющие с вами не соблюдают никаких правил и каждый тянет одеяло на себя — либо выйдите из такой команды, либо переймите их методы.

Купить все!



В WoW купить самые интересные предметы просто нереально — подавляющее их большинство относится к категории **вор**. На аукционе вы можете найти разве что некоторые части сетов (например, пояс и браслеты **тир-1** — поскольку это **вое-вещи**). Конечно, множество весьма неплохих шмоток можно скрафтить, хотя найти действительно сильного ремесленника, знающего очень хорошие рецепты, весьма сложно.

Для желающих раскрываем один из самых оригинальных способов купить **вор-вещи PvE-тиров**. Для этого вам понадобится: вагон денег (игровых или реальных — как договоритесь), очень сильная гильдия и три часа времени. Способ заключается в следующем: вы покупаете себе место в рейде и просто бежите в общей куче; можно вообще не участвовать в процессе боя, на вас как на бовую единицу все равно никто не рассчитывает. Рейд за несколько часов заканчивает выбранный инстанс, при этом вам отдаются обговоренные вещи тира вашего класса. Если, конечно, они вообще выпадают.

Для тех, кто постарше, тир-1

Для высокоуровневых игроков наибольшую ценность имеют сетовые фиолетовые вещи, которые в игре называются **тиры** (**tier**). Тир-1 классифицированы, и им присвоены порядковые номера. Основное отличие тира от сета — тир рассчитан на определенный класс и представители другого класса просто не смогут его носить. Обычно тир состоит из 6–9 вещей и дает весьма неплохие бонусы тому, кто умудрится собрать его полностью.

Тир-1 можно подразделить на две больших категории: **PvE** и **PvP**. **PvE-тиры** добываются во время походов в инстансы. Воровские тир-1 выпадают из боссов, **вое-вещи** — из обычных монстров. Каждый убитый босс

делает рейд богаче на два, реже три и более элика. Загляните в любую базу данных по WoW — трудялюбивые игроки давно собрали данные, какие именно предметы тира могут быть выбиты с конкретного босса и каков процент выпадения.

Рассмотрим каждый **PvE-тир** чуть подробнее.

Тир-0 (другое название — **Dungeon set**). Как несложно догадаться по названию, это не вполне еще тир — скорее очень хороший начальный сет. Он синего цвета, рассчитан на игроков немного младше 60 уровня и, в отличие от полноценных тиров, его могут носить персонажи любых классов. Части его (8 вещей) можно выбить в составе стандартной партии из пяти человек (инстансы **Stratholme**, **Scholance**, **Lower Blackrock Spire**) или рейда из десяти (**Upper**



Дракон Бинксин и последний босс Molten Core Ragnaros — хладные склады шмоток (драконы) и штаны (босс) тира-2. Разумеется, кроме этих сетовых вещей с них выпадают еще масса разных фиолетовых одяжек и оружий.



Blackrock Spire. Уникален он еще и тем, что его несложно улучшить и превратить в **тир-0.5** — стоит лишь пройти серию квестов и выложить некоторую сумму денег. Бонусы даются за 2, 4, 6 и 8 вещей. Вещи категории **вор:** шлем, броня, штаны, наплечники и сапоги. Вещи категории **воин:** пояс, браслеты, перчатки.

Тир-1. Цвет — фиолетовый, количество вещей — 8, свой для каждого класса, требуемый уровень — 60, бонусы даются за одевание 3, 5 и 8 вещей. Выбивается в инстансе **Molten Core** (требуется полноценный рейд). Все вещи, кроме пояса и браслетов, относятся к категории **вор**.

Тир-2. Цвет — фиолетовый, количество вещей — 8, свой для каждого класса, требуемый уровень — 60, бонусы даются за одевание 3, 5 и 8 вещей. С выбиванием вещей сложнее: шлем этого тира можно получить только с трупа дракона Онкирии (пещера **Onyxia's Lair**), штаны — только с Рagnerаса (последний босс **Molten Core**), остальное добывается в инстансе **Blackwing Lair** (ведьмажнужен полноценный рейд). Все вещи без исключений относятся к категории **вор**.

Тир-3. Цвет — фиолетовый, количество вещей — 9 (добавляется кольцо), свой для каждого класса, требуемый уровень — 60, бонусы даются за одевание 2, 4, 6 и 8 вещей. Выбивается в инстансе **Naxxramas** (требуется полноценный рейд). Все вещи без исключений относятся к категории **вор**.

Поскольку в игре прекрасно видно, как одеты окружающие персонажи, степень развития каждого из них и его успехи на поприще забега в инстансы можно оценить с лету, просто осмотрев одежду. Тир-1 уже перестал быть предметом особого вожделения и зависти, а уол тир-3 и поньше остается ведомым самых сильных гильдий. Так что если вам вдруг встретится персонаж, полностью облаченный в тир-3, обязательно обратите внимание на его гильдию и попытайтесь туда вступить. Если, конечно, вас не смущают ежедневные пятчасовые забеги по инстансам, которые в подобных гильдиях становятся обязательным ритуалом.

Что касается принятых норм поведения в рейде и особенностей дележа предметов, то тут правила по сравнению с групповыми несколько меняются. Обычно рейды состоят исключительно из членов одной гильдии — в рейде гораздо более важна слаженная игра и туда стараются не брать незнакомых игроков. Опять же, как правило, в любой сильной гильдии есть так называемая **дкр-таблица** (от англий-

ского **dragon kill point**, количество очков за убийство босса), в которую заносится количество очков, «заработанных» каждым членом рейда. В зависимости от количества этих очков и происходит дележ выпавших вещей.

В некоторых гильдиях стоимость вещей фиксирована и вещь автоматически получает тот, кто на данный момент имеет большее количество **дкр**; в других это **правило аукциона** (вещь получает тот, кто во время торга даст за нее больше **дкр**). Как только игрок получил вещь, с него сразу списывается ее стоимость в **дкр**. Система очень удобна и используется фактически повсеместно, хотя даже она не исключает конфликтных ситуаций. Обычно все рейды в высокоуровневые подземелья идут под мастер-лудом — зеленые вещи ведущий (рейд-лидер, РЛ) забирает себе и продает, выкладывая деньги от продажи в гильдейский банк, а ценные **вор-экипы** раздает согласно **дкр-таблице**. Хотя бываю и исключения (крайне редкие) — скажем, в гильдиях друзей, где весь рейд может прийти под стандартным способом раздела вещей по общему ролу.

Теперь обратимся к **РvP-тирам**, или комплектам боевой брони. Вещи этих тиров игроки покупают за очки чести и медалей, полученные за любые боевые действия. После того как в игре капитально поменялась система чести и были отменены все боевые звания, добывание РvP-тиров стало одним из любимых занятий геймеров. На самом деле за день-два баталки (а то и за несколько часов, если подберется достойная команда) можно набрать вполне достаточно, чтобы купить один из предметов боевого тира. Путем нехитрых подсчетов получаем, что гарантированно собрать тир полностью получится за... неделю игры. Это, конечно, абсолютные цифры, потому что мало кто готов сидеть в игре неделю без перерыва, но в сравнении с тем временем, которое требуется убить, чтобы собрать РvE-тир, разница очевидна. Кратко об обоих боевых тирах.

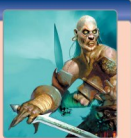
PVP-Superior. Цвет — синий, количество вещей — 6, свой для каждого класса, требуемый уровень — 60, бонусы даются за одевание 2, 4 и 6 вещей. Все вещи без исключений относятся к категории **вор**.

PVP-Epic. Цвет — фиолетовый, количество вещей — 6, свой для каждого класса, требуемый уровень — 60, бонусы даются за одевание 2, 3 и 6 вещей. Все вещи без исключений относятся к категории **вор**.

Квесты? Квесты!

Награды за квесты в WoW хороши лишь до тех пор, пока персонаж растет. Как только вы добрались до предела, от них становится мало пользы. Однако подавляющее большинство самых мощных вещей в игре делается именно через квесты. Их количество невелико, выполнить их очень сложно, зато результат вознаграждает все усилия.

Например, чтобы получить легендарный меч **Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker**, вам придется, уповая на везучесть, выбивать две части меча в **Molten Core** (падают от боссов **Barron Geddon** и **Garr**, шанс дропа, по разным источникам, — от 0,1 до 5%), добывать эссенцию с босса **Ragnaros**, собирать немислимое количество дико дорогих ингредиентов, а на закуски еще и убить босса **Thuderaan**. Только после этого в ваши драгоценные руки упадет, наконец, вещь, обладателем которой практически на любом сервере можно пересчитать по пальцам рук. Разумеется, без помощи гильдии этот квест выполнить нереально.



На вопрос, какой тир лучше, единственно верного ответа нет. Замысел **Blizzard** тем не менее угадывается. РvE-тиры рассчитаны прежде всего на игроков, которые предпочитают походы в инстансы, и потому дают больше бонусов защиты или лечения и преимуществ для партии. РvP-тиры в первую очередь увеличивают атакующие возможности игрока и потому предназначены для тех, кто любит бой с себе подобными и пожимиком развлечением предпочитает арены, бэтлграунды и дуэли.



У любого, кто не играл в WoW, к концу статьи явно должен озреть вопрос: зачем в игре столько вещей? Зачем, собрав один тир, тут же приступать к поиску другого? Зачем игроки охот-

ятся за вещами, не выходящими в тир, когда у них уже есть полностью «фиолетовый» персонаж?

Все дело в том, что для активного играющего геймера одного комплекта одежды недостаточно. Игроки собирают вещи, в которых удобнее бегать в одиночку или в группе; собирают комплекты, дающие повышенную защиту от огня, холода или яда; есть и такие, кто всем боевым параметрам предпочтет просто очень стильно выглядящую шмотку и будет, например, одевать своего друида во все зеленое — потому что ему так хочется.

В статье мы намеренно пропустили крафт как один из способов одеться. После выхода **The Burning Crusade** крафт займил новыми красками, и этой теме мы обязательно посвятим отдельный материал. ■



Blackwing Lair — когда-то только самые сильные гильдии могли вознаградить, что прозвучит этот инстанс до конца.



GUILD WARS

ОСНОВЫ PVP-БИЛДОСТРОЕНИЯ

способность быстро переключаться по карте ценится очень высоко.

Все билды можно условно разделить на три группы — спайки, балансед-билды и все остальное. Рассмотрим их по очереди.

Спайк

Главный козырь спайковых билдов — это возможность за секунду-две отправить к противнику любого персонажа в команде противника. Для этого у всех членов партии обязательно должна быть запущена программа голосового общения, с помощью которой коллер (человек, который руководит командными действиями и выбирает цель для атаки) ведет отчет: 3, 2, 1, спайк. После этого все одновременно атакуют цель, не оставляя вражеским монкам ни единого шанса выжить жертву. Разве что монк заранее будет угадывать, кого хотят уничтожить в каждом спайке, и защищать атакуемого заранее.

Плюсы: Большинство спайк-билдов позволяют выигрывать сражения быстро и, скажем так, беспроblemно.

Минусы: Почти все спайки имеют плохую защиту и рассчитаны на быстрый вынос команды противника. Если первые несколько атак не проходят, команда, скорее всего, проигрывает. При игре спайком никто, кроме коллера и монков, не повышает свой класс игры. Для того чтобы по команде «3, 2, 1, спайк» нажать на кнопку и метнуть в противника файербол, особых мозгов не надо. Большинство таких билдов легко обиграются тактически. Например, команда противника может разделиться на части и развести бой на два фронта. Спайк себе этого позволить не может, потому что только одновременный удар всех членов партии убивает противника.

Резюме: Чистые спайк-билды дают возможность для быстрого и относительно простого добывания Faction Points в GvG или Fame в HA. Но на чемпионат мира по GW или хотя бы на небольшой интернет-чемпионат на спайках не переберешься.

Балансед

Балансед-билды обычно собирают с оглядкой на оборону из... всего, что в голову придет, с тем расчетом, чтобы защититься от самых популярных комбинаций профессий. При этом про логику забывать, конечно, тоже не стоит и брать в партию шесть монков-хилеров смысла нет. Ведущий ищет компромисс между мощной защитой и атакой. Большую роль играет индивидуальное мастерство каждого члена партии, его способность играть в команде и принимать самостоятельные решения на поле боя.

Плюсы: Сильные игроки и опытный ведущий — стопроцентная гарантия победы. Во время игры у всех повышается индивидуальное мастерство. Огромное поле для творчества и нестандартных ходов. Фана от игры «балансом» зачастую больше, чем при использовании спайк-билда, из-за красивых тактических приемов.

Минусы: Многими балансед-билдами очень сложно играть, нужны сильные и опытные соратники. Одна ошибка может привести к поражению.

Резюме: Билды для серьезных геймеров. Учиться играть одним билдом можно месяцами, зато результат будет достойным — стабильно первые места в рейтинге гильдий.

Прочие комбинации

В основе атаки и защиты всех остальных билдов обычно лежит какая-то одна интересная идея. Отсюда вытекают и единственный способ игры таким билдом — никакого творчества. Бой всегда идет по накатанному рельсам, и если где-то происходит сдвиг, команда проигрывает. Именно поэтому такие билды не используют в GvG, там сражения иногда длятся по полчаса — даже самая слабая команда успеет увидеть, за счет чего побеждает ваш билд, и найдет ему противодействие.

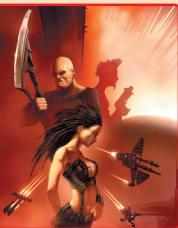
Плюсы: Можно стабильно побеждать при игре с новичками или партиями, для которой билд является сюрпризом. Сыграть таким билдом может любой — индивидуальные действия мало что решают.

Минусы: Тактика отсутствует, есть установка, кому что делать независимо от ситуации. У каждого такого билда имеется свое слабое место.

Резюме: Билды для еще более быстрых побед, чем спайк. Сражения в этом случае представляют собой лотерею: либо противник знает, как против вас играть, и вы проигрываете, либо не знает — и вы... побеждаете. Если, конечно, враг в процессе битвы не сообразил, что вы задумали. ■



Спайк-билд в действии: за три секунды партия выносит одного противника.



РУССКОГОВОРЯЩИЙ КОСМОС

ЛОКАЛИЗАЦИЯ EVE ONLINE



Россия на всех парах мчится в онлайн-будущее. Практически все отечественные издатели либо уже выпустили на рынок какую-нибудь онлайн-игру, либо собираются сделать это в самом ближайшем будущем. Некоторые особенно дальновидные товарищи даже начали локализовывать западные MMORPG: со знанием английского языка отношения налажены далеко не у всей русскоговорящей онлайн-братии, а вот поиграть хочется большинству.

В самом ближайшем будущем с космических верфей компании «Нетвилл» (<http://netville.ru>) сойдет еще один онлайн-новый титан. На отечественные интернет-просторы собирается приземлиться ее величество EVE Online (разработчик — компания CCP). Причем сначала появится официальная английская версия, и геймерам не придется заморачиваться с оплатой (сейчас это сделать не так просто), а после выйдет и полноценная локализация.

Разумеется, как только мы узнали о столь знаменательном событии, тут же заслали в стан разработчиков корреспондента, который их с пристрастием допросил. Трезво поразмыслив, мы решили сделать статью не только о локализации EVE Online, но и о том, что представляет из себя онлайн-игровой рынок в России (ведь перед выведением на орбиту столь масштабного проекта от тщательнейшим образом анализировался), к чему стоит готовиться через несколько лет (ведь не зря же все российские издатели так вцепились в онлайн-новые проекты), какие будущие уговоры EVE Online. Да и много еще о чем: почитать будет интересно как тем, кто уже вовсю бороздит космические просторы игры, так и тем, кто о ней даже не слышал (хотя представить себе такого геймера мы, честно говоря, не можем).

На наши вопросы ответили директор по маркетингу компании CCP Магнус Бергссон, ведущий геймдизайнер CCP Хени Хиричсен и директор компании «Нетвилл» по лицензированию Сергей Руденко.

Отечественный онлайн

Сейчас на отечественном онлайн-рынке сложилась интересная ситуация. Практически все крупные, да и не очень крупные, издатели стараются локализовать или выпустить в английской версии какую-нибудь крупную онлайн-игру. При этом о доходах от таких тайтлов все как один молчат.

ВМАНЛЯ Сергей, уход России в онлайн — это задел на будущее? Издатели работают в своей сети, чтобы получить прибыль в дальнейшем? Или в России уже сейчас можно получать прибыль от MMORPG?

[Сергей] Да, это задел на будущее. На наш взгляд, все зависит от самих проектов и подходу со стороны правообладателей. Кто-то тестирует рынок при помощи английских версий, получая минимальные прибыли, а кто-то уже сейчас уверен в том, что в России MMO-проекты станут популярными, — такие компании принимают решения о полной локализации тайтлов. О прибыли при таком подходе говорить пока рано: на сегодняшний день в России вышло еще очень мало локализаций — по сути, только одна. Да и официальных западных версий тоже не очень много. Надо подождать год-два, этого времени достаточно, чтобы картина прояснилась.

Очень интересно обстоят дела с рекламой онлайн-проектов. Тут все совсем не так, как в случае с играми, рассчитанными на одиночное рождение. Там все просто — дал много рекламы на старинных репрезентивных в крупных игровых журналах, геймеры эту рекламу запомнили и

Компания CCP

Исландская компания CCP была основана в июне 1997 года, тогда в ней работало всего три человека. Сейчас CCP невообразимо быстро растет и по исландским меркам считается одной из крупнейших. 165 сотрудников ежедневно трудятся над EVE в Рейкьявике, есть партнерские соглашения по всему миру, в том числе и с Россией (с компанией Netville).

наживку заглотили. После этого они с очень большой вероятностью купят и не очень крупные журналы поставят низкие оценки.

То есть дал много рекламы, а дальше хоть трава не расти. Да, если игра плохая, то доверие геймеров к компании упадет, но навариться все равно удастся. С онлайн-выми играми ситуация иная. Большую часть денег разработчик и издатель получает не от продажи дистрибутива, а от абонентской платы. И тут уж нашего брата-геймера не обманешь, плохую игру мы глазами, руками, мозгом и печеночкой почувствуем и долго в ней засиживаться не станем. Сколько их, таких игр-неудачников, почил в бозе? На онлайн-овой сцене выживают только лучшие игры, на слабом проекте заработать не удастся, как его ни рекламируй.

ВМАНЛЯ Магнус, объясните, насколько большое значение имеет пиар-компания при продвижении на отечественный рынок крупного онлайн-нового проекта?

[Магнус] PR-поддержка нужна любому проекту — хорошему, плохому, крупному и не очень. Важно оживить комьюнити и в то же время сообщить неподготовленным геймерам о приходе новой игры. Идея в том, чтобы предложить продукт по следующей схеме: узнал — попробовал — принял решение играть. Никакая рекламная компания не сделает некачественный проект лучше, зато она поможет классной игре найти своего аудиторию.

ВМАНЛЯ Сколько нужно постоянных игроков,



За минуту в EVE Online на экран выводится столько информации, что без знания языка английского разобраться практически невозможно. Поэтому локализация престо необходима.

чтобы окупить разработку и подержание крупной MMORPG?

[Магнус] В каждом конкретном случае сильно по-разному, но если обобщить, то ответ будет «невообразимо много». Счет идет на сотни тысяч и даже миллионы.

ИМАНЦИЯ Расскажите об отношении разработчиков и издателей к пиратским серверам? Почему некоторые издатели активно борются с ними, а некоторые закрывают глаза?

[Сергей] Давайте будем честными: нарушение прав интеллектуальной собственности владельца этих самых прав всегда беспочвенно. Вот представьте, кто-то станет выпускать на рынок пиратскую версию «Игромании», которая будет на чуть менее качественной бумаге, зато в пять раз дешевле или вообще бесплатной — разве вы не забеспокоитесь?

Точно так же любой издатель и разработчик не может мириться с ситуацией, когда кто-то нарушает его права. Российский рынок становится все более привлекательным для онлайн-проектов, и в скором времени издатели начнут уделять пиратству самое пристальное внимание. В настоящее время не все компании представлены в России, поэтому и с пиратством борются тоже не все. Но можно не сомневаться, что это дело времени.

ИМАНЦИЯ Хочется узнать ваше мнение о разработке масштабных онлайн-проектов в России. Из запущенных и сколько-либо популярных на сегодняшний день можно назвать только «Сферу». Изменится ли ситуация в ближайшем будущем или большую часть рынка займут западные игры?

[Сергей] Нам кажется, что пользователи сами делают выбор в пользу качественных игр. А будут ли они отечественной разработки или западной не так уж важно.

ИМАНЦИЯ Что из себя представляет популярность онлайн-геймеров в России? В Америке, например, она более-менее равномерно «размазана» по всей территории страны. А у нас, по идее, большая часть онлайн-игроков должна проживать в крупных городах, где есть высокоскоростной интернет. Вы проводили какие-то исследования на эту тему?

[Сергей] Да, проводили, эти данные необходимы для запуска логого онлайн-проекта. В настоящее время, как вы верно под-

метили, обладатели широкого доступа в России сконцентрированы именно в крупных городах, они и составляют основную играющую аудиторию.

Феномен EVE

EVE Online стоит особняком от всех остальных MMORPG. По большому счету, это даже не чисто ролевая онлайн-игра RPG, а злая пародия ролевой игры и космического симулятора. Бескрайние просторы космоса, тысячи кораблей, битвы галактических масштабов, тысячи населенных планет — и при этом четкая ролевая система развития персонажа, необходимость прокачиваться, алгебрыть своей корабль.

ИМАНЦИЯ EVE Online — проект уникальный. Магнус, почему компания решила вывести игру на российский рынок?

[Магнус] Без ложной скромности скажу, что да, на данный момент наша игра единственная в своем роде. Мы сейчас работаем еще над двумя тайтлами, но до их релиза еще далеко. Что же касается вывода игры именно на российский рынок, то тут все просто: EVE Online — наше любимое детище, мы хотим, чтобы в нее играли не только англоязычные пользователи. При этом игра довольно сложная, освоить ее за час-два практически невозможно: поэтому и нужна локализация. Без нее неслышится открытым космосом и покорить вселенную крайне сложно.

ИМАНЦИЯ Вы анализировали число русских геймеров, уже играющих в EVE Online?

[Магнус] Конечно, статистика обновляется каждый день. Если принять во внимание отсутствие рекламы, то игроков достаточно много. Изначально это был интернациональный проект, но все же есть разница, заходите вы из США, Исландии или из России. Например, есть некоторые неудобства с оплатой, ну и не будем забывать, что на английском языке в России свободно говорят далеко не все, а для полноценной игры знание языка очень важно. Причем даже не столько для общения (с этим как раз все просто), сколько для того, чтобы понять все задания и разобраться в описаниях игрового контента.

ИМАНЦИЯ Когда выйдет локализация?

Они вышли в космос

Представляем вам людей, которые отвечали на наши кое-где хитроулыные, но часто очень простые и от этого еще более каверзные вопросы.

Магнус Бергссон

КОМПАНИЯ: CCP
ДОЛЖНОСТЬ: директор по маркетингу
ВОЗРАСТ: 39 лет
ПРОИСХОЖДЕНИЕ: Исландия
В КОМПАНИИ: с января 2004 года



Хуни Хиричсен

КОМПАНИЯ: CCP
ДОЛЖНОСТЬ: ведущий геймдизайнер
ВОЗРАСТ: 26 лет
ПРОИСХОЖДЕНИЕ: Германия/Исландия
В КОМПАНИИ: с января 1999 года



Сергей Руденко

КОМПАНИЯ: Netville
ДОЛЖНОСТЬ: директор по лицензированию
ВОЗРАСТ: 27 лет
ПРОИСХОЖДЕНИЕ: Словакия
В КОМПАНИИ: с февраля 2006 года



[Магнус] Вопрос в лоб, хотелось бы дать такой же ответ. Мы определились с компанией, которая выведет EVE Online на российский рынок, — это молодая и подрастающая надежда Netville. Разобрались со структурой: локализация затронет не только игру, но и наиболее информационно насыщенный ресурс о ней — официальный веб-сайт www.eve-online.com. Пока мы планируем релиз на середине весны, более точную дату объявим позднее.

[Магнус] Собственного сервера для локализованной версии не будет, идея в том, чтобы облегчить русскоязычным игрокам процесс интеграции, а не в том, чтобы лишить их прелести интернационального общения. Вообще, EVE Online может служить своеобразным университетом в области международного общения — наши гейм-мастера очень много интересного открыли в русских. Например, мы заметили, что геймеры из России — самые целеустремленные, почти всегда добиваются поставленных в игре задач. Это редкое и крайне полезное качество для игрока.

ИМАНЦИЯ Для локализованной версии игры будет выделен свой сервер (сервера)? Можно ли будет играть на загадках?



ИМАНЦИЯ EVE Online неволеда, но по-прежнему фантастически красива. Отчасти потому, что в каждом аддоне и патче разработчики доводят до ума графику. А отчасти из-за того, что космос и корабли с самого начала были спроектированы не хуже, чем в любом современном космосиме.

ВМАНЬЯ Как будет обстоит дела с обновлениями? Их вы тоже собираетесь переводить? И насколько вообще локализованная версия игры будет соответствовать западной?

[Magnus] Локализованная версия будет во всем идентична западной, кроме языка, разумеется. Все обновления будут обязательно переводиться и добавляться к локализации. Разницы не будет никакой.

ВМАНЬЯ Как построена система оплаты? Будет ли игра для российских пользователей дешевле, чем на Западе?

[Magnus] Мы сейчас рассматриваем вопрос упрощения системы оплаты именно для российского региона, в котором, по нашему опыту, есть некоторые недоверие к использованию кредитных карт. В ближайшем будущем будет усовершенствована система распространения карт оплаты через сеть компьютерных магазинов, а также через онлайн. В этом нам поможет Netville. Что касается стоимости, то она будет одинакова для всех территорий, так что и в России останется такой же.

ВМАНЬЯ В игре много специализированных терминов, к названиям которых геймеры, играющие в английскую версию, уже привыкли. Как вы будете их переводить?

[Magnus] Специализированные термины, названия, имена собственные переводиться не будут. Так как носители разных языков взаимодействуют во вселенной EVE Online, необходимо, чтобы термины вызвали идентичные ассоциации.

ВМАНЬЯ Консультируетесь ли вы при переводе

с поклонниками игры, которых в России достаточно много?

[Magnus] Так как непосредственно переводом занимается компания Netville, то взаимодействие с поклонниками на темы локализации — это по их части. Они общались с комьюнити по поводу терминов и пришли к единому мнению, что переводить их не нужно: тут мнения разработчиков, локализаторов и геймеров полностью совпадают.

Направления развития

В заключение разговора мы попытали главного геймдизайнера EVE Online Хени Хинригсена на тему масштабного аддона Kaii, который будет выпущен тремя отдельными частями (первая называлась Revelations, ее подробный обзор вы можете прочитать в февральском выпуске «Игромания»), и выяснили некоторые планы по развитию игры в ближайшем будущем.

ВМАНЬЯ Недавно вышла первая часть аддона Kaii, насколько удачным был старт?

[Хени] Довольно-таки хорошо, даже работали без звонков авралов. Мы пришли к 60-часовому рабочему неделью перед выпуском, тогда как во времена Exodus (предыдущий аддон) 80-часовой недельный график был нормой. Сейчас мы заблаговременно продумываем изменения, планируем пошагово, чтобы проект получился максимально качественным, а работа доставляла удовольствие, а не была причиной нервных срывов, — от этого аддоны получаются только лучше.

ВМАНЬЯ Какие нововведения мы увидим в

оставшихся частях Kaii, которые выйдут весной?

[Хени] Revelations — самое крупное расширение игрового мира. Как по возможностям, так и по контенту. Поэтому и тестируем мы его максимально тщательно. Релиз первой части прошел отлично, хотя, конечно, и тут были моменты, которые в процессе разработки учесть было просто невозможно. Следующие дополнения мы сделаем не хуже и обязательно с учетом мнения игроков.

В следующих релизах появятся так называемые Walking in Stations и Factional Warfare. Первый подразумевает участие в межрасовых боевых действиях, второй — предположение и обзор станции. Ну а в ближайшем будущем мы планируем больше времени уделить доработке имеющихся функций, а не добавлению новых. Упор будет на качество и скорость, а не на экстенсивный рост шири. И, конечно же, мы продолжим совершенствовать графику.

ВМАНЬЯ Каким образом будет реализована война между человеческими расами? Будет ли обязательным для игрока или корпорации обозначить в конфликте свою позицию или можно будет остаться нейтральным? Если игрок, например, играет за Миниматр, значит ли это, что остальные расы автоматически станут врагами?

[Хени] Игроки и корпорации встанут перед выбором: либо сохранить нейтралитет, либо принять активное участие в военных действиях. Появится возможность записи в своеобразные лиги, но это не вызовет враждебного отношения рас друг к другу. То есть будут воюющие группы, но и мирное население никуда не денется.

ВМАНЬЯ Какие типы кораблей мы увидим в следующих дополнениях? Будет ли принципиально новое оборудование и новые возможности для игроков (типа того же Salvaging)?

[Хени] В ближайшее время планируется добавить пару новых кораблей, но основное обновление флота уже прошло вместе с первой частью аддона. Среди новых возможностей — участие в войнах не только за свои корпорации, но и за расы.

ВМАНЬЯ Как будет вознаграждаться участие в боевых действиях в составе Fleet?

Что почем

Если вы еще никогда не играли в EVE Online и каким-то образом пропустили все наши обзоры по игре и ее аддоны, то вам полезно будет узнать и тут же намотать на ус некоторую техническую информацию. Вполне возможно, в самом ближайшем будущем она вам понадобится. Данные мы взяли из европейской версии игры — вероятно, в России все будет стоить столько же.

- Цена игры:** \$19,95
- Абонентская плата:** \$14,95/мес.
- Скорость связи:** 56 Kbit/s
- Трафик:** От 2 до 10 Мб/ч
- Сайт игры:** www.eve-online.com

Системные требования: НЕОБХОДИМО: 40 Мб свободного ЖЕЛАТЕЛЬНО: 1 Гб, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти

[Хени] Все будет зависеть от игрока, активного участия в боевых действиях, ответственности за выполнение военных миссий. Появится своеобразная валюта, которая будет вознаграждать специальным оружием и оборудованием, необходимым для межрасовых войн.

ВМАНЬЯ Есть ли какие-то планы на следующие аддоны, которые будут после Kaii?

[Хени] Планы есть, но сначала нужно на 100% справиться со второй и третьей частями Kaii, оптимизировать работу сервера, а дальше продолжить развитие и расширение. Игра базируется на написанной нами истории, у нас есть план, которому мы следуем, но мы не ограничены во времени и активно реагируем на запросы и ожидания игроков. Будет много нового, но не все сразу.

ВМАНЬЯ И последний вопрос. Что привлекает игроков в EVE Online?

[Хени] Свобода. Возможность. Глубина. Стратегия. Чувство причастности к изменениям. Интернациональное общество. Отличная графика. Все это и образует интересную игру. ■



Корабли в EVE тщательно прорисованы.

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В МАРТЕ

ДОСКА ПОЧЕТА

АРСЕНАЛ ГЕРОЯ

TOP 10

ФЕПТЕЗНІЙНОЕ ОРУЖІЕ:
ОТ МЕЧА-КЛАДЕЦА ДО ЭСКАЛІБУРА



КОНТАКТ

БРЮС СТЕРЛИНГ

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ КИБЕРПАНКА



ХУДОЖНИКИ

ГЭРИ ТОНЖ

МАСТЕР
ФАНТАСТИЧЕСКОГО ПЕЙЗАЖА



ФАНТАСТИЧЕСКАЯ МУЗЫКА

МЕЛОДИИ В СТИЛЕ ФОЛК

С КОММЕНТАРИЯМИ ГРУППЫ «МЕЛЬНИЦА»



ВРАТА МИРОВ

EVERQUEST

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ
ПОПУЛЯРНОЙ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЫ



СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ» В МАРТЕ
ТЕМПОРАЛЬНЫЙ ЭКШЕН-ТРИЛЛЕР



и ГРЯНУЛ
ГРОМ
(A Sound of Thunder, 2005)

ОСТРОСЮЖЕТНАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ
ЗНАМИТОГО РАССКАЗА РЭЯ БРЭДБЕРИ
ОБ ОПАСНОСТЯХ ПУТЕШЕСТВИЙ
ВО ВРЕМЕНИ

А ТАКЖЕ:

- НОВЫЙ РАССКАЗ СВЯТОСЛАВА ЛОГИНОВА
- «ЖАНРЫ»: ФЭНТЕЗИ В СОВРЕМЕННОСТИ
- «СОВРЕМЕННОКИ»: ВЕДУЩИЕ РОССИЙСКИЕ ФАНТАСТЫ РАССКАЗЫВАЮТ О СВОИХ ПЛАНАХ
- «АНИМЕ»: NARUTO
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

Татьяна Уланова

ОНЛАЙНОВО-РОЛЕВОЙ СЛЕНГ



Мир онлайн-овых RPG активно развивается. В игровые интернет-вселенные приходит все больше и больше геймеров. Еще вчера в России количество игроков исчислялось сотнями, а сегодня уже многотысячная армия поклонников штурмует виртуальные просторы. Но MMORPG, несмотря на всю свою популярность, это все-таки отдельный, замкнутый мир. В нем тусуются фанаты, которые живут по законам игр и разговаривают на языке, который в обычной жизни не встретишь. Даже заглянув офлайн-вое геймеры зачастую не понимают, о чем идет речь на каком-нибудь WoW или EQ2 форуме.

Сленг надежно отрезает MMOG-тусовку от любого, кто пытается быстро стать своим. В результате новичкам приходится чуть ли не по крупицам собирать информацию, выяснять, что значит тот или иной термин. Да и мы в «Игромани» иногда используем специализированные и давно знакомые нам термины в разделе «Игра в онлайн», но ваши письма намглядно демонстрируют, что далеко не все понимают терминологию.

Вот мы и решили составить краткий словарь терминов, которые приняты в среде онлайн-овых игроков. Читайте внимательно и мотайте на ус. Теперь вы не станете удивляться, встретив в журнальной статье или на интернет-форуме зловещие слова типа «моб», «пауэрлвelling» и «хайдормор».



Персонаж и иже с ним

Первым делом давайте разберемся с понятиями, напрямую связанными с главными и второстепенными игровыми персонажами, а также с тем, как игра реагирует на различные действия геймера.

ПЕРС — сокращение от «персонаж». Ваше альтер-эго в онлайн-овой игре.

МОБ (он же **mob**) — производное от **Mobile Object**. В онлайн-овых RPG данным термином обозначают любой движущийся объект, управляемый компьютером, с которым можно взаимодействовать. То есть мобы — это все монстры и NPC. В более узком смысле под мобами обычно понимают только враждебно настроенных монстров.

КУКЛА — условное обозначение персонажа в инвентаре, где на него можно одеть/снять/вручить различный хабар.

ПЕТ (он же **pet**, он же **зверек**, **зверушка**) — управляемый компьютером персонаж, который полагает вашему герою. Чаще всего питомцев делают в виде какого-либо зверя: собаки, волка, кошки, тигра, какого-нибудь футуристического существа. В редких случаях питомца называют NPC, который помогает персонажу на протяжении какого-либо квеста.

МАНЧКИН — игрок, который играет в ролеву игру не ради отыгрыша роли, а исключительно с целью максимально повысить характеристики своего чара (перса). Поэтому так манчкины могут ошутить свою крутость. Нельзя сказать, что манчкинство это что-то непростительное, но, вообще, настоящие ролевики манчкинство не считают. Ролевые игры создают, чтобы геймер мог как можно сильнее ас-

социировать себя с персонажем, «прожить роль», а не для пустого набивания статьи.

ЧАР (он же **чурка**, **чурила**, **чарка**, от английского **character**) — персонаж. По сути, то же самое, что «перс», но обычно термин «чар» используется в более широком смысле. Если перс — это просто моделька в игре, то чар подразумевает проживание игровой роли, путь развития персонажа, его историю.

ПОИ (он же **POI**) — сокращение от **Point of Interest**. Это любое действие, запрограммированное заранее, которое происходит в игровом мире, когда рядом появляется игрок. Например, если в RPG при входе в подземелье загорается несколько факелов, освещающих дорогу, то это как раз пои. На программном уровне пои — обыкновенный триггер, который запускается при выполнении условия игрок рядом.

ЗОНИНГ — термин, применяемый во многих масштабных онлайн-овых ролевах. Движок игры не может одновременно контролировать действие, происходящее во всем игровом мире, поэтому одновременно отслеживаются только действия персонажей и монстров лишь на какой-то отдельной территории, зоне. В момент, когда игрок переходит между зонами, происходит подгрузка информации о новой ло-

кации и какое-то время информация об игре недоступна для других игроков. Этот эффект — «выпадение» игрока из игры во время перехода между локациями — и называется зонингом.

ПВП (он же **PvP**) — производное от **Player vs. Player** (игрок против игрока). Особенностью игрового мира, характеризующаяся возможностью убийства одного персонажа другим. С одной стороны, PvP — неоспоримое преимущество, так как делает игру разнообразной, более динамичной, неожиданной. С другой — PvP отвлекает внимание геймеров от сюжетной линии игры и квестов. Как следствие — некоторые игровые сервера могут превратиться из ролевых в настоящую кровавую бойню между персами, а это нравится далеко не всем. Часто разработчики стараются как-то ограничить PvP, например, разрешив его только в каких-то определенных локациях или сделав возможным только между одуравненными персонажами (чтобы продвинуть персы не убивали новоб).

ПВМ (он же **PvM**) — производное от английского **Player vs. Mobs** (monsters). Данным термином обозначают убийство персонажем монстров, управляемых компьютером. Чуть реже, чем PvM, используется термин **ЧВЕ** (**PvE** — **Player vs. Environment**).

НУБ (он же **нюб**, он же **нубби**, от английского **newbie**) — «желторотик», начинающий игрок. Иногда используется как оскорбление для игрока, который допустил какую-либо ошибку. В форумах обычно пишется не по правилам языка, а как **Noob**.



Дебаффом по ливелелу

А теперь давайте разберемся с различными действиями, которые может совершать персонаж в игре.



ПАУЗРЛЕВЕЛИНГ (он же **павла** и **лз-лз-вз**; от английского **powerleveling**) — явление, когда высокоуровневые персонажи различными способами помогают развиваться низкоуровневым. Паузрлевелинг часто встречается, например, в различных игровых гильдиях. Вступив в какой-либо клан или гильдию, нуб обычно тут же переходит в членство двух паузрлеveled, которые выдают ему продвинутый хабар, отвозят в зону, где есть высокоуровневые монстры, и для набора уровня помогают новичку заклятиями и лечением их учнич-тобят.

БАФФИНГ (он же **буффинг**, **буф**, **баф**, **Buffing**) — любое воздействие на персонажа, временно повышающее его уровень. Например, если маг воздействовал на воина заклинанием prolonga vitae, то это буффинг. Воздействие заклинанием перса на самого себя обычно баффингом не называют.

ДЕБАФФИНГ (он же **дебуффинг**, **дебаф**, **дебуф**, **debuffing**) — действие, обратное буффингу. Какое-либо временное воздействие на перса с целью снизить его характеристики. Обычно дебафф проводится визардами противника перед началом схватки.

КИТТИНГ (он же **китти**; производное от английского **killing in transit**) — специфическая манера боя некоторых MMORPG-геймеров, при которой персонаж постоянно остается вне зоны действия оружия противника, но сам может атаковать врага. Обычно такой вариант боя практикуют визарды и ассасины, умело обращающиеся с магией и дальнебойным оружием.

КЕМПИНГ (он же **кэмп**, **кемп**, **кампинг**, **камп**) — если в экшен-играх кемперы называют обычно игроков, которые не перемещаются активно по карте, а просто сидят в засаде, то применительно к онлайн-ролевым кампинг — это многократное убийство низкоуровневого персонажа на respawn. То есть вы просто стоите и раз за разом уничтожаете перса, появившегося в зоне.

ТВИКИНГ (он же **твинкинг**, **твика**; от английского **twinking**) — передача продвинутого хабара (заклинаний, оружия, одежды) высокоуровневым персонажам новичку. Часто применяется в кланах и гильдиях с целью подтянуть в уровне новых членов и побыстрее вывести их в зоны для высокоуровневых персонажей. Часто твинкинг считают частью паузрлевелинга.

КИЛСТИЛИНГ (он же **киллита**, **киллитил**, **киллита**, **КС**;

производное от английского термина **kill stealing**) — убийство какого-либо монстра или персонажа, уже почти убитого другим персонажем. То есть вы ждете, пока кто-то за вас почти расправится с противником, а затем подбегаете и наносите смертельный удар. В результате вся экспа за убийство достается вам, хотя вы, по сути, ничего не сделали. С одной стороны, подобная практика позволяет достаточно быстро поднять уровень, с другой — к киллерам на серверах обычно относятся крайне негативно и часто объявляют на них массовую охоту. Имея славу киллера, очень сложно попасть в гильдию или клан.



Термометр прокачки

В этом разделе собраны термины, так или иначе относящиеся к прокачке персонажа, его характеристикам, а также предметам, которыми персонаж может сперировать в игровом мире.

ЛУТ (от английского **Loot**) — вещи, которые остаются от убитого персонажа или моба. Иногда лутом называют хабар, который можно найти в сундуках и просто на земле.

ЛУТИНГ — собирание лута.
ТРЕЙН (**трейнинг**; от английского **train**) — ситуация, когда за персонажем бежит сразу несколько высокоуровневых монстров или персов-врагов, то из-за разной скорости передвижения через некоторое время они растягиваются в линию. Вся эта конструкция чем-то напоминает поезд. Персонаж, которого преследуют, в среде русскоязычных

ММО-игроков иногда называют **коренным** или **коренником**.

ЭКСПА (**экспириенс**, **EXP**, **EX**; от английского **experience**) — единицы опыта, персонаж обычно получает экспу за выполнение квестов, убийство мобов и (иногда) других персов. С набором определенного числа экспы перс переходит на следующий уровень. Также экспу иногда можно тратить на повышение отдельных характеристик перса.

СТАТА — статистика, в частности перечень характеристик данного персонажа.

ХИТЫ (он же **хит-поинты**, **хитки**, **хишнги**) — единицы, в которых измеряется здоровье персонажа. Атака мобов или других персов снижает количество хитов. Восстановить хиты можно либо зельями, либо дав персонажу отдохнуть. Количество хитов увеличивается с ростом уровня перса, так же на число хитов могут влиять различные артефакты.

ХАБАР — любая вещь из инвентори. Обычно термин «хабар» используют не для обозначения конкретного предмета, а для обозначения совокупности всего, что есть в заплочном мешке данного перса или в продаже у торговца.

ИНВЕНТОРИ (**инвентарь**, **инвента**, **инва**; от английского **inventory**) — достаточно многозначный термин, но обычно им обозначают отдельный экран, содержащий на себе все, что несет с собой данный персонаж. Также «инвентори» может использоваться для обозначения всего хабара, которым обладает данный перс.

АРМОКЛАСС (он же **армор**; от английского **armor class**) — собранная характеристика защитной способности данно-

го персонажа. В некоторых играх армокласс обозначается конкретным числом, но чаще это абстрактная величина, которая складывается из показателей ловкости, силы персонажа и доспехов, которые на нем в данный момент надеты.

ДЕКСТА, **СТАМИНА**, **КОНСТА**, **ИНТА**, **ВИЗДА** — жаргонные названия характеристик персонажа. **Dexterity** (ловкость), **Stamina** (выносливость), **Constitution** (телосложение), **Intelligence** (интеллект), **Wisdom** (мудрость).

МАНА — от английского **Mana**. Условная магическая энергия, необходимая для создания того или иного заклятия. Залпас маны может восстанавливаться со временем или приобретаться в виде мановых элекси-ров.

КВЕСТ (от английского **quest**) Любое задание, которое необходимо выполнить персонажу в MMORPG. Квесты обычно выдаются NPC.

БАКЛЕР — специальный маленький щит, который не нужно держать, он просто надевается на левое предплечье. Встречается во многих RPG, но термин часто вводит в заблуждение даже продвинутых игроков, которые почему-то решают, что баклер — это какой-то специальный персонаж или моб.



Надеемся, что данный словарь поможет вам быстрее ориентироваться в мире онлайн-игр и с первого раза понимать, что пытаются сказать вам продвинутые игроки, так и норовящие блеснуть знаниями сленга, но забывающие при этом, что начинающие могут просто не знать используемых терминов. ■



ИНТЕРНЕТ

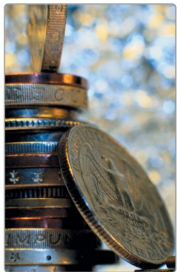
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Деньги за видео

Ежедневно интернетчики выкладывают в Сети десятки тысяч видеороликов. Вот только заработать на этом деньги до недавнего времени было, скажем так, проблематично, если только вы не владели порносайтом или раскрученным пиратского сервера. Но через несколько месяцев у вас появится реальный шанс получить звонкую монету за какую-нибудь интересную видеонарезку или самодельный фильм.

Отец-основатель, пожалуй, самого популярного видеосервера YouTube Чад Хэрли сообщил, что в самом ближайшем будущем администрация начнет выплачивать бонусы за самые популярные ролики. Для тех, кто не в курсе, напомним, что YouTube — это сайт, на котором любой желающий может разместить видеоролик для просмотра в потоковом (то есть в режиме реального времени) виде. Система была разработана в 2005 году (старт сервиса состоялся в феврале) бывшими сотрудниками PayPal и быстро стала популярной среди интернетчиков, а в октябре 2006-го ее купила компания Google за \$1,65 млрд. После этого YouTube начал развиваться еще быстрее; по приблизительным оценкам, ежедневно ролики просматривают около \$70 млн человек.

Теперь же, когда за авторские видео еще и доплачивают начнут, популярность портала (в этом можно не сомневаться) возрастет еще больше. На данный момент ни о размере денежных призов, ни о том, как они будут выплачиваться, ничего не известно — до тех пор, пока Google продумывает систему защиты авторских прав, чтобы деньги не достались какому-нибудь плагатичку.



SMS-книга

Забавный факт не совсем про интернет, но про средство электронной коммуникации. В Финляндии в одном из издательств Хельсинки вышла в свет книга «**Последние сообщения**». Автор, Ханну Лунттила, составила ее из... SMS. Да-да, целая книга из 332 страниц, целиком и полностью состоящая из SMS. Причем со всеми сокращениями, смайликами и прочей атрибутикой. Всего в книге около одного миллиона электронных посланий, закрученных в довольно интересный сюжет. Поначалу издание вышло небольшим числом, но его быстро разрекламировали пользователи Сети через блоги, и теперь, судя по всему, выйдет еще несколько дополнительных тиражей. О переводе столь занимательного труда на другие языки пока ничего не известно.

Украли кредитку? Не беда!

С каждым годом в России растет число владельцев кредитных карт. Между тем на Западе уже сложно найти человека, который бы предпочел кредитке реальные деньги: кусочек пластика куда эргономичней, чем толстая пачка мятых купюр. Несложно догадаться, что раз население активно переводит капитал в электронную форму, то и воры должны переориентироваться.

Поэтому в США, Канаде и многих европейских странах наличку сейчас мало кто ворует, обычно крадут кредитные карты. И существенно больше половины краж совершают через интернет. Уводят, понятно, не са-

ми карты, а только номера и пароли, но этого достаточно, чтобы в считанные часы или дни (если стоит ограничение на максимальную сумму разового платежа) спустошить счет.

Раньше пользователи, у которых украли номер и пароль кредитной карты, были вынуждены бежать в банк и блокировать доступ по карточке. Но попробуй добеги до банка, если он находится в другой стране. Тут уж хочешь не хочешь, а с частью финансов придется распрощаться. Именно в помощь таким вот несчастным компания **Trusted ID** и открыла поисковую службу **Stolen ID Search** ().

Стоит зайти на сайт, зарегистрироваться и ввести на нем номер своей кредитки, как вам тут же выведут полный список порталов, где упомянуты данные по вашей карточке. Даже если они зашифрованы и размещены на закрытых воровских порталах для продажи. Если система подтверждает, что номер вашей кредитки был украден, вам будет выслана программа **IDFreeze**, позволяющая удаленно блокировать снятие средств со счета и сообщить в банк о краже.

Так что если у вас есть кредитка и вы часто совершаете покупки своей кредиткой (особенно в США и Канаде), то на всякий случай поместите адрес **Stolen ID Search** в закладки. Искренне надеемся, что он вам не пригодится, но мало ли как оно обернется в действительности.

Интернет-телевидение

Родители всегда недовольны, когда их чада слишком много времени проводят за экраном телевизора. Мотивация может быть самая разная: «для глаз вредно», «ничего хорошего там не показывают», «не хочу, чтобы мой ребенок глупел за голубым экраном». Но когда детишки перебираются из теплых кресел у телевизоров за офисные стулья у мониторов, родители и вовсе с ума сойдут: «Да эти компьютеры выжгут мозг нашим детишкам!», «игры их только злу научат», «интернет отупляет». В общем, ничем им не угодишь.

Однако в самом ближайшем будущем по крайней мере первая проблема начнет отходить на второй план. Аналитики в один голос утверждают, что молодежь начала значительно меньше времени проводить за телевизором, предпочитая голубой экран монитору. Билл Гейтс на Всемирном экономическом форуме в Давосе сказал, что в ближайшие два-три года структура телевидения кардинальным образом поменяется, стоит ожидать слияния телевизора и персонального компьютера. В подтверждение своих слов Гейтс сообщил, что за последние несколько лет популярность онлайн-видеосервисов выросла в разы, а вот популярность классического телевидения постоянно падает.



Основатель Microsoft заявил: «Через пять лет все будут смеяться над тем, что сейчас принято называть телевидением. Мне грустно за тех, кто этого не понимает». И если аналитикам можно не верить, то Билл Гейтс, то бы что ни говорил, в своих прогнозах ошибается редко.

Пиратство по-музыкальному



В США, Канаде и большинстве европейских государств число судебных разбирательств по делам о нарушении авторских прав растет. Пользователей ловят на всех: на пиринговых сетях, на покупке нелегальных дисков, даже на прослушивании музыки в компании друзей (кое-где это подпадает под закон о массовой трансляции). А вот в Италии все наоборот — там с людей снимают обвинения за пользование файлообменными сервисами.

История эта началась в далеком 1994 году. Двух студентов Туринского политехнического института обвинили в организации музыкального файлообменника и хотели посадить за решетку на целый год. Но те подали апелляцию, и наказание снизили до четырех месяцев условно. Но и это ребят не устроило: да, в тюрьме сидеть было не надо, но срок, пускай даже условный, мешает выехать за границу, взять кредит в банке и много еще чему. Студенты снова подали апелляцию в вышестоящую инстанцию, и теперь, спустя 12 лет (!), суд окончательно снял с них обвинения, мотивируя это тем, что никакой прибыли от распространения MP3-композиций создатели пиринговой сети не получали.

Сайт за так

Потерять свой собственный сайт очень и очень просто. Всего-то и нужно не заплатить вовремя по счетам — и вот уже ваш домен выставлен на продажу. Но денег может не быть у простого пользователя, но чтобы у компании с многомиллионным бюджетом... Оказывается и с такими монстрами случаются казусы. На этот раз редкие неплательщики пополнила компания Google.

Домен в немецком секторе интернета, **Google.de**, всего за одну ночь поменял сразу трех владельцев. Дело в том, что все заявки на отказ/прим в том, на любой сайт в Германии проходит через систему регистрации **Denic**. То есть если любой пользователь хочет перерегистрировать сайт на себя, он посылает заявку в Denic, которая, в свою

А знаете ли вы, что...



14 марта 2000 года в интернете появилась первая версия **Gnutella** — файлообменной сети без центрального сервера, файлы в которой хранились только на компьютерах конечных пользователей. Многие называли Gnutella наследником **Napster**, отчасти это так и было, но все же принцип работы несколько отличался. И если Napster благополучно умер (сейчас это не пиринговая сеть, а подписной музыкальный сервис AOL), то Gnutella процветает и по сей день, разделяя лавры популярности с такими пиринговыми монстрами, как **KCeasy**, **Shareaza** и **mlDonkey**.



В мае 2001 года американская компания **New.Net**, обеспокоенная нехваткой доменных имен на территории США и Канады, предложила сразу 20 новых окончаний для сайтов. Именно тогда появились столь популярные сейчас в Европе **.chat**, **.game**, **.mp3** и, конечно, **.xxx**.



Во время Олимпиады 2002 года, сразу после дисквалификации конькобежца Ким Дон Суна (Южная Корея), который якобы мешал американскому бегуну вырваться вперед, поклонники спортсмена завалили недобролыными отзывами официальный сервер Олимпиады. Сервер попригibas под наплывом писем, попригibas и рухнул, в конце концов, на несколько часов. А когда его таки восстановили, то работники Олимпийского комитета США обнаружили множество писем с открытыми угрозами в адрес судей. Не мудствуя лукаво, все письма с угрозами передали в ФБР, по некоторым из них были заведены уголовные дела, которые не закрыты и по сей день.



В марте 2003 года американский фантаст Стивен Янг выставил на продажу на онлайн-аукционе **eBay**... свою семью (жену и детей). За каких-то \$5 млн он предлагал любому желающему право на «безвременные платонические отношения» с женой, право делать неограниченное число безвредных подарков детям, а также право участвовать в домашних вечеринках. Увы, покупатели не успели, лот был снят из-за запрета на продажу людей.



В середине 2004 года своего пика достигла акция **RIAA** (Американская ассоциация звукозаписывающих компаний) по вытрасанию денег из простых пользователей. Сотрудники ассоциации выявляли факты нарушения прав, выходили на связь с «преступниками» и предлагали им выплатить некую небольшую материальную компенсацию. При максимальном штрафе \$150 тыс., многие соглашались раскошелиться на одну-две тысячи долларов, если RIAA не подает на них в суд. По слухам, таким образом компания собрала несколько миллионов долларов.



В начале 2005 года независимая экспертная группа компании **Radicati** провела исследование, сколько же человек пользуются электронной почтой. Довольно быстро выяснилось, что e-mail ежедневно используется примерно 650 млн человек во всем мире. По прогнозам аналитиков, к 2008 году количество почтовых ящиков в интернете достигнет отметки 870 млн. С тех пор подробных масштабных исследований никто не проводил, так что сбывается ли прогноз Radicati — неизвестно.

очередь, интересуется у текущего владельца ресурса, не хочет ли он отказаться от портала. Отсутствие ответа трактуется как согласие, и, если на счету владельца на данный момент нет денег, то портал передается новому хозяину. В Google мало того, что чуть задержались с оплатой, так еще и ответить забыли, в результате владельцем сайта неожиданно стал некий молодой человек, имя которого не называется.

Когда же настоящие владельцы ресурса сообразили, в чем дело, портал им уже не принадлежал. Впрочем, новый хозяин согласился совершенно безвозмездно вернуть гугловцам все права на сайт и объяснил, что всю операцию он провернул, исключительно чтобы доказать несовершенство регистрационной веб-системы в Германии.





ВЕБ-ОКНА И HTML- ФОРТОЧКИ

ВСЕ О ФРЕЙМАХ И МЕТА-ТЕГАХ

В предыдущих статьях по веб-дизайну мы изучили основы создания довольно сложных сайтов с использованием флэш-элементов, Java-апплетов и других модулей в одном из самых популярных веб-редакторов Macromedia Dreamweaver. Также

мы разобрались, как зарегистрировать получившийся ресурс в поисковых системах.

Сегодня мы продолжим совершенствовать сайт при помощи так называемых фреймов, а также освоим ряд полезных мета-тегов.

Вся правда о фреймах

Пожалуй, любой пользователь так или иначе слышал о фреймах (от англ. frame). В переводе на русский этот термин означает «кадр» и используется в программировании, анимации, киноиндустрии и многих других областях. Давайте разберемся, что же такое фрейм применительно к веб-дизайну. Экран монитора условно можно разделить на несколько прямоугольных областей, в каждой из которых будут отображаться определенное видео, текст или картинка. Окно браузера также можно разбить на несколько частей (подокон), в каждую из которых будет выводиться определенный HTML-документ. Так вот, области, разбивающие главную страницу на несколько составляющих, и называются фреймами.

Для создания фреймов воспользуемся программой Macromedia Dreamweaver. Запустите приложение и в появившемся меню в столбце **Create New** выберите пункт **More**. Откроется окно с заголовком **New Document**, где нам предстоит задать тип документа. На закладке **General** в колонке **Category** выберите строку **Framesets** (совокупность фреймов), после чего в столбце напротив выберите нужный тип разметки документа, скажем **Split Vertical**. Кликнув

Ok, вы завершите создание так называемого установочного файла, который содержит в себе информацию о фреймовой разметке и ссылки на странички, которые будут в дальнейшем подгружены во фреймы.

Сохраните базовый HTML-документ на компьютере под произвольным названием, например **Basic_file.html**. Затем в главном рабочем поле Macromedia Dreamweaver перейдите на один из фреймов (в нашем случае их два — правый и левый) и создайте в нем полноценную страничку с таблицами, навигационными панелями, логотипами. Когда HTML-документ будет сформирован, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+S**, чтобы сохранить документ для текущего фрейма на жестком диске.

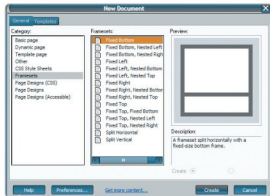
Проделайте аналогичные действия со вторым фреймом. Для изменения границ фреймовой разметки достаточно перетащить ее мышкой с зажатой левой кнопкой. Если вы переместите верхнюю границу фреймовой таблицы вниз или, наоборот, нижнюю границу вверх, то этим действием вы сформируете дополнительные окна, в каждое из которых можно будет поместить целый HTML-документ. То есть совсем не обязательно использовать лишь какие-то конкретные шаблоны фреймсетов, навязанные Macromedia Dreamweaver, — можно взять за основу какой-то стандартный уста-

новочный файл и модифицировать его. При необходимости совсем несложно изменить основные свойства выделенного установочного файла (таблицы фреймов) в панели **Properties**: активировать опцию отображения бордера (**Borders**), установить его цвет (**Border color**), толщину (**Border width**).

Сайт в сайте

Иногда возникает необходимость подгрузить что-нибудь страничку на свой веб-сайт в определенный фрейм — например, новости из своего блога, расположенного на другом портале. В этом случае без правки кода установочного файла не обойтись. Давайте поучимся подгрузить в подокон нашей странички какие-нибудь удаленные HTML-файлы. Выделите таблицу разметки, кликнув по одной из ее границ левой кнопкой мышки, и перейдите на закладку **Code** над рабочим окном Macromedia Dreamweaver. Приложение перейдет в режим правки исходного кода.

Отыщите строку, начинающуюся на **<iframe src=...**, и добавьте между первыми кавычками данного тега линк на удаленный ресурс в интернете, к примеру **www.igromania.ru**. Модифицированная конструкция в нашем случае примет вид: **<iframe src=http://www.igromania.ru=**



В Macromedia Dreamweaver встроено множество шаблонов веб-страниц с фреймами.



Наглядный пример использования фреймов. Окно браузера разделено на две части, в каждую из которых загружен удаленный файл.

name=leftFrame >. Главная страница сайта «Игромания» загрузится в левое окно нашего ресурса, о чем свидетельствует наличие ключевого слова **leftFrame** в конце тега. Операции присвоения адресов другим фреймам производится аналогичным образом. Если в исходном файле вы укажете для всех фреймов какие-либо удаленные ссылки, то специальные страницы для фреймов вовсе не нужны — достаточно установочного файла.

В завершение разговора о фреймах рассмотрим, как подгрузить в один фрейм сразу несколько страничек с удаленных ресурсов. Перейдите во вкладку **Design** над рабочим окном (вы вернетесь к дизайнерскому режиму программы). Активируйте колонку с левым фреймом и напечатайте там произвольный текст — скажем, «**Материалы по игре Titan Quest**». Строкой ниже введите любое название документа в Сети, например: «**Создание уровней для Titan Quest**». Выделите только что набранный текст (за исключением заголовка вверху столбца) и на панели свойств (**Properties**) в поле **Link** укажите полный адрес на странице в интернете (как вариант www.igromania.ru/articles/index_new.php?5416).

После этого на панели инспектора свойств выберите из списка **Target** строку, содержащую название правого фрейма, в нашем случае это **mainFrame**. Добавьте в левый фрейм еще несколько подобных гиперссылок. Сохраните изменения в центральном (установочном) и добавочных HTML-документах и протестируйте сайт в браузере.

META-беспредел

В прошлой статье по веб-дизайну, опубликованной в февральском номере «Игромания» за 2007 год, мы рассказали вам о так называемых мета-тегах, которые выступают в роли лодырей для поисковиков. Но мета-теги еще много на что способны.

Если вы не хотите вникать в тонкости редактирования исходного кода страницы, воспользуйтесь редактором Macromedia Dreamweaver (седьмой версии и выше). Чтобы вмонтировать нужный мета-тег в тело странички, зайдите в меню **Insert/HTML/Head Tags** и выберите необходимый тег из списка: **Meta**, **Keywords**, **Description**, **Refresh**.

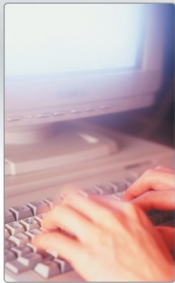
Напомним, что мета-теги **Meta** и **Keywords** содержат ключевые слова и словосочетания для поиска, мета-тег **Description** включает в себя краткое описание сайта и, наконец, тег **Refresh** определяет время, через которое произойдет обновление страницы или переход с нее на другой информационный ресурс. После того как нужный элемент будет выбран, откроется окно, в которое вам предложат ввести ключевые слова для поиска или описание сайта. Как только вы нажмете кнопку **Ok**, Dreamweaver автоматически сгенерирует мета-тег и добавит его в исходный код сайта.

Предположим, вам нужно закрыть доступ поисковику к какому-нибудь разделу сайта. Для этого применяется специальный мета-тег **Robots**, который имеет несколько модификаций. В общем случае он имеет следующий вид:

```
<META name = "robots" content =  
=noindex, nofollow>
```

Параметр **noindex** указывает на то, что поисковая система не должна индексировать базу данных текущей страницы, а ключевое слово **nofollow** запрещает поисковику просматривать веб-документы по ссылкам, приведенным в данном файле. При необходимости вы можете изменить один из параметров данной конструкции (**noindex** или **nofollow**) на противоположные (**index**, **follow**), которые разрешат поисковику выполнять действия по индексированию страницы и путешествовать по ссылкам. Теперь ни одна поисковая машина не сможет внести закрытые странички в свою базу данных, даже если какой-то пользователь попытается сделать это насильно, вручную.

С блокировкой разберемся, самое время помочь вам привлечь на свой сайт максимальное число пользователей. Практика показывает, что многие сайты непопулярны только из-за того, что не содержат достаточного количества поисковых мета-тегов. Рассмотрим конкретный пример. Предположим, вы создали фан-сайт по **NFS: Carbon** и хотите привлечь на него новых посетителей. На данный момент его посещаемость составляет около 40 человек в день. Это очень мало. Для того чтобы устранить это досадное недоразумение, проделайте следующее. Найдите в интернете самые популярные сайты по данной игре и сохраните к себе на жесткий диск файлы главных стра-

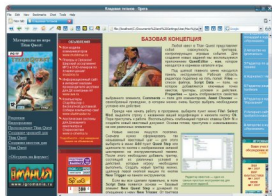
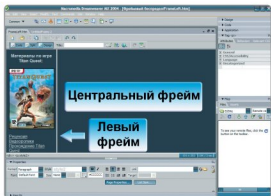


ниц этих ресурсов. Вооружитесь «Блокнотом» и с его помощью откройте сохраненные веб-документы. Отщипите мета-теги **Description** и **Keywords** и скопируйте из них все ключевые слова и фразы для поиска. Собирайте на их основе собственные сочетания ключевых слов и добавляйте их в HTML-файл поверх старой поисковой информации.

Главное правило, которое необходимо соблюдать, — не заниматься легионом или полным копированием содержимого мета-конструкций. Создавайте свое на основе того, что уже придумали другие пользователи. Чтобы никакого плагиата!



Сегодня мы изучили основные принципы создания сайтов с применением так называемых фреймов, а также разобрали тонкости использования мета-тегов в HTML-файлах. Но и на этом тема веб-дизайна не закрыта — мы вернемся к ней в одном из ближайших выпусков «Игромания» и расскажем вам о том, как превратить свой сайт в полноценный игровой портал. ■



Страничка по игре Titan Quest, созданная нами с использованием двух фреймов: один выступает в роли навигационной панели, другой является окном для загрузки документа.



ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

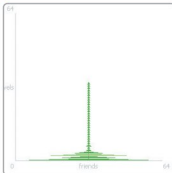
www.ai.surrealism.ru



Глубокая ночь, домашние спят, даже машины на улицах становится меньше. И только ты одиноко сидишь за компьютерным столом, вперив взгляд в экран монитора. Чаты надоели, форумы наскучили, доски объявлений давно проштудированы. С кем бы пообщаться? Когда общение с реальными людьми не привлекает, самое время пообщаться с людьми... виртуальными. Ну или не совсем с людьми, а с отдельными их частями.

На сайте проживает настоящая говорящая голова, в которую запрятан весьма неплохой искусственный интеллект, способный адекватно отвечать на ваши вопросы и даже рассказывать поучительные истории.

<http://inetfir.com>



Проект, набравший за последние несколько месяцев большую популярность. Находите в Сети семечко (как это сделать, читайте на сайте), сажаете его (просто кликаете по ссылке) и начинаете растить настоящее дерево душой. Чем больше пользователей пройдет по ссылке на ваш куст, тем выше он будет. Казалось бы, ничего особенного в идее нет, но увлекает очень сильно. Кто чем меряется, а в Мировой паутине нынче в моде меряться деревьями.

http://mrtoledano.com/frame_arcticcircle.php



Отличные работы фотографа по имени Mr. Toledano. В частности, есть изображения геймеров в момент, когда они очень увлечены играми: физиономии, мягко говоря, пугающие.



www-old.cs.st-andrews.ac.uk/~morph/Trans former/index.html

Любимейшее занятие будущих асов Photoshop — подгру-



зить в программу фотографию приятеля, учительницы или любимой девушки и вволю поиздеваться над ней при помощи инструментов трансформации изображения. Глаза увеличить, губы раскатать, веки опустить, лоб сузить, уши сделать лопухами, зубы пририсовать вампирские.

Но одно дело провести простейшие издевательские модификации и совсем другое — стилизовать изображение. Например, состарить человека или наоборот омолодить его, сделать фотографию похожей на мангу. Если не владеешь Photoshop в совершенстве, то ни за что не получится. Но можно обойтись и вовсе без специальных знаний. Достаточно загрузить на обозреваемый сайт фотографию портрета, обозначить на ней основные зоны (овал лица, глаза, рот), а дальше только задавать вариант стилизации — сайт все сделает сам и покажет уже готовое изображение. Желаете из друга Васи сделать негра? Не вопрос! Хотите из мамы состарить Мону Лизу — всегда пожалуйста. А может, сами желаете в орангутанга обратиться? Так и это не проблема.

www.how-to-do.ru

Сайт обо всем. Как украсить бокалы с шампанским и попутно накачать мышцы, как соблазнить на улице симпатичную девушку, как нарисовать портрет с правильными пропорциями лица. А может, вы хотите научиться вязать или вас мучает вопрос, как в домашних условиях произвести дублирование кожи нильского аллигатора? И на эти вопросы на сайте найдутся ответы.

<http://myscoop.ru>

Популярные закладки за 24 часа	
4	Музыка с YouTube Музыка Популярная музыка
4	Дружба в сети
2	Популярные сайты
2	Интернет-дизайн 30 января 2007 Сайт-дизайн Дизайн 088

Сайт, на котором любой желающий может разместить свои интернет-закладки, а толпа других желающих может их изучить и при необходимости воспользоваться. Постоянно ведется рейтинг популярности ссылок, так что у вас есть вполне реальный шанс выделиться в лидеры. Но даже если вы не хотите подгружать свою подборку интересных урлов, всегда можно начать путешествие по интернету с данного сайта.

www.songtapper.com



Вертится на языке мелодия, вроде бы насвистываешь ее, но откуда она, кто композитор? Beatles, Scorpions или это вообще из классики? Знакомая ситуация? Теперь не надо скрипеть извилинами, достаточно зайти на сайт **SongTapper.com**, наступать пробелом мелодию, автор которой никак не хочет вспоминаться, и сервер тут же выдает вам правильный ответ. Ну или не выдает. Или выдает, но неправильный... Впрочем, в базе сайта очень много композиций, главное — правильно стучать по клавиатуре. Например, битловские **Yellow Submarine** и **Let It Be** сайт определил легко, зато «Лебединое озеро» отказался воспринимать наотрез (хотя в каталоге оно есть).

www.briefli.com



Поисковик по аудио и видеофайлам. Использует собственный алгоритм поиска (стандартная краулер-система), а также выдает результаты поиска некоторых других поисковых машин.

http://media-convert.com/ru



Мы неоднократно рассказывали вам о различных интернет-конвертерах, с помощью которых можно перенести один аудио или видеоформат в другой. Данный сайт, на наш взгляд, самый лучший. Он поддерживает десятки форматов, при этом запросто работает не только с видео и музыкой, но и с картинками, файлами нот, текстовыми документами, midi-файлами, флэш-анимацией, векторной графикой и различными вариантами архивов. Сайт даже рингтоны одной модели сотового телефона в рингтон другой конвертирует. Советуем поместить в закладки и держать там постоянно.

Флэш-игры

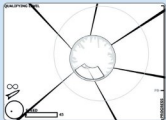
На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описание к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@gromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движений»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

<http://oos.moxiecode.com/examples/cubeoban/index.html>

Головоломка с садо-мазо аркадными элементами. Всего-то и нужно — совместить цветные квадратики с точками соответствующих окрасок. Но уже с 8-9 уровня на построение логики хода можно потратить и 10, и 20 минут. Очередной убийца рабочего времени. Не вздумайте кинуть ссылку друзьям, когда они заняты делом.

http://frozenmodule.com/gameselect_Missile%203D-68.html


Широко известная в узких кругах флэш-аниматоров компания **DX Interactive** выпустила очередную гениальную забаву. Никогда не желали прокатиться на... реактивной ракете? Что ж, теперь у вас появилась эта уникальная возможность. В **Missile 3D** вас аккуратно помещают в носовой отсек ракеты, ракету помещают в пневмотрубу и отпускают тормоза. И все было бы здорово, если бы труба была абсолютно полой. Так нет же, в нее всякие хитрые вращающиеся механизмы помещены. Чтобы проскочить во все эти «замочные скважины» и «дырочки для маленьких жуков», вам придется стать настоящим реактивным эквилибристом. Полное 3D, зажигательная музыка, адский драйв. Даже не надейтесь, что вам удастся оторваться от игры, пока не пройдете все девять уровней.

www.gskinner.com/games/puki

При исследовании космоса на планете G7 обнаруживается симпатичный зверек Пуки (Puki). Вопреки названию, с пищеварением у миллашки все в порядке, зато не так все гладко с генотипом. Во время первого же облучения гамма-лучами (как, вы не знаете, что в космосе они повсюду?) миллашка Пуки превращается в адского мон-



стра, путем почкования создает целую армию себе подобных, и вот уже вся эта ватага пытается захватить контроль над кораблем. Придется вооружиться лазером и начать планомерно выкуривать коварных зверьков из всех отсеков космолета.

В общем, виртуальный тир получился на славу. Он, возможно, и не столь увлекательный, как **XiaoXiao**, зато куда более динамичный.

http://www.frozenmodule.com/gameselect_Hive%20Hero-67.html


Вы — маленькая боевая пчелка, в улье осталось слишком мало защитников, а злобные соседи из других ульев надеются поживиться медком за здорово живешь. Но, разумеется, они не догадываются, что на пути к сотам встали вы... с автоматом наперевес и в миниатюрном полосатом бронезилете.

Управляя пчелой, необходимо отстреливать всех врагов, которые поначалу поражают разнообразием, а позже начинают умплопарчать количеством и силой. Эдакий **Alien Shooter** пчелиного мира.



КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

BATTLE.NET — КРУГЛАЯ ДАТА

Десять лет назад, с выходом в свет Diablo, компания Blizzard разработала сеть Battle.net, предназначенную для мультиплеерных побоев между игроками по всему миру. Все последующие игры (это и Starcraft, и Warcraft III), выпущенные Blizzard, также поддерживали Battle.net. Сегодня Battle.net является самой разумеющейся вещью при игре по Сети — как для товарищеских сражений, так и в онлайн-турнирах.



■ 1998 год. Первый тест Starcraft на Battle.net.

ПЕРЕХОД МЕСЯЦА: SK

Одно из самых серьезных событий трансферного рынка Counter-Strike произошло еще в начале января. А именно: шведы в SK.Gaming пережили три исхода краха и остались вдвоем. Из команды поочередно ушли: Goodfella (завершил карьеру), Vilden и Fisker. У двух последних закончились контракты, которые не затежали продлевать сами SK ввиду не самого хорошего сезона 2006.

В поисках новой команды руководство SK перво-наперво решило завербовать одного из лучших игроков сезона — forest'a из fnatic. Но тот отказался. Тогда SK решили обратиться к своим братьям по разуму и старым конкурентам — Ninja in Pujamas. В кратчайшие сроки оттуда было завербовано два игрока, ими стали Spawn и Robban, а с Vilden'ом было решено не расставаться. В свою очередь, NiP уже набрали себе новый состав, вернув одного из лучших игроков Швеции прошлых лет — Bullen'a. Обновленные «ниль» пока что отказались от игр в онлайн-лигах, дабы как следует наиграть состав в неофициальных матчах.

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: КРАХ CPL, STARSCRAFT 2 В 2008 ГОДУ?

В начале января в рамках CEVO, онлайн-лиги по Counter-Strike, была проведена закрытая конференция среди сильнейших игроков мира. Как вы понимаете, просто так мы об этом «совете в Филях» писать не стали: все секреты конференции с потрохами были



■ Дизайн королеви Starcraft 2 по версии одного из фанатов.

выложены в Сети в виде часовой звукозаписи всех переговоров. И вот что стало известно после ее прослушивания.

Первая и самая главная новость: по словам босса CEVO, примерно в марте-апреле можно ожидать анонса Starcraft 2. Разумеется, такие слова больше похожи на шутку, особенно когда все и думать забыли о такой вещи, как продолжение Starcraft (впрочем, соответствующие намеки Blizzard делала еще в прошлом году), но об этом чуть ниже.

Вторая новость: CPL вновь ожидает кризис. По мнению все того же босса CEVO, от лиги отказались все ее спонсоры, кроме Razor. Это серьезно подрывает планы CPL даже на мировой тур 2007 года, чего уж говорить о разработке собственной игры.

Третьим и последним номером идет новость о том, что в 2007 году Valve собирается лицензировать Counter-Strike для телевидения. Основной момент — лицензировать будут только Source-версию, что само по себе ставит крест на будущем Counter-Strike 1.6, в который до сих пор играет все прогрессивное человечество.

Спустя неделю после утечки записи в интернет на церемонии запуска кампании World of Warcraft: The Burning Crusade в Великобритании представитель Blizzard Ицк Бен Бассат (Itzik Ben Bassat) заявил следующее: «Надеюсь, что не пройдет и десяти лет с тех пор, как мы анонсировали Starcraft в 1998 году, и я вновь буду стоять здесь, празднуя появление нашей новой игры». По элементарным подсчетам «десять лет спустя» грянут буквально в 2008 году, то есть все сказанное в звукозаписи вполне можно принять за чистую монету. Что касается других заявлений, то все они также получили прямые или косвенные подтверждения.

CS: SOURCE НЕ СДАЕТСЯ

Как уже было сказано ранее, в 2007 году Source попадет на экраны телевизоров. Происойдет это стараниями компаний Valve и Direct TV. В планах последней — созда-



■ de_inferno в версии для CS: Source.

ние лиги вроде корейской OnGameNet, но по всему миру, с призовым фондом в \$1 млн. При этом будет охвачена аудитория в размере \$100 млн человек. Помимо прочего, все команды, которые попадут в эту лигу (а сделают они это путем нескольких квалификации), будут получать зарплату. Именно эта новость уже заставила зашевелиться несколько топовых американских составов, таких как complexify и Team 3D, которые официально перешли с общепринятого CS 1.6 на CS: Source.

Напомним, что CS: Source был забран киберспортивным сообществом сразу после своего релиза и команды благополучно вернулись к старому доброму CS 1.6. С появлением Direct TV ситуация может обернуться самым непредсказуемым образом даже несмотря на то, что в Европе пока что все сложно. CPL, к примеру, официально заявила, что ни на какой Source переходить не собирается. С его планами по захвату мирового киберспорта!

Тем временем для CS: Source уже был выпущен сборник портов карт из CS 1.6 (train, dust2, inferno и nuke), который вы сможете найти на нашем DVD. Кроме того, будет создан так называемый CS Promod, за счет которого и будут улучшаться CS: Source. Так, в Promod уберут фишку с подвижными бочками и прочими элементами архитектуры, мозолившую глаза всем профи. У рупя проекта стоит Arqon, создатель промодов для Quake 3/4.

От себя добавим, что рано или поздно технологически устаревший CS 1.6 должен был уступить место более развитому в этом плане Source, и, кажется, в этом году дело, наконец, сведется к мертвой точке.

GAMEX TOURNAMENT: ЗВЕЗДЫ WARCRAFT III В МОСКВЕ



■ Moon уже приезжал в Москву в 2006 году. Сейчас ведутся переговоры о новой приезде.

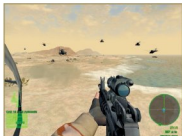
Новости о GameX, турнире по Warcraft III с призовым фондом в 1,5 млн рублей, с выходом пресс-релиза приняли более серьезный оборот. Финальная часть турнира пройдет в Москве 10—11 марта. Часть игроков для участия должна пройти квалификацию, часть — по приглашениям. Таким образом, в предварительном списке приглашенных от Европы и Азии оказались Grubby, Moon, Sky и ToD. Восхищательных знаков в скобках можно наставить после каждого имени, ведь эта четверка — лучшие игроки планеты. От СНГ приглашены HoT (Украина), Nightwolf (Белоруссия), россияне Deadman и XyLigan. Первые онлайн-отборочные между тем выиграли болгарин DID18 и кореец Shy, тоже не последние игроки в мире Warcraft.

НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ SEVERITY



■ Официальный сайт Severity выглядит пока так вот так.

В прошлом номере мы писали о том, что CPL анонсировали Severity, собственную игру, призванную заменить на киберспортивной арене и Quake, и Counter-Strike. Надо ли говорить, что на протяжении января эта новость обростала подробностями. В интервью Dallas Business Journal (да и не только ему) президент CPL Анжел Мунье заявил, что на разработку Severity будет потрачено от 5 до 10 миллионов долларов, а ключевым разработчиком станет Ritual Entertainment. На вопрос об аналогах Мунье ответил, что игра представляет собой смесь Final Doom и Delta Force: Black Hawk Down. После таких заявлений от Severity лично мы ожидаем либо громкого успеха, либо столь же громкого провала.



■ По словам руководителя CPL, Severity будет чем-то средним между Final Doom (завую) и Delta Force: Black Hawk Down (онду). Интересно, как они собираются окрестить столь разные игры?

ПОКЕР УБИВАЕТ

В возрасте 21 года ушел из жизни Кристиан Селлергрэн, бывший некогда менеджером шведской CS-команды EYEballers. Как выяснилось, Кристиан покончил жизнь самоубийством еще в ноябре прошлого года, но известно об этом стало лишь сейчас. Причиной такого поступка стал крупный долг в онлайн-покере. Взяв взаймы 18 тыс. евро, Кристиан

не смог расплатиться и нашел только одно решение этой проблемы. По словам родителей, те знают не знали о том, во что ввязался их сын.

Онлайн-покер увлек уже множество профессиональных игроков в Counter-Strike и Warcraft III, многие до сих пор предпочитают его своим прежним увлечениям. Будем надеяться, они не зайдут столь далеко.

ЧЕМПИОНАТ НПКЛ. TRAP И VIRTUS.PRO В ЛИДЕРАХ

Почти четыре полных тура сыграно во втором сезоне регулярного чемпионата НПКЛ по Counter-Strike 1.6. В турнирной таблице вырисовались имена трех явных и одного теневого лидера: по 10 очков имеют forZe, TRAP и, конечно, фавориты турнира Virtus.Pro. «Виртусы» занимают первое место в общем зачете благодаря лучшему соотношению взятых и отданных раундов. Seven.pro из Орла, добравшиеся в прошлом сезоне до финалов, занимают четвертую строчку с восемью очками.

Среди неудачников турнира — команды MTD и Cyber, за четыре тура они, увы, не одержали ни одной победы. Особником стоит питецкие 3000\$, которые все свои матчи сводят к ничейному результату.

Основная часть чемпионата будет завершена уже к середине февраля, следовательно, уже в следующем номере вас ждет репортаж с оставшихся матчей и финала четырех, которые пройдут в игровом центре 4Game на ВДНХ.

ASUS WINTER CUP 2007

До двух номинаций уменьшился состав ежеквартального турнира ASUS Open Cup, который уже давно приобрел статус чемпионата СНГ. Итак, 23-24 февраля в клубе 4Game будут соревноваться лишь в две игры — Counter-Strike 1.6 5x5 и Warcraft III DoTA 5x5. Помимо этого, турнир носит статус Masters, то есть попасть на него можно будет только путем прохождения квалификаций. При этом призовой фонд составит 750 тыс. рублей — неплохой стимул как для игроков в CS, так и для фанатов «Доты». Наш журнал в очередной раз выступает информационным

ТУРНИР НА GAMEX



Журнал «Игромания» и Национальная профессиональная киберспортивная лига устраивают настоящий праздник для всех любителей киберспорта! В рамках игровой выставки Gamex, которая пройдет с 9 по 11 марта в выставочном павильоне «Крокус», на бои сильнейших соберутся самые сливки игровой элиты Counter-Strike.

Все три дня вас ждет увлекательнейшая программа боев — матчи регулярного чемпионата НПКЛ, шоу-матчи с Megapolis, лучшей женской командой России по Counter-Strike, выступления российских команд Virtus.Pro, BegripGaming и TRAP. Чтобы добавить интереса, мы пригласили две зарубежные команды. Это хорошо известные Amazing Gaming из Киева, а также гвоздь программы — олимпийские чемпионы мира 2006 года и команда-открытие года Pentagram! Мы там точно будем, а вы?

партнером турнира, так что ждите наш рассказ о произошедшем в следующем номере.

ИГРЫ НА WCG 2007

Оргкомитет WCG 2007 обнародовал первые игры, которые станут дисциплинами на этом турнире. Напомним, что определяются они путем голосования на сайте WCG (www.worldcybergames.com). Итак, пока что это Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Brood War, Counter-Strike 1.6 и FIFA Soccer 2007. Это ключевые номинации, но не все: нераскрытыми остались по крайней мере две игры, а именно — шутер и автосимулятор. В последнем случае можно с уверенностью сказать, что это будет NFS: Carbon, а вот в выборе шутера все намного сложнее — среди претендентов такие монстры, как Quake 4 и Unreal Tournament 3.



■ Unreal Tournament 3 имеет высокие шансы на попадание в список игр WCG 2007.



ОБУЧЕНИЕ

Иван «Art1k» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Илья «Roach» Болонин

■ STARCRRAFT: ВИДЕООБУЧЕНИЕ

ToT|Mondragon (Германия, зерги) против BoSS|White_RA (Украина, протоссы)

Карта: WCG_GAIA

Битва гигантов. Мондрагона (выступает за зергов) называют лучшим игроком Германии — он является победителем всех известных немецких лиг и постоянно представляет свою страну на международном уровне. Его соперник White_RA (играет за протоссов) — лучший игрок Украины и претендент на звание лучшего европейского игрока 2006 года (кстати, выступает он под эгидой журнала ЛКИ). В последнее время он показывает просто поразительные результаты.

В данной видеозаписи вы увидите яркий насыщенный матч, в котором протосс использовал очень интересный набор высокотехнологичных войск, а зерг старался задавить количеством боевых юнитов. Чаша весов склонялась то в одну, то в другую сторону. Тайные высадки десанта, необычные решения по захвату карты, использование комбинации «риверы + темплары», захватывающие дух сражения — все это вы увидите в видео, а уж кто выйдет победителем — опытный немецкий зерг или набирающий обороты украинский протосс, вы узнаете после просмотра.

Ролик лежит на нашем DVD в разделе Киберспорт/Обучение/Starcraft.



■ Армия зерглингов атакует базу протосса.



■ С риверами шутики плохи, и остатки юнитов говорят об этом вполне красноречиво.

■ WARCRRAFT III: THE FROZEN THRONE

В этом номере раздел по Warcraft III будет состоять из двух частей.

Часть первая, видеоконментарий «Голландское дерби». Долгие годы экс-чемпион мира 4K.Grubby оставался непобедимым на территории Голландии. Но, как мы знаем, у любой сказки есть конец. На сцене новый актер — талантливый голландец **fnaic.Rotterdam**, который не просто сумеет обыграть первого, но и долгое время будет выигрывать все тамошние турниры. Однако в этом матче Grubby решил модифицировать стандартную стратегию игры за орков, дабы обыграть молодого Роттердама. Получилось у него или нет, смотрите в видеозаписи этой игры.

Часть вторая, видеопособие по зачистке карты от нейтральных монстров (крипинг) позволяет получить преимущество на первых минутах игры. Мы решили подробнее остановиться на этом элементе игры и показать, как нужно правильно зачищать эти самые точки. Начнем с карты **Plunder Isle**, где существует как минимум три варианта развития событий. О каждом из них — в нашем видео. Смотрите его на DVD в разделе Киберспорт/Обучение/Warcraft III.



■ Grubby всегда старается подобрать свой ключ к каждому противнику.

■ COUNTER-STRIKE 1.6: ЗА... СТЕНОЙ

Из наших предыдущих выпусков вы уже успели разузнать обо всех тонкостях и хитростях командной игры, разобрались с огромным количеством тактических аспектов и научились множеству полезных подсадов, поэтому сегодня нам осталось только рассказать вам о таком важном элементе игры, укрепляющем и команду юности тактику, и ваше личное мастерство, как прострелы. Порой встречается с противником лицом к лицу не нужно именно благодаря тому, что множество мест на картах в CS вполне неплохо простреливаются. Другой вопрос — где эти места найти? Хотите узнать — тогда смело вставляйте наш DVD в привод и смотрите в разделе Киберспорт/Обучение/Counter-Strike материал, посвященный прострелам на всех четырех основных турнирных картах: **de_nuke**, **de_inferno**, **de_dust2** и **de_train**. В качестве примера к статье прилагаются специальные версии карт с прозрачными стенами!



■ Вот так вот поразил притаившегося за стеной противника Xenitron.



■ Примеры прострелов на de_nuke.

ТАКЖЕ НА DVD

■ **Репортажи с турниров:** SHG Open (CS 1.6); с финалов WCG3L, самой престижной лиги по WC3; а также нескольких турниров по Starcraft и Warcraft, прошедших в Азии.

■ **Софт** для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

■ **Special:** великолепное видео по Counter-Strike в исполнении Илья «Eagle» Евсеева. Оно посвящено одной из интереснейших игр на **CPL Winter** — compLexity против TEAM3D на карте dust2.

Обратите внимание, в содержании раздела «Киберспорт» на DVD возможны некоторые изменения и дополнения!



■ Один из главных материалов номера — видеозапись игры compLexity против TEAM3D.



Antigona



Он издается что ли? Баил и подарил мне шапку — то скульптуру, куда ее лучше поставить, влезла в депрессию?!

Ефик



Я так слышал к ней, но со мной случилось невероятное, в парке, где я гулял, меня укусил Белка и через 5 минут умерла, мне пришлось срочно ехать и делить прививку от бешенства и...

Туся



Вот и настал вечер... я весь день думала только о нем... И как, вы думаете, я провела этот вечер?!

Барабанов



Самый верный и простой способ добыть всего, чего хочешь от девушки, прямо на первом свидании — это...

Хочешь узнать продолжение? Познакомиться с автором, возразить или дать полезный совет?

Что такое «блоги»?

«Блог» — это онлайн дневник, который может вести каждый пользователь сети Интернет. Автор блога может решать, кто имеет возможность читать и комментировать его записи — все пользователи Интернет, ограниченный круг друзей или только он сам.

Пользователи блогов могут читать дневники друг друга, оставлять комментарии, спорить между собой, знакомиться, общаться, создавать сообщества по интересам.

Блоги — это новая реальность, где ты можешь встретить человека, с которым никогда бы не познакомились в обычной жизни.

Блоги — это новое медиа, из которого можно оперативно узнать интересные новости прямо от очевидцев.

Блоги — это огромное пространство для самовыражения, где ты можешь сам решать, кто станет твоей аудиторией.

Блоги — это новый модный способ общения.

Присоединяйся! ;)

Заходи на blog.mail.ru,
читай чужие блоги и
комментируй!

Создай свой блог и
расскажи миру о себе
и о том, что ты думаешь!

Шалун



Вчера вечером со мной произошло невероятное! Вышел на гараж, открыл капот — машина нет, всё тихо. Выругался на парковку, позвонил по телефону другу, позвонил маме и тут вижу, что у меня на капоте лежит сумка с тысячею 5 рублей и пишет мне по телефону!

Катя



А вы проводите выходные своего любимого? Сидишь интересного, забавного, можно пойти в это-то-то!

Лиса



В последние несколько лет мне очень нравится читать блоги. Они так интересно рассказывают о жизни и о том, что ты думаешь!

БЛОГИ@mail.ru®

Пиши, общайся, комментируй!

<http://blog.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 — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Avatar: The Last Airbender

Зайдите в меню Extras, там выберите Code Entry и введите следующие коды:

- 94677 — бессмертие;
- 53467 — герои могут находиться в stealth-режиме неограниченно долго;
- 23637 — бесконечная медь;
- 24463 — бесконечная энергия чж;
- 34743 — двойной урон противнику;
- 54641 — убийство с одного удара;
- 37437 — дает все карты сокровищ;
- 97831 — открывает галерею с изображениями героев.

DMZ North Korea

Найдите в папке с игрой каталог system, а в нем — файл user.ini. Откройте его «Блокнотом», отыщите секцию [Engine.Input], а там — запись F3. Напротив нее допишите слово Type. Сохраняйте файл, запускайте игру и нажимайте клавишу F3, чтобы вызвать консоль. Все это мы проделали ради одного-единственного кода, включающего неуязвимость, — god.

Joint Task Force



Коды работают только с версией игры 1.1. Наберите Enter и введите:

- Highlander — бессмертие;
- Terminator — убийство с одного удара;
- GodFather — возможность нанимать кинтов;
- James Bond — выиграть миссию.

Star Trek: Legacy

Чтобы активировать тот или иной чит, вам необходимо отредактировать соответствующий файл при помощи «Блокнота». Все указанные файлы находятся в корневом каталоге игры. Если что-то не работает, попробуйте убрать атрибут «Только чтение» в свойствах нужного файла.

Неуязвимость. Откройте файл config.cfg и замените число 0.35 в строке cfg_SpPlayer DamageModifier = 0.35 на число 0.00.



Доступ ко всем миссиям. Откройте файл art_cfg.h и замените число 0 рядом со строкой GIVE_ALL_MISSIONS на число 1.

Улучшенный транспорт. В файле rts_cfg.h замените число 5 в строке TRANSPORTER_MAX = 5 на любое другое, большее по значению. Тем самым вы увеличите вместимость транспортов.

Быстрый транспорт. Откройте файл rts_cfg.h и замените число рядом со строкой float TRANSPORTER_DELAY на 0.0 или 0.1.

Улучшенный радар. В файле rts_cfg.h измените число рядом со строкой rangeScan на 32000.0f.

Больше денег на старте. В файле config.cfg допишите такие строки:

```
// Starting balance
cfg_InitialCommandPoints = 99999999
```

Предварительно убедитесь, что таких строк нет. Если же они есть, но с другим числом, просто измените цифру на 99999999.

Switchfire

Коды вводятся прямо во время игры.

- killthecat — дополнительная жизнь;
- videogamehero — бессмертие;
- parley — враги перестают стрелять;
- missingfeature — все оружие.

X-Men: The Official Game

Чтобы получить доступ к миссиям Danger Room определенным персонажем, в меню Cerebro Files наберите на клавиатуре:

вправо, вправо, влево, влево, вниз, вверх, вниз, вверх, Enter — Iceman;
вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, Enter — Nightcrawler;
вниз, вниз, вверх, вверх, вправо, влево, вправо, влево, Enter — Wolverine.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Armed Assault

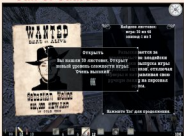
В игре есть паскалка на рождественскую тему (игра вышла как раз перед новогодними праздниками) — Санта Клаус в трубе. Правда, в трубе заводской (интересно, кому он принес подарок? Кочегарам, наверное). Незадолжимо-

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU



го Санту можно найти в любой фабричной трубе, они очень высокие, ошибиться невозможно. Главное — забраться на самую верхнюю и заглянуть внутрь (Кирилл Перелогин).

Call of Juarez



В одном из предыдущих номеров «Игромания» мы писали о том, что по всей игре в укромных местах разбросаны листочки с шутивными изображениями и характеристиками разработчиков. Так вот, если таких листочков собрать 30 штук (а всего их 40), то откроется наивысший уровень сложности (playground@mall.ru).

Company of Heroes



Как известно, игру Company of Heroes издала компания THQ. И есть в игре юнит союзников — джип. На нем отчетливо видна надпись 3A5UX5. Думаете, это просто номер? Как бы не так. В интернете, особенно в некоторых играх, распространен жаргонный язык под названием Leet. Есть он в том, что буквы заменяются схожими по написанию цифрами, а целые слогги — похожими по звучанию буквами. Так вот, в переводе с этого жаргона надпись 3A5UX5 означает не что иное, как EA Sucks. Уж это вам переводить наверняка не надо (Василий Небрасков).

Ex Machina: Меридиан 113



На локации «Живые джунгли» можно отыскать натуральную новогоднюю елку (со всеми праздничными атрибутами). А неподалеку от нее находится бочка с любимым напитком всех небогатов алкоголиков: «Портвейн 777». Все это богатство расположено, если смотреть по карте, чуть выше и левее центра локации (Евгений О., strelfok3759pro@rambler.ru).

Half-Life 2



Отец Григорий (он появляется в Равенхольме) очень похож на российского актера Владимира Елксикоса, которого прозвали «залуженным трупом» за частую гибель его персонажей в фильмах (Дмитрий Есин).

Warhammer: Mark of Chaos



В кампании за Империю (Empire), во второй главе (The Hosts of Ulthuan) на уровне Heavy Crossing, обратите внимание на домик кузнеца, а точнее — на кабинку туалета около него. Внутри сидит задумавшееся нечто, на кузнеца не очень-то похожее. Картину эту можно наблюдать справа от моста через реку (goustmaster@yandex.ru).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это бага и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какие-то особенно заковыристые места. Быстрое обзаведение запчастями самой крутой оружие и т. д.

Санитары подземелий

Прочитав характеристики бойцов, можно немного скитрить. Как известно, после прокачки какого-либо навыка до 100 его улучшение требует не одно, а целых два очка. Но в случае получения критических ранений характеристика понижается (как вариант — навык возраста уменьшается при надевании тяжелой брони) и тогда улучшение характеристик снова будет требовать единичку вместо двух

очков. После того как критическое ранение излечено (броня снята), навыки принимают исходные значения с учетом внесенных изменений (Александр Малигин).

LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy



Если вы стоите перед входом на следующую локацию и рядом есть обрыв, вы можете сделать героев неуязвимыми. Трюк очень прост. Один из героев встает на край обрыва, второй — как можно ближе ко входу на другую локацию. Первый герой прыгает с обрыва, второй, не дожидаясь появления первого, входит в следующую локацию. Вуаля! У того персонажа, который прыгал с обрыва, теперь все сердечки (индикаторы жизни) пустые, будто бы он — ходячий труп. Теперь можно повторить все это для второго персонажа, и в итоге мы получим двух бессмертных героев. Бессмертия, правда, относительно: если вы упадете вновь, то повяжется уже с полным здоровьем, которое будет уменьшаться при удачных вражеских атаках (Михаил Кулюкин).

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Trackmania United**, которая в России издается компанией «Бука». Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD

Читерские программы: **SheMax** (русская и английская версии, содержа в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождение), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодится для извлечения игровых ресурсов).

Сохранили: Crazy Frog Racer 2, Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally, Sexy Beach 3, SpongeBob SquarePants Nighty Nightmare, The History Channel: Civil War.

Трейнеры: Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007, Beer Tycoon, Bieber's BarRoom Games Bowling, Bieber's BarRoom Games Darts, Bionicle Heroes, D.I.R.T.: Origin of the Species, Family Feud, Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally, Mage Knight: Apocalypse, Mars to Earth, My Boyfriend, Starship Ranger, Star Trek: Legacy, Switchfire, The Movies: Sluts & Effects, Tortuga: Pirates of the New World, «Блицкриг 2: Возмездие».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, записывайте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриннов удобнее всего использовать программу **FrapS**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» — «Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебрать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме).

Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описании паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не писать скрипшоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в список спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

Николай Петасов
и Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

В феврале 2007 года Wizards of the Coast выпустила пятое руководство из климатическо-территориальной серии **Dungeonscape**. Предыдущие четыре книги рассказывали о холодных краях, пустынях, водных бассейнах и городах, а нынешнее дополнение — о подземельях. Пещеры, подвалы, колоды, расщелины, подземные склепы — именно туда любят забираться приключенцы в поисках неприятностей, сокровищ и очков опыта. Теперь Мастер будет знать, как сделать подземелья еще более опасными: в этом поможет 160-страничная книга. Обойдется она в \$30.

Серию из трех 64-страничных приключенный откров модуль для персонажей второго уровня опыта **Barrow of the Forgotten King** («Курган забытого короля»). Его действие разворачивается в базовом мире D&D (читай: в сеттинге **Greyhawk**). Игрокам придется исследовать древние захоронения в холме у села Царская Пойма. Приключение продается за \$20.

Линейка сеттинга **Eberron** дополнена книгой **Secrets of Sarlona**. 160-страничное руководство впервые описывает далекий континент Сарлоны, родину расы калаштаров. Новые навыки, престиж-классы и даже сподвижеские способности прилагаются. Узнать обо всех секретах Сарлоны можно за \$30.



Games Workshop

Британская компания **Games Workshop** известна тремя линейками замечательных варгеймов: **Warhammer Fantasy**,



Warhammer 40 000 и **The Lord of the Rings**. Правила для этих игр публикуются и на русском языке. За последние два года вышло немало русскоязычных руководств, распространяемых российской фирмой «Ангерис».

В феврале-марте 2007 года Games Workshop представила на англоязычных рынках два новых руководства. Первое — **The Ruin of Arnor** для «Властелина Колец». «Руины Арнора» содержат информацию об армиях, сражающихся в этой локации, а также шесть тематических сценариев.

Второе руководство — **Dark Angels** — посвящено одному из известнейших капитулов императорской армии Warhammer 40 000 — темным ангелам. Книга описывает армию темных ангелов, их историю и основных героев.

Magic: The Gathering

Новый «магический» сезон 2007 года открылся пререлизным турниром сета «Вселенский хаос» (**Planar Chaos**), второго набора из блока «Спираль времени». 20 и 21 января во всех клубах мира игроки вскрывали новенькие бустеры и состязались в умении собирать колоды в форматах **Sealed** и **Draft**. Выход «Вселенского хаоса» назначен на 2 февраля, а уже начиная с 20 февраля он будет доступен и для всех **Constructed**-форматов. Обзор этого сета читайте в статье на диске журнала.

В то время как весь мир еще только гадал, какими картами нас порадуят разработчики из Wizards of the Coast, некоторые сайты искали инсайдерскую информацию для заполнения дыр в неофициальном спойлере (полный список карт сета с их игровым текстом). Ничего нового и необычного в этом нет — так встречаются каждый новый сет, собирая информацию по крохам со всего мира. На этот раз источником вдохновения послужили не японские игровые журналы, не европейский локальный дилер, а не-



кий московский маг, сумевший сыграть драфт на русском издании «Вселенского хаоса» за неделю до официального пререлиза и опубликовавший сканы карт в интернете. Конечно, его действия заслуживают в высочайшем порицания, зато этот факт говорит о том, что теперь карты в нашей стране появятся в то же время, что и во всем мире. Что не может не радовать.

Тем временем смешанная российско-украинская группа судей и игроков готовится к поездке на про-тур Женевы (Швейцария). Турнир состоится с 7 по 11 февраля в формате Limited с участием «Вселенского хаоса». В последнее время стало доброй традицией запускать Limited про-тур спустя неделю-другую после выхода сета в продажу. Россия на турнире представит прошедший по рейтингу Николай Потовин, отобравшийся на прошлом про-туре в Кобе (Япония) Матвей Линов, а также судьи Евгений Баженов и Ирина Самонова. От Украины будут киевляне Артем Казачук и Павел Калюк, харьковчанин Владислав Освянников и судья Андрей Гусев. Матвей и Артем уже не в первый раз выигрывают на про-турах. Будем надеяться, этот заход будет не менее результативным, чем предыдущие.

Magic Online продолжает радовать своих поклонников уже полюбившимися **IPA Sealed Deck Tournament**, на этот раз уже восьмым по счету. Традиционные 4X-турниры теперь проходят по две штуки в неделю, а разнообразие форматов удовлетворит самого привередливого игрока. В начале марта ожидается выход «Вселенского хаоса», к которому будут приложены две недели релизных турниров.



Новая книга Михаила Костина

Михаил Костин



Охота на
Избранного

Реклама

Уже в продаже!



СВИНТУС

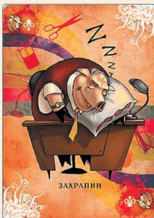
■ Жанр: карточная игра ■ Разработчик: «Мир Фэнтези» ■ Сайт: www.fantasy-world.ru/Svintus
 ■ Количество игроков: от 2-х ■ Длительность игры: от 10 до 15 минут ■ Язык игры: русский

Вам наверняка знаком термин «казуальные компьютерные игры». К ним относят электронные развлечения, нацеленные не на матерых геймеров, проводящих ночи напролет с клавиатурой и мышкой, а на тех, кто играет время от времени, как правило, на рабочем месте, устраивая «перекур для мозга». Классический пример — стандартные игры Windows вроде «Сапера» или «Косынки». В последнее время стали появляться и настольные казуальные игры.

Как они выглядят? Несложные правила — чтобы можно было объяснить коллеге за пару минут. Небольшое количество компонентов: крошечку от «Монополии» с собой таскать не будешь. Короткое время игры, чтобы не приходилось выделять на нее свободный вечер. Неограниченное число игроков — развлечение должно быть для любой компании. В общем — все, чтобы занять ту громадную часть нашего народонаселения, которая полагает настольные игры занятием для малых детей или инфантильных подростков.

Года три назад российская казуальная настолка уже выходила — это был карточный «симулятор жизни» **Cool Game**. Впрочем, его создавали допустили ряд просчетов («черно-белые анимешные иллюстрации, посредственное качество издания, наличие, помимо колоды карт, нескольких счетчиков»), поэтому игре не удалось стать популярной. «Свинтус», поступивший в продажу незадолго до этого Нового года, — куда более серьезная заявка на победу.

Разработчики игры решили не изобретать велосипед и положили в основу «Свинтуса» одну из разновидностей карточного «дуррака». В начале партии всем участникам сдается из колоды по 8 карт, еще одна переворачивается и кладется в основу стопки сброса. Далее игроки по очереди сбрасывают с руки карты, причем так, чтобы сбрасываемая карта совпадала с лежащей наверху сброса либо по достоинству, либо по цвету. Если подходящей карты нет — придется тянуть из колоды. В партии выигрывает тот, кто первым освободится от карт. В правилах сказано, что выигравший получает по одному очку за каждую оставшуюся на руках других игроков карту; а окончательным победителем признается тот, кто раньше других наберет 30 очков. Однако это не мешает вам уста-



новить другую выигрившую сумму или вовсе ограничиться одной партией.

Из 112 карт колоды только 64 составляют традиционные комбинации достоинств (от 0 до 7) и цветов-мастей. Остальные 48 — особые «свинчаньи» карты шести типов, которые, как и положено, вносят разнообразие в игровой процесс. Например, «Захрапин» заставляет следующего игрока пропустить ход, а «Халеж» — еще и взять три карты. «Полисвин» выступает в роли джокера: игрок кладет его на любую карту и при этом заказывает цвет. «Пережюк» меняет направление игры, «Тихохрон» предписывает игрокам сохранять молчание, а «Хлопкопыл» штрафует самого нерастороного участника, не успевшего хлопнуть по колоде.

На диске в разделе «Вне компьютера»

- d20 system.** Выдержки из фантазийного дополнения **Darkness & Dread**.
- Warhammer 40 000: Dark Millennium.** Подборка по коллекционной карточной игре.
- Axis & Allies.** Дополнение **Pacific** для знаменитого коробочного варгейма.
- Bluemoon City.** Новая настольная игра.
- D&D.** Перечень маневров для боевой системы **Tome of Battles**.
- Forgotten Realms.** Все драконы Фэйрва.
- Подборка по Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, карты последних вышедших сетов, статья по стратегии «Вселенского хаоса».

Вот, кстати, еще одно свойство казуальных настолок: свецкарты не только изменяют игру, но и привносят в нее «фановые», развлекательные элементы.

Если в оформлении игры царит поросячья тема (год свиньи все-таки!), то текст правил написан в «офисной» стилистике. Взять хотя бы такой типичный пассаж: «Вам просто нужно избавиться от всех карт, находящихся на руках. Согласитесь, это гораздо проще, чем избавиться от всех плановых и внеплановых рабочих задач и груза корпоративной ответственности». Читать их гораздо интереснее, чем изложенные сухим точным языком правила той же «Монополии» или «Берсерка». «Свинтус» не станет чем-то сверхинтересным для любителей настольных игр, но в качестве казуального продукта он почти идеален. Остается надеяться, что менеджер среднего звена, заглянувший в магазин игрушек за набором кубиков для сына-дошкольника, не пройдет мимо красочной коробочки с тремя бровами — и тоже сможет в этом убедиться.

Петр Толочев

На диске в разделе Magic: The Gathering

«**Вселенский хаос**» (он же Planar Chaos), второй сет блока «Спираль времени», вышел в конце января на радость магической общественности. 165 карт и всего одна механика, которую с большой натяжкой можно назвать новой, — вот и все, что на первый взгляд ожидает любителей этой игры. Однако тема «сдвинутых во времени» карт переживала в этом сете много. В отличие от «Спирали времени», здесь нет кучи старых фаворитов вроде **Bad Moon** и **Call of the Herd**, зато появились новые. Например, **Ball Lightning** и «Акрома». И что в них нового, спросите вы? А то, что теперь **Ball Lightning** — зеленый, а «Акрома» — красный! Такого поворота никто не ожидал, не правда ли? Многие уже потирают руки, ожидая возможности добавить эти карты в свои колоды!

Итак, о чем пойдет речь в статье? Традиционный обзор новых механик, немного статистики, влияние сета на Limited и Constructed, а также чуть-чуть «магической» философии создания сетов.

GameX
GLOBAL AMUSEMENT
MOSCOW EXHIBITION

КРОКУС ЭКСПО, 9-11 МАРТА 2007

КРУПНЕЙШАЯ
НА ТЕРРИТОРИИ
ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЫ
И СТРАН СНГ
ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ
И МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ТУРНИР
«WARCRAFT III
THE FROZEN
THRONE»

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
1.000.000 РУБЛЕЙ

ВИРТУАЛЬНОСТЬ НАСТУПАЕТ....

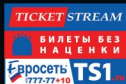


+7(495)510-9609

askme@gamex-expo.com

www.gamex-expo.com

реклама



Генеральный
информационный спонсор:

ИГРЫ@mail.ru

Информационная
поддержка:

EXPO

PC NEWS

(game)land hi fi.ru

UP SOCIAL
GRADE

UP GRADE

Настрой.онлайн

**СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF**

Виват, гардемарины! Руки по швам, равнение на пупок. Сейчас будет поучительная история. Когда я был еще довольно маленьким и совсем еще несмышляным, судьба занесла меня в зоопарк славного города Сочи. Я долго бродил между рядами клеток, смотрел на грустных тигров, апатичных медведей, тарасился на похотливых осликов и пытался понять, почему верблюд не плюет в меня, хотя я кинул в него булкой и попал точно в нос. А потом я подошел к загону со львами. Он оказался сделан из прочного стекла, на котором скотчем было приклеплено объявление: «Не стучите — они все равно не откроют!».

Кажется, именно в тот момент я отчетливо понял, что очень многие вещи в своей жизни мы делаем по инерции. Завязываем шнурки строго так, как научила мама в глубоком детстве. Едим еду, к которой привыкли. Работаем на работах, с которых хочется уйти, и заводим семью, к которой не хочется возвращаться с любимой работы. Вся жизнь сначала идет по накатанному рельсам, а затем устремляется точно коту под хвост, когда понимаешь, что делаешь все по шаблону.

Стоя у загона с царями (звучит-то как — «загон с царями-!») зверей, я решил, что жить буду не как принято, а как хочется лично мне и никак иначе. А то вдруг я постучу, а они как-ак выпрыгнут...

Думаете, вы тот единственный, кто мыслит не по шаблону? Три раза ха-ха. Судя по ассортименту писем, которыми вы упорно бомбардируете наш почтовый ящик, этот злостный недуг вас не избежал. Но радует, что и нестандартные письма с оригинальными вопросами и новаторскими идеями приходят немало. Сегодня у нас в почте все самое новаторское и антишаблонное.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие. Случилось страшное: незадолго до написания этого выпуска «Почты» добрые друзья из «Игромании» принесли мне домой и установили на компьютер Windows Vista. И тут я поняла, как же быстро летит время. Еще совсем недавно я могла одновременно смотреть видео, работать в Photoshop, бегать по интернету, да еще и какую-нибудь MMORPG запустить в окошке и в свободное время проходить небольшие инстансы.

А тут вдруг разом оказалось, что мой домашний PC совершенно не приспособлен под



новую операционную систему, просто инвазией какой-то, а не персоналкой. Стоит начать работать с графикой, как начинают притормаживать игры; едва запустила Corel, как проверяется орфография в Word. Я уже начала подозревать коварную и нежно любимую Microsoft во вселенском заговоре, как вспомнила, что и с Windows XP ситуация была похожая, только тогда мне никто ее домой не приносил, а перешла я на нее с Windows 98 только через год после релиза.

Все-таки кто бы что ни говорил, а появление новых поколений (хотя новых ли?) операционных систем — это не только шаг в будущее, но еще и настоящий стресс для тысяч и даже миллионов людей по всему миру. Страшно подумать, сколько нервных клеток погибнет, пока нормально перейдешь с одной операционки на другую. И хотя Алексей упорно убеждает меня, что нервные клетки, вопреки бытующему мифу, отлично восстанавливаются, все равно как-то не по себе. Собственно, именно с мифов мы и начнем нашу сегодняшнюю «Почту».

ПИСЬМО НОМЕРА**МИФЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И НЕ ТОЛЬКО**

Привет, Света и Старпом. Я давно уже приписал себя к геймерам со стажем, переиграл даже не в десятки, а в сотни самых разных игр (это я еще «шароварные» считаю, с ними счет пойдет на тысячи). И вот на что я постоянно обращаю внимание. Если игра достаточно популярна и при этом геймплей в ней сложный, вокруг этой игры непременно начинают бродить

какие-нибудь байки, складывается целая система мифов, которые на самом деле не имеют под собой никакой реальной базы.

Взять, например, Fallout. Каких только баек про него не придумывали! И что в убежище можно встретить огромное, размером чуть ли не в пол-экрана гекко. И что анклавы способны снабдить своего воина ядерной ракетной установкой. И что если собрать миллион шкур гекко, то покажут концоку игры, не доступную при обычном прохождении.

Да и многие другие игры не отстают. Я вот постоянно играю в Guild Wars и World of Warcraft, так и там каких только мифов не встретишь, чего только не придумывают. Да и в одних ли играх такая ситуация? Практически любое явление нашей жизни, которое хоть немного занимает наши умы, окутано мифами. Просто знают про них лишь те, кто пытается разобраться в конкретной области знаний, а остальные не в курсе. Объясните, для чего вообще люди придумывают такие небыллицы? Я бы вот, думаю, не стал бы так врать. Зачем?

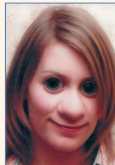
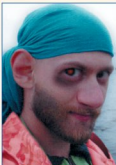
А вы знаете, что у нас в Новгороде в нескольких ларьках можно купить «Игроманию» за три дня до официального выхода? Просто трейлеры, идущие из Литвы и ведущие весь тираж «Манин», проезжают через Новгород, ну и тут вихаря ларечники (точнее журнальные дилеры) подсуетились, договорились с владельцами, сгрузили несколько пачек и продают атридурога — до 400 рублей за номер. И ведь есть фанаты, которые покупают! Ну это, конечно, шутка, вернее просто миф, который я ради спортивного интереса однажды опубликовал на одном форуме, а его подхватили и целый месяц потом обсуждали на этом и ряде других форумов...

С наилучшими пожеланиями и мифами, Алексей Razor Разумовский.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ПСИХОЛОГИЗИРОВАЛА ДО ДРОЖИ)**

Дайте мне, дайте мне ответить, чур, а первая! Когда-то я целый год изучала формирование мифов в социальных группах и теперь очень много про это знаю. Садитесь поудобнее, сейчас расскажу, образуются такие... ну назовем их для приличия байками. Рассмотрим их по порядку.

Причина исторически-инвалидная. Живет себе группа людей, не горюет, и вдруг в их жизни появляется что-то такое, чего они никак объяснить не могут. Ну, скажем, жило переобитое племя, дождей не знало, а тут климат поменялся,



Коллекция дружеских шаржей от Zorge.R. — «Старпом генацвале», — «Светлана на диете» и «Свет очей Светлана ибн Хоббитовна».

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите 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 удалит то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, спотворчено удаляются письма без заполненного поля Subj (тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос «Игромании»: мне надоело компьютерные игры, что делать?»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

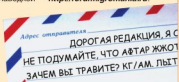
■ **Тема**, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого цу-пальца осьминога с планеты Шеллезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символов, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

■ **Форум «Почта журнала»**. На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой новодой — <http://forum.igromania.ru>.



гроз началась, молния в дерево ударила. Трах-бах, все бегают, за головы хватаются: еще бы, молнии-то раньше не видели, а она же стра-а-а-а-а-а! И не начнет выдувать ажкое: что это божги кару наслали, что это сатана проказничает...

Если вы думаете, что в играх исторически-инвалидный способ формирования не встречается, то заблуждаетесь. Покупают какую-нибудь новичку компьютер, начинают или играть или интернету путешествовать — и столько всего нового и необычного для себя видит, что придумывает этому самые замысловатые объяснения. Так и появляются мифы о говорящих вирусах, о самоуправляемых героях в RPG и тому подобные байки.

Причина мании неполноценности и комплекса величия. Молния ударила, все бегают, ничего не понимают. Но тут находится какой-нибудь особенно ушлый и мозговитый товарищ, который смекает: «**Вот оно как! А не использовать ли мне всю эту неразбериху себе на пользу? Скажу я им, что это точно боги молнией ударили, а в богам можно толкать через меня обиды. Все меня тогда будут бояться, и уведут их скот и завладеют их жеманя. А еще они будут мне дары приносить и талочки утром надевать**».

И, конечно же, начинает такой умник пользоваться положением. В геймерской среде подобный подход тоже можно встретить на каждом шагу. Разберется какой-нибудь некорректный человек в игре и начинает для новичков всякие байки придумывать, хвастаться, сколько он знает. А они и уши развесит. Через какое-то время, конечно, разберется во всем детально и на смех зазнайку поднимут, но ведь «желторотиков» в играх всегда хватает.

Причина эксклюзивно-выделительная. Нет-нет, никто ничего из себя не выделяет, реч-о другом. Если люди, которые варятся внутри какой-то небольшой (или даже боль-

шой) социальной группы, испытывают некоторое чувство неполноценности по отношению к другим людям, то они просто придумывают какой-то миф о себе или о деле, которым заняты. Как в том анекдоте про ежика: «Я сильный, сильный... только очень легкий». А стоит ли говорить, что над геймерами, особенно над теми, кто проводит за компьютером многие часы, порой подсмеиваются.

Причина шуливо-глумливая. Просто кому-то хочется пошутить, и он совершенно сознательно пускает дезинформацию. Вот как вы, дорогой Алексей, с досрочным выходом «Игромании». Запустит дезу и сидит, наслаждается результатом, смотрит, как народ, поверив, обсуждает заведомо ложную информацию. В этом случае очень важно все заранее продумать и составить дезу так, чтобы она выглядела максимально достоверной.

Сколько таких мистификаций живет в умах геймеров, да и вообще людей по всему миру... Впрочем, передаю слово Старпому, он уже давно клавиатуру из рук вырывает, хочет рассказать о нескольких подобных случаях.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (БОМБИ ФАКТАМИ)

Причиной тотальной омифологизированности мозгов граждан ископан веков был инфлантистский подход к получению любой информации. Верят на слово друзьям и знакомым, популярным телевизионным передачам и книгам, написанным неспециалистами. Мало того, что верят, так еще и несут эти фальшивые знания в массы, отстаивая свою заведомо ошибочную точку зрения. Приведу наскоро несколько примеров таких вот мифов, в которые верит подавляющее большинство.

Египетские пирамиды строили из огромных глыб, которые таскали сотни тысяч ра-

ВТОРОЙ НОМЕР ЖУРНАЛА С DVD!

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА:



Интернет вызывает абонента
Детально про интернет-телефонию на телефонах и смартфонах. Звук и Skype



Чем заменить неудобный MMS
Быстрый передача файлов с помощью мессенджеров



Как правильно пользоваться видеокamerой
Рекомендации начинающему видеоператору



Автосигнализация
Полный разбор спутниковых, GSM и радиоканализаций, а также другие средства защиты автомобиля от угоня

**ДЕСЯТКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ.
В КАЖДОМ НОМЕРЕ!**

НА DVD В МАРТЕ:

- 400 НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, КПК и Windows
- 300 НОВЫХ КАРТИНОК И ОБЗОВ для мобильных устройств и компьютера: компьютерные игры • фильмы • видео • музыка • приложения • автомобили • многое другое
- 1500 мобильных устройств в дисковом формате. Реальные цены
- ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВЫКИ:
 - подробные обзоры: Windows Mobile 5.0 Smartphone Edition и другие операционные системы
 - Test-Drive коммуникатора Open n725: противостояние двух платформ
 - Библиотека статей

И МНОГОО ДРУГОЕ

www.mobi.ru

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ : КПК И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ : НОУТБУКИ И UMPC
МЕДИАПЛЕЙЕРЫ : ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР



бов. Байка, которую из десятилетия в десятилетие проносят журналисты, режиссеры кино, документалисты... И обыватели свято верят, что так оно и было, что тысячи людей гибли на этой стройке века, а фарсыны головново были сволочами и извергами.

Зверств в те времена, конечно, хватало, но скрабом ни за что ни про что тысячи людей — это, пожалуй так, экономически невыгодно. А ведь еще в начале 70-х годов было научно доказано, как на самом деле было построено большинство пирамид. Лишь самые мелкие из них строились из каменных глыб, которые могли перетасать на деревянных стержнях 10—20 человек. Крупные же пирамиды делались из... бетона.

Практически на всех крупных пирамидах найдены следы опалубки, а состав блоков не оставляет сомнения — это древний, довольно примитивный, но необычайно крепкий бетон. Ставили деревянный каркас, выкладывали его пальмовыми листьями (отпечатки которых сохранились на пирамидах) и заливали смесью песка, глины, воды и меловой крошки. Рецепт полностью восстановлен, что сейчас берит и строят новые гробницы для современных хеопсов и тутанхамонов.

Гравитация в космосе отсутствует. Полное отсутствие заблуждение, которое подпитывается вполне проверяемым фактом — в космосе невесомость. Вот только не все понимают, что ощущение невесомости, скажем, на орбитальной орбите обусловлено вовсе не отсутствием гравитации, а тем, что все объекты постоянно падают на Землю. Если же орбита стабилизированная, то гравитация на ней ощущается, хотя она, конечно, значительно ниже, чем на поверхности планеты.

Аналогичная ситуация и с вакуумом. На Земле, в пробирке, близкую к абсолютному вакууму среду получить значительно проще. Открытый же космос заполнен самыми различными атомами и молекулами, но расстояние между ними больше, чем в атмосфере Земли.

Все привыкли к фразе, что «**мозг человека работает только на 20—30% от своих возможностей**». И все, кроме медиков, нейробиологов и биологов, свято верят в эту белиберду. Во-первых, посчитайте, насколько мозг «работает», теоретически невозможно, потому что нет единицы измерения. Во-вторых, в мозге постоянно задействованы все нейроны, во всех идут химические реакции.

Водяная воронка в раковине в северном и южном полушарии вращается в разную сторону из-за разнонаправленности вектора скорости вращения Земли. Да, такое было бы возможно в идеальной геометрической системе. Но в реальных условиях на направление вращения во-

Что бы такого замутить, чтобы все попадали?

ронки влияют еще формы раковины, шероховатость поверхности, угол пово-

рота крана — все эти факторы в сотни тысяч раз сильнее влияют на направление вращения воронки, чем вращение планеты. Мы как-то даже с друзьями из Австралии по интернету эксперимент проводили, убедились, что действительно все это чистой воды байка.

И таких мифов сотни. Про куриц, бегающих с отрубленными головами; про монетку, которая убивает человека, если ее уронить с небоскреба; про то, что волосы и ногти продолжают расти после смерти (этой байке даже некоторые студенты-медики верят, пока не проходит курс анатомии и судебной медицины). Продолжать можно до бесконечности. Человеческая цивилизация выслала на мифах, и никуда нам от них не деться.

ПИСЬМО №1

ФЕНОМЕН ПОПУЛЯРНОСТИ ОТСТОЯ

Привет, «Игромания», в особенности Старпом и Света. Очень давно меня мучает вопрос, но никто мне на него не мог нормально ответить, надеюсь, хоть вы дадите адекватный ответ. Смотрите, какая интересная вещь. Очень часто, в особенности у нас, в России, выходят очень слабые, просто калтурные игры. И вы, журналисты, обычно совершенно открыто пишете о том, что эти игры полны отстой. Иногда, конечно, чуть завышаете оценки, иногда, наоборот, занижаете, ну да это можно списать на субъективное мнение авторов.

Но вот ведь что удивительно. Очень часто такие ужасные во всех отношениях игры неплохо продаются. Откуда я это знаю? Да отовсюду. Вижу, как их покупают в ларьках, спрашиваю продавцов, и они подтверждают, смотрю чарты продаж на сайтах разработчиков. Вышла, допустим, игра такая-то, «Игромания» ей балла четыре влепила, а в чартах продаж она чуть ли не на первом месте.

Как такое возможно? Неужели мнение журналистов не играет никакой роли? Или мы, геймеры, его как-то неправильно трактуем? Это же ерунда какая-то получается. Вы пишете «**покупать не надо, игра плохая**», а игроки все равно покупают.

Жду ответа, Николай Пригожин (г. Новороссийск).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(РВАЛ ТЕЛЬНИК С ГРУДИ)

Открою страшную тайну, которую отлично знают все западные менеджеры издательских компаний, а с недавнего времени начали понимать и отечественные издатели и разработчики. Оценка, которую ставит игровые журналы играм, влияет на продаваемость игры, но совсем не так сильно, как хотелось бы нам, журналистам (иногда и разработчикам, а часто и простым геймерам).

А вот что действительно влияет на продаваемость, так это — внимание! — частота упоминания игры на стадии препродакшена. Вот упомянули в «Игромании» какую-то плохую игру (до выхода, конечно, не было ясно, что она плохая, все думали, что хорошая) до релиза пять раз, и реклама была в семи номерах, можно надеяться, что продажи будут хороши-

ми. И это при том, что мы в финальном обзоре настоятельно не рекомендуем покупать такой проект и ставим ему очень низкий балл.

А вот если про какую-то отличную игру писали мало, разработчики были без имени, на рекламу денег не было... Нет, это вовсе не значит, что игру не будут покупать. Хорошие игры геймеры все равно заметят и купят. Но тут действует другое правило: если разрекламировать хорошо и журналисты будут уделять проекту внимание, то купят стопроцентно и большее число игроков.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СУПОВАЛА НА БЛАГОРАЗУМИЕ)

Ну зачем же так трагично, Старпом? Я вот отлично знаю множество ребят, которые при покупке игры ориентируются в первую очередь на мнение «Игромании» и всякую ерунду не покупают. Но в целом, боюсь, есть в сказанном и большая доля правды. Ведь если игру много рекламировали, сайт в интернете сделали и ее ждуть много людей, не знаа еще, что игра-то на самом деле ужасная, то и покупать ее побегут в первый же день релиза. А мы, журналисты, просто не успеваем рассказывать вам, что игра не удалась (журнал-то выходит с небольшим опозданием).

Именно поэтому мы стараемся заполнить в свои цепкие лапки игру заранее, еще до того, как диск с ней появится на полках магазинов. Тогда появляется шанс уберечь вас от неразумной траты денег. Но ведь разработчики таких игр не лыком шиты и демотивации своих игр просто так не дают. А вот создатели хитов стесняются нечего, от них можно получить игральную версию заранее.

ПИСЬМО №2

УХОД В ОНАЙН

Привет, дорогие Алексей и Светлана! Хотел вам написать еще давно, потому что как раз в это самое «давно» меня мучила ностальгия по старым играм. Ну, вы знаете, тут и письма писались на эту тему, и каждый, мне так кажется, ощущал это не-

HALFLIFE 2

JAK CUP COP



«Як цуп-цоп, порни кардолла, дорогой Гордон!» — «Да пору я, пору вашу кардоллу!» Своеобразный перелес знаменитой Leva's Polka от читателя Blaze.



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.

много непонятное чувство. Теперь у меня есть другая проблема, которая никак вроде бы не поднималась и очень интересна мне (надеюсь кому-нибудь еще тоже). Расскажу все по порядку.

Примерно год назад я познакомился с такой штукой, как игра в онлайн. Я не говорю сейчас о текстовых играх типа «Бойцовского клуба» или той же «Арены», а о нормальных MMORPG. На тот момент с моим модемом и скоростью 14.4 Кб/сек играть было сложно. Первой попала на глаза игра под названием Ragnarok Online. К сожалению, на тот момент еще не было официального русского сервера, так что играл на неофициальном. Так играю и по сей день.

Но все это уже пришло черты какой-то работы. Качаться, качаться, качаться... Главные, играю я не больше трех часов день и совершенно не завишу от игры. То есть никакая маниа у меня нет. Но проблема в другом. Я совершенно перестал играть в обычные одиночные игры! Вообще. Они больше не радуют меня. Хотя ведь выходят очень интересные проекты. Я сам себе говорю, что надо бы поиграть в них, даже покупаю много, а потом просто откладываю и играю в онлайн. Отвлечь от «Рagnaroka» меня смог разве что Fahrenheit.

Получается, что онлайн-игры исключают обычные? У меня получается так. Могут добавить, что сейчас в онлайн идет именно «нудная прокачка». Есть другие сервера, где можно достичь всего за неделю, есть другие онлайн-игры, где не так замедлена прокачка, но они мне не интересны. Хочу услышать ваше мнение насчет этого, потому что сам не знаю, как поступать в такой ситуации. Вы то уж точно разберетесь, философы вы мои. С уважением, Александр aka Hawk.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УЖИЛЕНКО СИНОСКОЛА)

Проризатель вы наш, свет очей Сашенька, я лично сполкнулся с описанными вами симптомами два года назад. Я тогда как раз начал играть в MMORPG и уже через пару месяцев понял, что в сингловые игры меня за уши не затащишь, настолько в онлайн было интересно. Ночи напролет просиживала в WoW и Guild Wars, осваивала снайперское искусство в Battlefield 2.

А потом в какой-то момент поняла, что безумно скучаю именно по одиночным играм. Очень хочется пройти какой-нибудь немудреный квестик или сложную адвенчуру. Сейчас все нормализовалось: определенное время уделяю как онлайнowym, так и сингловым играм, хотя перевес пока еще в сторону MMORPG, но думаю это ненадолго.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СТАВИА ТОЧКИ НАД ЧЕМ ПРИДЕТСЯ)

Онлайн выедает некрешкий детский

мозг — выживают лишь самые стойкие. А самое ужасное, что он пожирает время. И это, кстати, самая большая проблема большинства онлайнowych игр. Они, как маленькие прожорливые кролики, заглатывают минуты, часы, дни... Судите сами, самый простенький рейд в каком-нибудь WoW отъедает от двух до пяти часов чистого времени. А ведь еще надо экипироваться, партию подобрать. Глядишь, день и пролетел.

И именно на это жалуются большинство геймеров, увлеченных онлайнom. Не на кривой баланс, не на слабоватую графику (хотя и на них, конечно, тоже), а именно на время, которое надо каждый день отдавать игре. Не поиграй, скажем, пять часов в сутки, быстро выйдет из темы, перестал разбираться в том, что происходит в мире игры. Шмотки обсединились, экспы не хватает, тактик боя против новых боссов не знаешь. Слезай, закуривай — приехали!

К сожалению, пока тенденция по удержанию геймеров в мире игры за счет длинных квестов в MMOG сохраняется. Ситуация, вероятно, изменится, когда рынок перенасытится и разработчикам нужно будет чем-то удивить геймеров, чтобы завлечь их в игру. Тогда и игры в духе «Пройди 20 квестов за 30 минут» появятся, да и массовая привязанность геймеров к онлайну пропадет.

ПИСЬМО №3

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ

Мой вопрос немного странный, но все же. Никому из разработчиков не приходила в голову мысль, когда они делают игру, открыть в Сети форум и на нем общаться с геймерами, типа, какое новшество или новую возможность добавить в игру, устаревать голосования.

Никита Carbon (г. Белгород).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ЗЛОРАДСТВОВАЛ О ДУШИ)

■ Так сделай ей глаза больше! И нос, нос этот веррейский прилосни! Да нет, я не антиисемит, просто почему она на беременную самку гоблина похожа? Кстати, о животе, видишь, что нам написали: надо

Масло разлей!



240 СТРАНИЦ

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

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

РЕПОРТАЖ О НОВЫХ ЗЕМЛЯХ И НОВЫХ РАСАХ, О ВОЗМОЖНОСТЯХ, КОТОРЫЕ ОТКРЫВАЕТ 70-й УРОВЕНЬ И НОВЕЛЛНОЕ ДЕЛО, — НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ВИДЕОДИСКЕ.



КРАСНАЯ КНИГА

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

КАК МАЛЕНЬКИЕ ЖИТЕЛИ ХОЛМОВ СДЕЛАЛИСЬ ТИГАНТСКИМИ ЗЛОБНЫМИ ДЕМОНАМИ, А ПОТОМ СНОВА СЪЕДИНИЛИСЬ ЧЕРЕЗ ЧТО ПРОШЛИ ОРКИ, ЧТОБЫ ИЗ ИНФЕРНАЛЬНЫХ ВОПОЛОЩЕНИЙ ЗА ДОРСТИ ДО БЛАГОРОДНЫХ ОХОТНИКОВ И ВОЙНОВ ОБО ВСЕМ ЭТОМ И МНОГОМ ДРУГОМ — НОВАЯ СТАТЬЯ «КРАСНОЙ КНИГ».



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

NEVERWINTER NIGHTS 2

В СОВЕТАХ МАСТЕРОВ — ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ О ВСЕХ ВИДАХ РЕМЕСЕЛ, ПОЛНЫЕ СПИСКИ РЕЦЕПТОВ И ЛУЧШИЕ ДАН И ИНТЕРЕНДИТОВ, А В РАЗДЕЛЕ «ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ» — ПЕРВАЯ ЧАСТЬ РУКОВОДСТВА ПО СОЗДАНИЮ НОВЫХ СЦЕНАРИЕВ ДЛЯ ИГРЫ.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

EUROPA UNIVERSALIS III

ИГРЫ ОТ PARADOX ВСЕГДА ВЫДЕЛЯЮТСЯ ЯРКИМ ГЕЙМПЛЕЕМ, НО ВОТ ЛЕГКИМ В ОБУЧЕНИИ ИХ ОБЫЧНО НЕ НАЗОВЕШЬ. СТАТЬЯ НАКОРОТКЕ С НОВЫМ ЛИДЕРОМ ЖАНРА ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ ПОМОЖЕТ СТАТЬЯ КОНСТАНТИНА ЗАКАБЛУКОВСКОГО.





сделать вертикальную ямку для пупка, а то незортично.

■ Да какую вертикальную ямку, ты что, обалдел? Она же в броне до пояса будет, а на форму и ее голов просто так выложит, потому что одежду еще не нарисовали.

■ Тыфу ты... Что же мне-то не сказал, тут туча комментов по ее бюсту и бокам. Даже два про соски есть. И что теперь с ними делать?

■ С сосками или с комментами? Тебе подсказать или сам догадываться? Диздок читать не пробовал? Там же ясно сказано, что героиня в одежде, прорисован только вырез для груди, так он и сейчас как настоящий.

■ Ладно, вот тут еще посоветовали ей тапуюровку на плечо сделать и туфли на шпильке прорисовать.

■ Каким туфли на шпильке? Она же у нас боец-спецназовец! Ты когда-нибудь спецназ на шпильках видел? А вот тапуюшка — это да, это можно. Какой-нибудь череп с костями...

■ Какой череп? Она же секс-символ, ей какую-нибудь розу нужно или иероглиф. Ты сам-то диздок читал?

Свидетелем приобщительно такого разговора (за дословность не ругаюсь, но суть передана верно) я стал, забжав как-то на чашечку чая в одну тогда еще малоизвестную игровую студию. Ребята пытались реализовать в главной героине игры те идеи, которые присновтовали им геймеры на форуме. Логика была железная — коллективный разум, то есть игроки сами объяснят, что надо изменить в какой вообще игру сделать.

Спустия погода я зашел в гости к тем же ребятам и поинтересовался, как, мол, обстоят дела с «народным творчеством», много ли дельного насоветовали. Ответ разработчиков изоблилов самыми изысканными аргументами русского языка — забористым филигранным матом.

Выяснилось, что девелоперы два месяца подряд действительно пытались воплотить в игре все казавшиеся им разумными советы геймеров. И только на третьем месяце беременности игровой понели, что за ужасной монстр у них получается. Отойдя от канвы дизайнерского документа, бедолаги выявили криворукого коротконогую имбецила.

Слава богу, всеерми опомнились и успели переделат все, как надо. Но времени потеряли уйму: сначала два месяца в тщетных по-

пытках угодить всем, потом еще почти столько же переделывая.

С тех пор я беседовал на эту тему со многими разработчиками — и все как один говорили, что игроков можно использовать для ловли багов или чтобы попернуть какие-то интересные идеи, но делать игру исключительно по их советам нельзя. Всем не угодишь, а в итоге получишь продукт, которому ужаснутся сами советчики.

Кстати, не буду показывать пальцем, но несколько игр, сделанных подобным «советским» образом, в России уже вышли. Ни одной хорошей среди них нет.



СВЕТАЛА ПОМЕРАНЦЕВА (СОВЕТОВАЛА СОВЕТОВАТЬ)

Фу, товарищ Алексей Старпомович! Что вы подрастаете поколение от креатива отвращаете. Ведь сколько примеров, когда разработчики советовались с геймерами и в итоге получались отличные игры: сам же рассказывал, как «Космические рейнджеры» делали, так там игроки даже квесты планетарные помогали писать. И если ничего не путаю, делали их качественно.

А то, что у разработчиков позиция такая негативная, так оно понятно. Вопрос в том, зачем же следовать всем советам, которые дают геймеры? Даже мегаспециалисты, если их в кучу собрать, таких противоречивых советов могут накидать, что у любого девелопера волосы на голове дыбом встанут. Надо выбирать лучшее, подходящее для конкретной игры: логично надо действовать, а не принимать на веру все рекомендации без разбору.

Так что, дорогие читатели, не слушайте нашего бородатого скептика, помогать разработчикам надо, если они просят о помощи. И делать игру, руководствуясь советами геймеров, очень даже можно. А если не получается, то это проблемы разработчиков, а не геймеров.

ПИСЬМО №4

О МЕРТВЫХ ЛИЦАХ И ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ МОРДАХ

Старпом, Света, здравствуете. Хочу поговорить с вами о такой интересной теории, затронутной недавно в «Мании», как Upsallu Valley (см. рубрику Special октябряского номера за прошлый год. — Прим. ред.). Я дав-

но стал замечать, что персонажи многих компьютерных игр и некоторых анимационных фильмов ведут себя совершенно неестественно. Причем это касается только персонажей, максимально похожих на человека. Всяких там кошечек, собачек, шреков получается анимировать на ура, и выглядят они как живые — чувства и эмоции буквально читаются по выражению лица/морг.

С компьютерными персонажами все наоборот — как бы ни старались аниматоры оживить героев игр или фильмов, на нас все равно смотрят «рыбы глаза», в которых нет и тени эмоций. Взять хотя бы ту же Мари Смит из технодемки Heavy Rain: выглядит она почти как живой человек, некоторые огрехи в ее движениях все можно списать на проблемы с опорно-двигательным аппаратом, но вот ее лицо... оно просто ужасно. И ведь вроде сделано все по науке — слезы текут, мышцы двигаются... но никаких эмоций это все не вызывает.

Как вы думаете, с чем это связано? Признается честно, автор этих строк ничего оригинальнее, чем отсутствие души (индивидуальности) у компьютерных персонажей в качестве причины этого явления придумать не смог. С другой стороны, на портретах знаменитых художников мы можем видеть вполне себе «живых» героев... Да и тот же Шрек воспринимается как живой.

И ведь, что характерно, человекоподобные персонажи компьютерных игр не только не в состоянии нормально передавать эмоции, они еще и вызывают у нас апатию. Такое чувство при общении с ними (например, диалог в RPG), как будто с тобой пытается поговорить холодильник или микроволновка. Ситуацию иногда спасает качественная озвучка. Тут, наверное, все дело в человеческой психологии.

В общем, с удовольствием прочитаю ваш ответ. Заранее спасибо, CORSA.

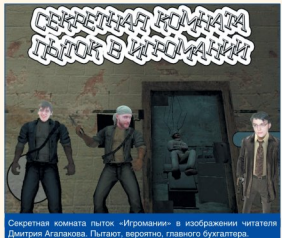


АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (КОРЧАНИ ЗВЕРСКУЮ РОЗУ)

Маленький курс этнологической нейрофизиологии. Чем больше отдельно взятый индивидуум акцентирует в сложившийся социум и налаживает акценто-донорские контакты с представителями данного социума, тем на



Композиция Grand Lara она же «Tomb Raider: 40 лет спустя» от читателя Алексея Муздаг Давидяно.



Секретная комната пыток «Игромании» в изображении читателя Дмитрия Агагакова. Пытают, вероятно, главного бухгалтера.



ОН ПЕРЕИГРАЛ В ИГРЫ

Поздним вечером, когда работа над текущим выпуском «Почты» подходила к концу, мы со Светланой наткнулись на одно письмо, которое пришло к нам еще в ноябре и содержало файл с каким-то флэш-роликом под названием «Он переиграл в игры». На тот день на рабочем компьютере не стоял флэш-плеер и мы отложили письмо до лучших времен, а потом просто забыли про него. И вот оно всплыло.

Уже на перых 10 секундах просмотра мы со Светой дружно сложились пополам от хохота. Роллик действительно гениальный. В главной роли — Старпом. С помощью различных подручных средств он (в смысле я) творит в редакции такую кровавую вакханалию, что лицам, не достигшим 18 лет, смотреть категорически не рекомендуется. Жесткое такое видео, не для слабонервных.

Впечатляет, с какой реалистичностью изображены сотрудники журнала. Очень здорово нарисовано — но, повторюсь, сюжет понравится только любителям черного юмора. Черного такого, кровавого юмора. Автору (его никнейм Glow, настоящие имя, к сожалению, указано не было) пламенный респект. Кстати, картинка, которая стоит тут, радом с текстом, нарисована им же. Роллик можно посмотреть на нашем DVD в разделе «Работы читателей».



более тонком уровне он способен различать характерные признаки, характеризующие каждого представителя акцептирующего социума. А если по-русски, то чем больше мы общаемся с людьми, тем больше тонкие эмоции и детали поведения улавливаем.

Ребенок лет до двух распознает только общие настроения родителей. Плачь, радость, злость — да и то, чтобы он понял, эти эмоции надо продемонстрировать ему в гротескной, преувеличенной форме. Да и сами лица он различает с трудом. Маму-папу отличит, конечно, а вот всякие тети-дяди для него пока все на одно лицо. Человек растет, учится различать более тонкие эмоции, распознавать людей.

Но и во взрослом состоянии мы умеем угадывать эмоции и отличать лица только социума, в котором выросли. Если вы мало общались с представителями негроидной или монголоидной расы, то они для вас, что называется, все на одно лицо. А для них европеоиды очень похожи. Но стоит съездить в отпуск, скажем, в Японию, как через неделю-две вы начнете с легкостью отличать лица и читать эмоции — идет процесс обучения.

К чему эта вводная? Да к тому, что для достоверной анимации человека современные технологии еще не доросли. Слишком много деталей нужно учесть, слишком тонкие черты передать. Нарисовать похожие статичные изображения для художников не проблема, а вот заставить еще и двигаться похоже, да еще и эмоции показывать достоверные — это крайне сложно.

Но выход есть. Делать анимацию утрированной, подчеркнуто наигранной, гротескной.

В этом случае практически любые огрехи прощаются — ведь все понимают, что это фарс, а не попытка смоделировать реальность.

Что же касается якобы реалистичной анимации животных, то тут тоже все объясняется довольно просто. Во-первых, не настолько мы, люди, плотно с ними общаемся, чтоб различать их мимику. Хотя люди, содержащие дома кошек, всегда говорят, как натурально выглядят их любимцы в компьютерных мультфильмах. А те, у кого кошек нет, этого не замечают.

Но есть и еще одна важная вещь. В животном мире самая богатая мимика именно у приматов, то есть ее сложнее всего смоделировать. У других животных все намного проще.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(МИЛО ХИЖИ-КАЛА В КУЛАЧОК)

Ну вот так всегда: стоит узнать интересную концепцию, как Алексей ее все и расскажет. От себя тогда банальность добавлю: если игра или фильм интересные, то даже топорно срубленные персонажи их не испортят. Да, анимация важна, но все же обязательна для успеха.

И без нее можно сделать гениальную игру, а можно и с отличной анимацией сделать ерунду.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, при этом достаточно оригинальные. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Любите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Каждые несколько лет выходят новые приставки. Стоит ли покупать PS3, если не за горами PS4 и игр на PS3 будут выпускать меньше? Ведь с каждой новой консолью притупляются большинство игр на нее, а на старые консоли число выпускаемых игр сокращается. Та же Sony делала все, чтобы получить больше денег, они все чаще выпускают новые консоли и игры к ним, а на старые консоли выпускают игр меньше, чтобы игрокам стало не во что играть и пришлось покупать новую модель.

Заранее спасибо. Александр Доминатор. Ростов-на-Дону.

СТАРПОМ: Где-то вы залупались. Первая PS2 вышла в 1995 году, вторая — в 2000-м, третья — в конце 2006-го. Это 5-6 лет разницы, а во все не «год-два». За это время можно успеть посадить дерево, выстричь дом, родить ребенка, отбросить копилка от нереперия или разлететься адреналин, насочив вместе с планетой на огненный шар, несущийся в безбрежной пустоте космоса.

СВЕТЛАНА: Мне кажется, что ждть, когда хочется поиграть, не нужно вовсе. Я, например, купила себе первую PlayStation, когда уже вовсю продавался PS2, и ни разу не пожалела, хотя играю больше на персоналке.

У меня такой вопрос: Алексей и Светлана, а вас не смущает излишняя, как бы это сказать, лживость, что ли, отдельных писем? Вот в предпоследнем номере несколько абзацев про то, какой умный Макаренко со своим ником «Оперкот»... Не говоря уже о том, что почти в каждом письме — нахваливание журнала, мол, «самый лучший/только вас и читаю/с вами на все времена», и все в этом роде. Интересно, это на самом деле так или вы это добавляете? Plasmaker.

РЕАЛИЗМ ТИБЕРИИМ ПИТОМ И В РАЗНИЦУ. ДОСТАВКА ГРУЗОВ ЧЕРЕЗ ПОГРАННИЧНОЕ ЗАРЯЖЕНИЕ ТИБЕРИИМ ПОД КЛЮЧ!

WWW.EA.COM СПРОСИТЬ НЕЙМА

EA

COMMAND CONQUER


РЕКЛАМА

05987954621



ся. А тем более если меня там не будет. Это я так спрашиваю, на будущее. Icoolman.


СТАРПОМ: Мы не извещаем читателей о том, что их письмо попало на страницы журнала. Любой может узнать об этом, купив специальный выпуск «Мани». Ваш случай исключительный — если ваше письмо попадет на страницы журнала, мы вам напишем.

 Я хочу поговорить о левой пятке восьмого цульпача с планеты Шелезяка. Ха-ха, шуучу! У меня вопрос: как отправить свой сценарий каким-нибудь разработчикам игр, чтобы они по нему сделали игру? Телефон, e-mail, просто почта? Да и куда? Vasex.

СТАРПОМ: Не надо слать разработчикам свои шедевры. Говорю на полном серьезе. Гениальные идеи у них, поверьте, есть. Для себя потренироваться можно, а отвлекать разработчиков не стоит, у них и без того дед хваляет. А вот чего не хватает, так это толковых художников, программистов и моделлеров, чтобы эти мега-идеи реализовали на практике.

Хотя вот **Vogster** недавно объявил конкурс на лучший геймдизайн и сценарий (подробнее см. в рубрике «Новостной меридиан» или на сайте www.vogsterawards.com) — им слать можно и нужно. А просто так, без повода, надоедает разработчикам не стоит.

СВЕТЛАНА: И снова вы, дорогой Старпом, со своей категоричностью. Дорогой читатель, если ваш сценарий действительно гениальный, то всегда можно предложить его кому-нибудь, скажем, на сайте разработчиков или на форуме модостроителей (такой есть и на сайте «Игромании»).

 Здравствуйте. Вот у меня такой вопрос: вы редакторы главного игрового журнала Европы. А узнают ли вас на улицах? Прсят ли автограф? И чувствуете ли вы себя знаменитостями? Я, конечно, понимаю, популярность не такая как у какого-нибудь телеведущего, но все же. Ведь вас читают тысячи, если не миллионы человек. Ведь, наверное, автографы просят. Мертвачюб.

СВЕТЛАНА: Меня несколько раз читатели узнавали в метро, а еще больше раз писали об этом на форуме, хотя описывали дни, когда я в метро-то не ездила.

СТАРПОМ: Много было случаев, но особенно запомнился. Ехал в метро, слышу, парнишка сидит, читает «Игроманию». Настроение было отменное, поэтому подошел, облокотился на верхние ручки, навис, скорчил зверскую физиономию. Парень аж весь в кресло вжался — еще бы, сидишь, читаешь любимый журнал, а тут над тобой бородатая морда с лысым черепом нависла и гримасничает. Потом несчастный встал, узнал. Но тут была моя станция, я вышел с твердым намерением бодаться, я вышел так не пугать. Невероятно, у нас в стране и без того хватает. А автографы в изобилии можно получить от всех членов редакции, скажем, на «ИгроМире» или КРИ (если, конечно, прорветесь).

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

Мы продолжаем публиковать ссылки на ваши интернет-порталы, домашние странички и прочие информационные веб-ресурсы. Чуть-чуть ссылка на ваш сайт попала на страницы нашего журнала, всего-то и нужно запомнить следующие:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести его мини-описание.

1. <http://desertland.3dn.ru> — сайт нашего читателя, посвященный разработке игры в жанре action/RPG «Пустынные земли». Если у вас есть соответствующие навыки, вы тоже можете поучаствовать в создании проекта.

2. www.squarefaction.ru — здесь собрано очень много информации о серии **Final Fantasy** и практически любой игре или фильму, выпущенным компанией **Square Enix**, а также обои, скриншоты, музыка, прохождения.

3. <http://ainfs.mylivepage.ru> — неплохой сайт о серии Need for Speed.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

И снова пора расставаться на целый месяц. За это время можно посадить дерево, построить маленький дом, а вот вырастить, к сожалению, получится разве что хомлячка. Но только подумайте, сколько интереснейших игр можно пройти за это время. Как представляло, самой страшно становится. Впрочем, про дом, дерево и хомлячку забывать тоже не стоит. Крепко вас обнимаю и надеюсь, что к следующему номеру нам пришло много-много интересных писем: вы даже себе не представляете, насколько интересно разбирать корреспонденцию за месяц.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF

Как верно подметил мудрец, чтобы попки были сухими и чистыми, их надо сушить. А чтобы хорошей была почта, в нее надо присылать гениальные вопросы. Ну что — как там Света любит выражаться? — ненаглядные мои... извилиной пораскинем? Пришлем нам хотя бы с десяток мозгогосащательных и извилиновертных вопросиков к следующему разу? Ну и ладушки. С нетерпением и изю всех сил ждем, аж пуп-


Скажи «Кря-кря».

к и надрываем. Соблюдайте диету и не кашляйте, до скорых встреч на страницах «Игромании».

СВЕТЛАНА:

Хвалить себя — дурной тон, поэтому мы, наоборот, иногда вырезаем излишне большие вступления с дифирамбами. Кстати, полистала последние номера, не заметила, чтобы во всех письмах были листовые обращения (от силы в двух-три).

СТАРПОМ: Вопрос высосан из цифрового воздуха откровенной кончености. В приветствиях и ехидства хватает, и подколос. И в журнал они попадают не реже, чем «заигрывание» с редакторами.


 Уважаемые Старпом и Светлана! Мне 11 лет, играю на компьютере четыре года, читаю «Манию» два года. У меня такой вопрос: почему многие игры на флэше (например, от Alawar Entertainment) получаются интереснее и увлекательнее «больших»? Почему в них хочется играть снова и снова, а после некоторых «профессиональных» проектов хочется надеяться, что эта игра не приснится в кошмарах?

С уважением, Кривенко «Мультитиплатформер» Богдан.

СВЕТЛАНА: Мне кажется, что в маленьких играх главенствует идея и геймплей, именно они оттачиваются до блеска, а графика, озвучка и остальное сугубо вторичны. В результате flash-игры зачастую интересней больших проектов.

СТАРПОМ: Ну вы прямо как маленькие! Ага, флэш-игры интересней масштабных тайтлов, а «Запорожец» круче «Мерседеса», потому что он более юркий и компактный. Флэшки обычно рассчитаны на несколько минут геймплея (максимум на час), а серьезные игры делаются с расчетом на многие часы. Попробуйте растянуть геймплей любой флэшки на это время и вы поймете, какие же они нудные. Да и мусора среди них куда больше, чем среди больших игр.

Но все же как большой поклонник флэша подтверждаю, что иногда попадаются совершенно гениальные проекты. Только не надо их сравнивать с играми-тяжеловесами.

 Я живу не в России (если быть точным, в Испании), журнал читать не могу. Но летом, приезжая на Родину, пытаюсь купить все журналы, что пропущил (хоть и выходит это мне в кругленькую сумму). В общем, вопрос такой: если я отправлю письмо и оно вдруг попадет в номер, то меня об этом известят? А то ждать погоды для того, чтобы увидеть любимого себя на страницах журнала не очень хочет-



ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ

МЕХАНИЧЕСКАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ СССР

Здравствуйте, милая Светлана и уважаемый Алексей. Мне пока всего 11 лет, играть я начал уже на «Пентумах», даже про ZX Spectrum знаю исключительно по эмуляторам. Я раньше думал, что эра электронных игр в России, точнее, тогда еще в СССР, началась с карманных «Веселые повара» и компьютера «БК 0010-01» (про этот компьютер я тоже только из вашего журнала по рассказу Старлома узнал).

Но недавно разговаривал с мамой, она мне сказала, что в советские времена были залы с игровыми автоматами отечественного производства. Какие-то там морские бои, охоты, еще что-то. Она этим не увлеклась, потому что подросток не знает. На могли бы вы рассказать, что это было на самом деле, да и было ли вообще?

С уважением, Кирилл Толконников.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(здесь/хал по прошлому)

Было такое дело. Несмотря на то что в СССР не было ни секса, ни других развлекательных массовых явлений, включая казино, стриптиз, богатей и туалетной бумаги, игровые автоматы у нас были. Но, в отличие от западных аналогов, называть сверху толстым игровые автоматы автоматами язык не поворачивался, несли людям исключительно добро, связи вечное, пожинали хорошее...

Никаких тебе файтингов, никакого мордобоя, отстрела гуманоидов и уж тем более никаких азартных игр. Все чисто, благородно. Все игровые автоматы советского периода, этих огромных стальных монстров, которые занимали собой ого-го сколько места, можно разделить на две категории: на так называемые механические и электронно-механические. Механические на самом деле тоже содержали элементы электроники, но у них не было экрана. А у электронно-механических, как нетрудно догадаться, экран был, и все действие игры происходило именно на нем.

Ностальгическая слеза прошибает, когда вспоминаю, как мы с друзьями, обжевав с уроков, выстаивали длинные очереди из таких же, как мы, дезертиров, добирались таки до заветного чудо-ящика, чтобы потратить заданные 15 копеек (именно столько стоил один сеанс).

Игр было очень много, но массовой популярностью пользовалось всего несколько. Самым любимым был, пожалуй, «Морской бой». Нужно было принесть глазами к почти настоящему перископу — с боковыми ручками, с резиновым окуляром, с гашеткой на правой «держалке» — навести перекрестие прицела на силуэт корабля, проплывающего по линии горизонта, и в нужный момент (с предупреждением)

нажать «огонь». Пластиковую воду расчерчивал силуэт неоновой торпеды, а в случае удачи имитированное небо озарило всполохом взрыва. Этот запах резины от перископа и ужасающий звук, если торпеда проходила мимо, не забыть никогда. «Морской бой» стоял во всех залах игровых автоматов, и именно к нему всегда тянулась самая длинная очередь.

Вторым по популярности был «Сафари». По экрану малого разрешения, но очень больших габаритов слева направо скакала шустрая лошадка, на ее спине восседал бравоый джигит, необходимо было отстреливать животинок, появившихся сверху экрана и вовремя жать на кнопку «прыжок», чтобы лошадка не споткнулась о кочки, регулярно появляющиеся слева. Родителям настоятельно не рекомендовалось допускать своих юных чад до «Сафари» — мол, игра очень жестокая, только для взрослых.

Зато детишки могли поиграть в так называемый «Снайпер». Винтовка, совсем как настоящая, длинный теленек, ведущий к подвешенным мишеночкам. Прицеливаешься — стреляешь. Если ростом не вышел, то ищешь где-нибудь стул или просишь папу подержать тебя под мышку.

Но менее популярен был «Баскетбол» — огромный стол, закрытый сверху толстым пластиковым колпаком, два игрока, ряд кнопок. Каждая кнопка соответствует луке на поле, в которую может попасть мячик. Кто быстрее нажмет на нужную цифру, тот и отправит мяч подальше от своего кольца.

А еще были «Охота» и «Ралли», «За рулем» и «Воздушный бой», «Городки» и «Перехватчик»...

За всю историю игровых автоматов в СССР их вышло более 40 разновидностей. Кое-где и сейчас еще стоят (в Москве и Пе-

тербурге не видел, а в Сочи, например, есть зал с ними), только отверстия для 15 копейных монет расточены под стальной жетон.

А потом началась перестройка, в Россию приехал ZX Spectrum, все начали играть дома, ну или, в крайнем случае, в игровые автоматы, на скорую руку соображенные из «Спектрума» левыми предпринимателями. Там игры были куда интереснее. Эпоха советских игровых автоматов закончилась.



ВСТАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(почта в 5:03:01)

Действительно, какое было время! Но мне больше всего запомнился автомат-хвалка: не помню, как он точно назывался, да и назывался ли вообще. Сейчас такие автоматы стоят почти во всех супермаркетах: большой квадратный аквариум, в него накиданы мягкие игрушки, сверху ездит стальной лалка-хвалатка, управляемая джойстиком, жмешь на кнопку — хвалатка пыгается зацепить игрушку.

Только в советское время хвалатка была честная. Это сейчас стальной лалка сжимается плотно не каждый раз, а только каждый десятый или двадцатый. А тогда каждый раз хвалатка очень крепко. Проблема была в другом: даже очень честной лалкой ухватить то, что было набросано в игровой автомат, не представлялось никакой возможностью.

Там лежали совершенно ужасающие вещи. Флакончики с лаком для ногтей, корбочки с мылом, стеклянные шаррики, стальные солдатки, маленькие игрушечные пластиковые машинки и прочая «рухлядь». Ну как, скажите мне, выщипать стальной лапой стеклянный шарик? Это ведь даже теоретически невозможно! За всю историю существования автоматов я всего раз 10 видела, чтобы из него что-то вытаскивали: резинку для волос, какие-то игрушки (их очень редко внутрь клали), баллон с духами... Но какой был азарт, люди с заманчивым сердцем пытались выудить из волшебного аквариума какую-нибудь «драгоценность», хотя за углом ее можно было купить в киоске.

А вы, товарищ Старлом, говорите — не было в СССР азарта. Еще какой азарт был!



Убийца свободного времени «Баскетбол». Колотить по клавишам можно было до бесконечности, лишь бы монеток хватало.



Знаменитый на всю страну «Морской бой».



«Воздушный бой» по увлечательности может соперничать со многими летними симуляторами современности.

0681954E21



КАК РАЗОГНАТЬ МОНИТОР?

Материалы этого диспута взяты с форума www.forum.tomsk.ru.

Sanek → **Help. Кто-нибудь разогнал монитор с 14" до 17"?**

Могу разогнуть монитор до 17 дюймов, получается только до 15. Что делать? Может, напряжение в сети поднять? Но как это сделать и до скольких можно подымать, не рискуя сжечь монитор?

— m →

Не пробовал откусить правый штепсель в вилке питания? Говорят, так до 21" разогнуть можно. А сам не пробовал, потому что монитора не имею.

Put → **Достали уже дилетанты**

С 14" только до пятнашки и можно разогнуть. А вот 15" до 17" и даже 19" гонится влегкую. Только поднимать надо не напряжение в сети, а частоту. Кстати, «Соньки» при частоте в сети 400 Гц разгоняются даже до 28", особенно если запитать тремя фазами.

Благодарить не стоит, юзайте на здоровье.

Kol' → **Очень интересная тема.**

И актуальная. Мне пока удалось разогнуть 14" до 15". Надо над этим еще поработать...

Иван-царевич →

Как истинный физик заявляю: вы, ребята, гоните...

Minstrel → **Тут все непростое**

Подводных камней в этом виде сверхклинка уйма. Чтобы вы не наступали на те же грабли, я официально заявляю:

1. При разгоне монитора нужен 400-ваттный военный кулер защитного цвета, привинченный к корпусу монитора стальными протиском.
2. Настойтельно рекомендую разогнуть мониторы под DOS или Юникс, дабы избежать дробных разгонов, характерных под виндами...
3. При разгоне мониторов до диагоналей выше 17 дюймов переместите панель управления на боковую панель монитора.
4. Два 14" монитора можно разогнуть уже до 50"!!!
5. Перед разгоном непременно подумайте, на фигу вам такая здоровенная диагональ? Удачи!

Sergey →

И главное: чем выпуклее монитор, тем лучше он гонится! Поэтому плоскостопные мониторы к разгону нечувствительны!

Batu →

А принтер А4 до А3 никто не пробовал разогнуть? А то буквики на страничку не влезают... :(

Minstrel → **Batu**

И твоя проблема разрешима.

1. При разгоне принтеров нужно ясно отдавать себе отчет, что устройство будет занимать много места и плохо вписываться в общий дизайн комнаты (особенно при разгонах до А1).
2. Нагреваем полимерный корпус до необходимой эластичности.
3. Руками, защищенными веревочками, подгоняем форму до нужного формата (желательно на ганчарном круге).
4. С помощью подручных материалов (мопток, гвозди, зубило) удлиняем вал.
5. Меняем пропорции оставшихся девайсов, выкидываем лишние детали.
6. Пишем на любом доступном языке про-

граммирования (Delphi, Java, HTML) новые драйверы.

7. Не забываем о все том же военном кулере.

8. Вставляем рулон обоев в лоток.

9. Наслаждаемся полученным эффектом.

Sanek → **да**

Спасибо за советы. Все хорошо, но никто не знает, как коврики разгоняются? Непонятно, где там джампера, а биос и SoftFab вообще коврика не находят. Может, драйверы у коврика старые или система глючит (я ее чуть-чуть разогнал)? А то можно бы было их разогнуть и на стены вешать, солидная бы вышла экономия.

Кстати, один знакомый разогнал Win 3.11 до Win2000, но, честное слово, не понимаю зачем. Все равно на его программируемом калькуляторе Win2000 немного тормозит.

Minstrel → **Sanek**

Слышал, что коврики хорошо разгоняются гидравлическими прессами, но сам не проверил, драйверы под гидравлический пресс сырые. А биос надо перепрошить однозначно, что за дела... Коврик должен работать по прерыванию IRQ9, кажется. А знакомый должен понимать, что программируемые калькуляторы хорошо работают только под Linux, да и то у них функции сервера пока еще плохо реализованы.

Ser →

Кстати, замечу, что лучше всего это делать, используя программу Windows Vodka40G. После разгона вы получите еще и стереоизображение.

Толки → **а я раз мышку разогнал...**

Вместо одного шарика с датчиками загнул в стандартный корпус сразу три. Всего-то понадобилось пару дырок просверлить. Парнишка знакомый написал драйверок. Теперь при игре в «Кваку» можно не только размахивать мышкой по

столу, но и менять направление взгляда простым поворотом мыши вокруг оси, приседая, прижимая мышь на себя, — над каждым шариком закреплен датчик высоты. Одно неудобно: пришлось вместо стандартного хвоста использовать удлиненный IDE-шейф. И еще: играть приходится в varezhках — греется сильно, а кулер воткнуть некуда.

Minstrel → **Толки**

Предлагаю возить мышку по самому кулеру с более менее плоской поверхностью. Глидшри, еще и функция полета в игре добавится.

Толки → **а это идея**

Ну уж жесткий сетчатый коврик.

Minstrel →

Вот только жесткие сетчатые коврики разгоняются плохо.

Voron →

Почему плохо? Надо переходить на новые технологии, увеличивать число сеточек на единицу объема.

Minstrel → **Voron**

Ага, но только есть предел. Можно увеличивать, пока мышка проваливаться не начнет.

Voron → **Minstrel**

Тогда поставим как в случае с принтером. Дополнительно можно будет увеличивать число шариков и кнопочек, что повысит многозадачность мышкы.

Batu →

Ладно, из А4 в А3 я разгону. А чтобы лазерный принтер сделать цветным, какие для этого использовать чернила? Их просто слить в картридж, или есть какие-нибудь тонкости?



МАРУСЯ

март

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 31
4 11 18 25

WORLD
WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

Матриэль • Винди • Папаботучи • Близзард • Матриэль в России: Софт Клаб

КИНО
МАМА



Eleanor

МАРТ

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 31
4 11 18 25

BATTLESTATIONS
★ MIDWAY ★

Издатель: Еidos • Разработчик: Blizzard • Магарты, в России: Нодда Геймс

Sanek → Batu

На факт. Есть другой вариант. Берешь цветной струйный принтер и заправляешь туда лазер, желательнее помпешей и потопче, затем сушишь цветные чернила от струйника в микроволновке 6-7 часов до полного высыхания. Пепел используюшь как порошок для цветного лазерного принтера. Можно и наоборот, то есть пепел загижать в обычный лазерный. А вообще, последние время все меньше и меньше простора для разгона. То ли фантазия иссякла, то ли разогнать уже нечего.

Sanek → Minstrel

Косик, у меня на IRQ9 висит противоугонное устройство, слуховой аппарат и тамагочи. Больше не лезет.

La-La → Help!

Один придурок, пока меня не било, разогнал мой трехдюймовый флор до гитидоймового. А у меня вся почти законченная диссертация на маленьких дискетах! Так что проща сделать (и как?):

1. Снять разгон дисководов?
2. Разогнать до нужного размера дискеты? И поскольку длина байта при этом увеличится, то нужен ли специальный конвертер, чтобы все читалось в Word 97?
3. Послать к черту и придурка, и диссертацию?

pezz → А на день радио!!!

Вся техника гонится до ускорения 2 и более g. И чем выше расположена комната в общежитии, тем больше скорость! Замечательный день, надо вам сказать!

P.S. А сам я только клетку для барсуса разогнал до трехпроцессорного сервака, на большее меня не хватило — хиленький еще.

Minstrel → La-La

Да, проблема серьезная... Но поправимая... Разгон с дисководов лучше всего снимается отбойным молотком, но тут уже нужна сноровка. Можно также провести профессиональное многоаспектное архивирование, может помочь уменьшить размер.

2. Разогнать дискету проща. Здесь применяются хорошо зарекомендованные и апробированные на практике методы гидравлического сжа-

тия, описанные выше. Смазать только вазелином перед этим.

3. Ну а третий способ — сменить тему диссертации на «Профессиональный разгон всего и вся» и материал добавить из этого форума.

Ингаар → Минстрел

Проща разогнать мотор в разогнанном дисковом, тогда дискета сама разогнётся внутри до нужных размеров.

Анонимно →

А никто ротацию до бауки не разогнания?

Voron →

Кстати, вы знаете, что сетевую карту лучше не гнать? А то при слишком больших разгонах в действие вступает специальная теория относительности, и сигнал начинает не ускоряться, а тормозить. Причем провести процесс, обратный разгону, не представляется возможным в связи с неопределенностью ее положения в пространстве.

Ингаар → Voron

Не, тут другое: электроны на субсветовых скоростях становятся тяжелыми и на сгибах прорывают провода.

Voron → Ингаар

Это ты плохую карточку брал. Мы в таких случаях разгоняли одного человека и заставляли с изолентой в руках бегать к местам разрыва и ставить заплатки.

Данька →

А ежели электроны в сетевом кабеле разогнать до скорости тахионов (т.е. выше скорости света), то по теории Эйнштейна (пусть, собака, в грубу переведемся) сигнал будет приходить полуплатежу ДО того, как был послан источником. Таким образом, пропуская способность канала будет бесконечной, при игре в CS пинги будут отрицательными. Но это чревато некоторыми парадоксами. Например, в чате сможете поговорить с самим собой из прошлого или будущего, ваш провайдер будет драть с вас деньги за поручку, которую вы еще не успели скачать, вы сможете скачивать релиз новой игры, даже если его нету у создателей.

Minstrel → Да здравствует оверклокинг.

Пришел домой, одержимый идеями разгона. По дороге обдумывал, как лучше разогнать демонстрации... Первым делом разогнал кнопку ресет до CTR=100% (50 раз увидел и 50 раз нажал), затем до CTR=500%. Затем принялся за разгон вентилятора в блоке питания, скачалось, можно охлаждать всю квартиру. Под конец разогнал настольную лампу, но временно ослеп. И сейчас набираю текст благодаря изученному когда-то десятилетиями слепому методу. Вывод: разгон — дело рискованное, только для настоящих героев.

Voron → Minstrel

Ты вентилятор поосторожнее разгоняй, а то получишь еще вертолет. А на кой он тебе нужен? Горючка-то дорогая. Да и в квартире не поместится. Хотя квартиру тоже можно разогнать до размеров стадиона, но тут соседи возмутятся. А как их разгонять, я еще нигде инфы не нашел. Может, кто подскажет?

Ингаар → Voron

Соседи разогнаться прутиком, разогнанным до байсбольной биты. А кулер всяко разогнать опасно, а то он влетит в себя весь компьютер и перемерет. А потом хозяина, и получится черная дыра, которая все засасывает.

Я разгоняю → Все что угодно

Чтобы что-то разогнать, нужно всегда сначала определить состояние относительного покоя этого чего-то, а после этого определить, каких, собственно, высот нужно достичь. Вот, допустим, очень хорошо разогнаны старые компьютеры типа 286-ых, но только до ускорения свободного падения (замечено, что при выбросе 286-го с двенадцатого этажа к пятому этажу он разогнется до скорости 9.8 м/с — это, я считаю, очень хороший результат). Также очень хорошо разогнаны старые лазерные диски. Если им придать инерцию, то они показывают еще и отличные аэродинамические показатели.

Если учитывать турбулентное движение жидкости в канализации, то некоторые приборы и их спутники, типа кнопок от мышек, роликсов, фотодиодов, тоже разгоняются до скачочных скоростей. Такой вот богатый опыт я имею. Даже как-то горжусь им втайне его всех.

Продолжение следует...





Итоги новогоднего конкурса

Уже почти наступила весна (по календарю, во всяком случае), а значит, самое время подвести итоги наших новогодних конкурсов.

Начнем мы с «12 месяцев» и «Фотоколлаж». Вы прислали огромное количество писем, но лишь немногим удалось верно ответить на все наши вопросы. Всего 95 человек из нескольких тысяч участников полностью справились с заданиями. Кто же стал победителем (а выбирался он, понятное дело, случайным образом) и получил в подарок 19-дюймовый монитор?..

12 месяцев

Правильные ответы

- 1. В** (речь шла о protagonисте **Shadowgrounds**; зовут его так же, как и одного из героев **Fahrenheit**; но последний, в отличие от Тайлера из **Shadowgrounds**, не использовал во время своих пождений никакого оружия, тем более футуристического).
- 2. А** (только в игре **Call of Juarez** есть священник, который во время перестрелок зачитывает цитаты из Библии).
- 3. В** (играя в **Prey**, вы при всем желании не сможете увидеть экран с надписью **Game Over**; умереть герой может, но после этого он переносится в мир духов, где вос-

станавливает свое здоровье и возвращается на уровень целью и невидимым).

- 4. А** (без комментариев; кто играл в игру или читал рецензию в нашем журнале, сразу все поймет).
- 5. С** (вопрос, который вызвал наибольшие затруднения; в игре «**В тульях врага 2**» несколько кампаний и, следовательно, несколько концовок; в **Company of Heroes** лишь одна линейная кампания, а о нелинейности разработчики никогда не заикались; и только **Call of Duty 2** имела шансы выйти с несколькими концовками вместо одной (о чем сообщалось в новостях), но не сложилось).
- 6. С** (ракетница на крыше автомобиля и пулемет — неотъемлемые спутники **Crashday**; в остальных играх можно было только бодаться баггерами).
- 7. В** (**Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighters**).
- 8. В** (насчет полного провала **LADA Racing Club** по сравнению с остальными указанными играми еще можно поспорить, но вот обмен дисков устраивал только издатель «Лады»).
- 9. В** (**Outrun 2006: Coast 2 Coast**).
- 10. С** (**Bad Day LA**).
- 11. С** (еще один крепкий орешек, который далеко не все смогли разгрызть;

разработчики **Sam & Max** и **SIN Episodes** намерены выпустить по шесть эпизодов своего детича (хотя разработка **SIN Episodes** на момент написания этого текста уже была свернута, так что появление второго эпизода находится под бо-ольшим вопросом), а вот Гейб Ньювелл свою эпопею будет вести вплоть на протяжении трех эпизодов).

12. А (на этот вопрос почти все ответили правильно; самая глупчая ролевая игра этого года, **Gothic 3**).

Фотоколлаж

Правильные ответы

- 1. Resident Evil 2** и **Resident Evil 4**
- 2. Prey**
- 3. Серия игр Tomb Raider**
- 4. Серия игр Duke Nukem**
- 5. Half-Life, Half-Life: Blue Shift. Ответ «Half-Life 2» не принимался, ибо там Барни выглядит совсем по-другому.**
- 6. Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition**
- 7. Серия игр Tom Clancy's Splinter Cell**
- 8. Call of Juarez**
- 9. Need for Speed: Carbon**
- 10. Fahrenheit**

Победители

- 1. Александр Лоев** (Екатеринбург)
- 2. Артем Пилигчук** (**pila@nm.ru**)
- 3. Николай Гарибов** (пос. Лесодолгоруково, Московская обл.)
- 4. Галина Ларина** (Тула)
- 5. Евгения Илькова** (Нижевартовск)

Призы

Александр Лоев, занявший первое место, получает наш главный приз — 19-дюймовый монитор **FP93GX**, предоставленный компанией **Benq**.

Остальные победители награждаются TV/FM-плеерами **Behold TV** от компании «Антаpec» (www.antrs.ru).

Benq

Beholder



СКРИНМАНИЯ

Ну а теперь самое вкусное — итоги нашей новогодней «Скринмании».

Победители

1. Первое место мы единогласно присуждаем Александру Полоуху из Риги. Его скриншот из игры *Darwinia*, обработанный в графическом редакторе, сразил наповал всю редакцию.

С определением остальных призеров было туго, потому что выделил однозначных лидеров среди отобранных работ не представлялось возможным. В итоге мы выбрали 20 лучших скриншотов, провели тайное голосование и выбрали таким образом оставшихся десятых победителей.

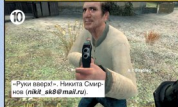
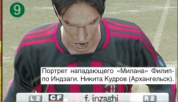
Призы

Победитель «Скринмании» за свои старания получает в подарок видекарту GeForce 7900 GT (512 Мб DDR3), предоставленную компанией «ПИРИТ» (www.pirit.ru).

Остальные 10 победителей становятся обладателями локализованной версии игры *The Longest Journey*, которую на территории России издает фирма 1С.



POINT OF VIEW



УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, в большинстве 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 основывалась на официальных источниках.

Ответы присылать на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Все из вас хоть раз слышали про самый большой долготрой игровой индустрии — Duke Nukem Forever. А знаете ли вы, сколько лет он официально (то есть с момента анонса игры) находится в разработке?

- А. Пять.
- Б. Десять.
- В. Двадцать.
- Г. Сорок.

Д. Разработка началась около 100 000 лет назад — именно такой возраст наскального рисунка Дюка Нукема, найденного в декабре 2006 года археологами в Адрине.

2. Какая новая возможность появилась в игре FIFA Manager 07 по сравнению с ее предшественниками из той же серии?

А. Симулятор гольфа (каждая проведенная партия улучшает взаимоотношения с партнерами).

Б. Возможность лично показать непонятливому футболисту, как правильно сделать тот или иной финт (все это завернуто в обертку мини-игры).

В. Покупка всяких шаманских принадлежностей (вроде талисманов и амулетов), которые улучшат характеристики футболистов.

Г. Обустраивать территорию клуба (некий аналог симуляторов градостроительства, вроде SimCity).

Д. Подкуп судейской бригады.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В конце января 2007 года был установлен новый мировой рекорд по разгону процессоров. Итальянская команда оверклокеров разогнала процессор Intel Pentium 4 с 3 ГГц до 8 ГГц. Чтобы вся конструкция не расплавилась, использовалась система охлаждения на основе жидкого азота.

А. Невероятно, но факт.

Б. Ерунда, такое просто невозможно.

4. На приведенной ниже фотографии изображен Билл Гейтс образца 1977 года. Фото было сделано, когда будущего миллиардера арестовали за нарушение правил дорожного движения.



А. Истинная правда.

Б. Да вы что, какой Билл Гейтс? Совсем ведь не похож.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Название шоу: «Who's Never Going To Be A Millionaire?» («Кто никогда не станет миллионером?»)

- А. Sam & Max: Episode 2 — Situation Comedy
- Б. The Sims 2
- В. Broken Sword: The Angel of Death
- Г. Who Wants to Be a Millionaire?
- Д. Bad Day L.A.

6. It's time to kick ass and chew bubble gum. And I'm all out of gum.

(«Время надирать задницы и жевать жвачку. Черт, у меня кончилась жвачка!»)

- А. Duke Nukem: Manhattan Project
- Б. Duke Nukem 2
- В. Duke Nukem Episode 1: Shrapnel City
- Г. Duke Nukem Episode 3: Trapped In The Future
- Д. Duke Nukem 3D

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Снева — фотографии людей, которые внесли заметный вклад в развитие игровой индустрии. А справа — их самые известные игры. Укажите, кто какую игру создал. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Б и так далее.



COMMOD.RU
моддинг интернет магазин

Призы: Победители всех трех конкурсов (и «Теста», и «Скринтурса», и «Фотопамяти») получат в подарок набор **Tsunami PRO-I**, состоящий из акустической систе-

ЧТО, КАК И КУДА

мы, мыши и клавиатуры. Призеры, занявшие второе и третье места, будут награждены колонками **Tsunami 2.0 XX-118A**. Призы предоставляются интернет-магазином **COMMOD.ru**, специализирующемся на моддинге товаров, деталях для охлаждения и компьютерных аксессуарах.

Еще для семи призеров «Теста» у нас приготовлены диски с игрой **Top Spin 2**, издаваемой в России компанией «Бука».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, не замораживающий и вечноеlektronный ящик

contest@igromania.ru с темой «Тест №3. Март». 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 №3. Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №3. Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

СКРИНТУРС НОМЕР 3 Март

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 писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

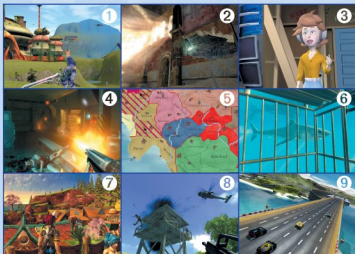


Призы: Первое место — набор **Tsunami PRO-1**, второе и третье места — колонки **Tsunami 2.0 XX-118A** (см. врезку «Что, как и куда» на предыдущей странице).

Еще семерым счастливым участникам достанутся наборы из двух игр: **Civilization 4** и **Civilization 4: Warlords**. Обе предоставлены фирмой 1С.

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **maniascreens@igromania.ru** с темой «Скринтурс №3, Март». **Обязательно** указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

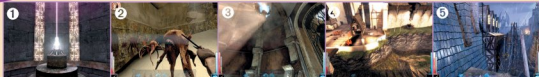


2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку

«Скринтурс №3, Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS). 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №3, Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Фототурс №3. Март



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Dark Messiah of Might and Magic** 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**.

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **foto@igromania.ru** с темой «Фототурс №3, Март». **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 «Фототурс №3, Март» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фототурс №3, Март». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Призы: Первое место — набор **Tsunami PRO-1**, второе и третье места — колонки **Tsunami 2.0 XX-118A** (см. врезку «Что, как и куда» на предыдущей странице). Остальным призерам достанутся диски с игрой **Europa Universalis 3**, которую в России издает фирма 1С.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА

№1/2007

Тест №1. Январь

Правильные ответы

1. Г (Starship Troopers не является ремейком).
2. Д (все указанные слова использовались в названиях игр серии Need for Speed).
3. Б (от выдачи виртуальных дочерей за муж в Medieval 2: Total War разработчики

не отказывались).

4. А (Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent имел все шансы выйти под непонятным названием Tom Clancy's Splinter Cell: NOC).
5. Б (цитата из Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent).
6. Д (цитата из Marvel: Ultimate Alliance).
7. А (компания называется не Introvision Software, а Introversion Software).

Победители

1. Анвар Гайнитдинов (Уфа)
2. Дмитрий Демин (Тула)
3. Дмитрий Грей (Тюмень)
4. Дмитрий Дорони (geomartin@rambler.ru)
5. Владимир Корвяков (Королев)
6. Владимир Судочков (Барнаул)

7. Александр Бакаревский (Санкт-Петербург)
8. Василий Тренгенов (Балаково)
9. Егор Лукьяненко (Владивосток)
10. Денис Тарасов (Донецк)
11. Александр Быков (Тюмень)

Призы

Победитель «Теста» получает в подарок 19-дюймовый жидкокристаллический монитор ViewSonic VX922 (время отклика матрицы — 2 мс). Приз предоставлен компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru/).



Еще 10 призов награждаются локализованной версией игры Gothic 3, которая издается в России тандемом «Руссобит-M»/Game Factory Interactive.

Скринтурс №1. Январь

Правильные ответы

1. Sonic Riders
2. Космические рейнджеры 2: Доминаторы
3. Medieval 2: Total War
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
5. RoboBlitz
6. Need for Speed: Carbon
7. 1701 A. D.
8. You Are Empty
9. Neverwinter Nights 2

Победители

1. Дмитрий Царгородцев (Электросталь)
2. Андрей Егоров (Кострома)

ViewSonic
the choice of professionals



VX922. Приз предоставлен компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru/).

Остальные призы получают диски с игрой «**Воины древности: Спарта**». В России она издается компаниями «Руссобит-M» и Game Factory Interactive.



**Фотографическая память
№1. Январь**

**Правильные ответы
(Company of Heroes)**

- 5, 1, 2, 3, 4.

Победители

1. Оксана Турецких (Курск)
2. Татьяна Нуттунен (Пушкин)
3. Надежда Данилова (Шахты)
4. Обладатель телефона с номером 8-924-XXX-05-94
5. Дмитрий Антонов (Орск)
6. Артем Ерилов (Королев)
7. Евгений Денисов (Воткинск)
8. Обладатель телефона с номером 8-914-XXX-08-59
9. Армет Жакупов (Алма-Ата)
10. Обладатель телефона с номером 8-915-XXX-78-75
11. Евгений Троценков (Орел)
12. Обладатель телефона с номером 8-915-XXX-01-71
13. Обладатель телефона с номером 8-918-XXX-53-29

Призы

Первая тройка победителей получает Bluetooth-наушники BHS-302, предоставленные компанией Iqua (www.iqua.com). Еще десятих призеров ждут призы локализованные версии игры



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent от тандема «Руссобит-M»/Game Factory Interactive.



Рубрику подготовил Доримонд Геймлейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие отметки на конвертах или в теме e-mail-письма и указать свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указывайте номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Скринтурс»: 1) Holy Messiah of Rome and Caesar 2) Sid Clancy's Splinter Cube: Triple Failure 3) Max & Mopa: Episode 2354 — Situation Trajectory.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-име-отчество того, кто будет получать призовые деньги (если у вас нет паспорта, указывайте фактически имеющееся место, кто сможет получить призовые деньги за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами: а) либо по электронной почте на адрес: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»;

б) либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный приз: (best для «Теста», best для «Скринтурса», best для «Фотографии»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Длина одного SMS (включая пробелы), на бранинго латиницей (английскими буквами), — 156 знаков, кириллицей (русскими) — 70 знаков. Проверьте длину сообщения, чтобы ответы присылались одним SMS, а не несколькими (в этом случае они могут затеряться). Стоимость каждого SMS — 10 копеек.

В своем сообщении не забудьте оставить памятку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопамять №3, Март»).

в) либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тырить резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прийти в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Статьи и победители антивирусно проверены только в конкурс №3. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №3, ответы на него с 99%-ной вероятностью будут в «Игромании» №50007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, который журнал «Игромания!». Иными словами, ответы на конкурсы конкурса будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 23.03.2007.

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 подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ищи-ка winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого по ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dorm@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта идет медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новинки номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

ПРОГРАММА

МАЖИЛ

НА ТЕЛЕКАНАЛЕ

первый альтернативный
музыкальный телеканал



ONE

ПО СУББОТАМ 18.00

Реклама



кин и Лермонтов вот уже почти двести лет остаются вне конкуренции). Что касается кинематографа, то здесь все складывалось несколько сложнее, но, в принципе, по тому же сценарию. Среди отечественных фильмовервойповины XX века были

мощные достижения (см. фильмы Сергея Эйзенштейна), но в целом смотреть их сейчас невозможно — слишком уж они устаревшие и (если говорить о картинах советского периода) идеологизированные. Зато в 50—60-х, когда ослабла цензура (но, слава богу, не исчезла полностью), а фильмы, наконец, перестали выглядеть как театральные постановки, советский кинематограф как прорвало. За двадцать лет были выпущены десятки выдающихся картин. В 70-е их поток пошел на спад, в 80-е все стало совсем плохо, а уж про 90-е и первую половину 2000-х и говорить нечего.

Если попытаться примерить эту теорию на игровую индустрию, то получится, что самым лучшим временем для игр были 80—90-е годы. Сами игры появились в 60-е, но вплоть до 80-х ничего особенного из себя не представляли — их еще просто не умели делать, да и техники нормальной тогда не было. Все многообразие жанров описывалось двумя фразами — «аркада объектно-новейшая» и «текстовый квест». Зато в 80-е случился натуральный бум — игр вдруг начало выходить много, а сами они стали намного разнообразнее и интереснее, чем прежде. Устоявшиеся названия для жанров еще не существовало, потому что самих жанров как таковых не было — чувт ли не каждая игра была новым жанром. Так что описывали по-простому: «Игра про человека с мечом, бродящего по лествицам».

Деление на жанры понадобилось позже, когда разработчики раскатывали все самые очевидные идеи и придумывать что-то новое стало сложнее. Вот этот период и можно считать закатом золотого века игр. Жанры устоялись и начали расширяться исключительно вглубь, в ход пошли технологии по обогащению и вторичной разработке идеи. Новые жанры со временем, конечно, появлялись, но, по сути, это гибриды старых (вроде GTA).

В общем, если вы родились в 70—80-е и застали игры 80—90-х годов — поздравляем, нам с вами очень повезло. Если позже — время еще есть, успеете наверстать. У будущих поколений такого шанса уже не будет. Но, с другой стороны, будет что-то другое, чего мы уже не увидим.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

Игорь Варнавский
Выпускающий редактор журнала "Игромания"

Золотой век

Каждый из нас хотя бы раз в жизни вздыхал по былым временам, к чему бы эти времена ни относились. Фильмы, игры, люди да и жизнь в целом — все в прошлом выглядит лучше, чем в настоящем. Вспомните хотя бы, что принято говорить о квестах эпохи 90-х годов: «золотая классика», «расцвет жанра» и «вообще, сейчас так не делают».

Самое распространенное и самое правдоподобное объяснение этому — разница в восприятии: прошлое почти всегда выглядит лучше настоящего, а первый опыт, чего бы то ни было, всегда оставляет наиболее яркое впечатление.

Первые игры — это знакомство с новым культурным феноменом, а все последующие — с его отдельными проявлениями, поэтому они и не могут уже так удивить. Человек, начавший свое знакомство, например, с **Warcraft II** и искренне влюбленный в эту игру, вряд ли испытает столь же сильные чувства от **Warcraft III** — просто потому, что эти игры разделяет семь с лишним лет.

Но у меня есть еще одна версия: что, если разница в восприятии — не единственная причина? Что, если и вправду «сейчас так не дела-

ют»? Может, разговоры о том, что игры стали хуже, не просто старперское нытье? Звучит как бред, но ведь много раз бывало так, что утверждения, выглядявшие бредом, и тогда оказывались правдой.

Наряду с живописью, театром и кинематографом игры являются одним из видов искусства, а значит, их можно и нужно сравнивать. И правда — если посмотреть на историю, то можно заметить одно общее сходство: самые лучшие произведения искусства появлялись ровно в тот момент, когда люди в полной мере осваивались в новой среде. Рисованием люди занимались еще с древнейших времен, но самые выдающиеся произведения живописи были созданы в эпоху Возрождения («Мона Лиза» до сих пор остается самой известной в мире картиной). Театр существовал еще в Древней Греции и Рима, но окончательно оформился лишь в XVI—XVII веках благодаря Шекспиру, итого которого и поныне остаются канонам.

Еще более показательным примером может послужить история отечественной литературы и кинематографа. В России литература как таковая оформилась только к началу XIX века — и сразу же достигла таких высот, которые до сих пор никому не удалось превзойти (особенно это заметно в поэзии — Пушки-





NF-390
Поддержка MP3, WMA
FM-тuner, Диктофон
15 часов работы от 1xAAA



NF-910
MP3, WMA, ASF, OGG
Воспроизведение фото и видео
Дисплей 65 000 цветов

NEXX[®]
digital freedom

Nexx играет музыку
Другие просто проигрывают

Чтобы создать свое настроение, ты включаешь mp3-плеер Nexx. В любой жизненной ситуации - будь то активная работа или отдых, Nexx поможет тебе сконцентрироваться на самом необходимом. Ведь только Nexx играет музыку - другие просто проигрывают.

www.nexxdigital.ru

NF-385
MP3, WMA
Встроенный USB-коннектор
Память до 2 Гб (до 1000 песен)

NF-810
MP3, WMA, ASF
Сверткнутий корпус
Li-Po аккумулятор



Первая премия
БРЭНД ГОДА/EFFIE 2006



