

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

И
Г
Р
О

МАНИЯ

(125)
№ 02 ФЕВРАЛЬ
2 0 0 8



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

TIBERIUM

ВЕРДИКТ

UNIVERSE AT WAR

SUDDEN STRIKE 3

AQUARIA

В РАЗРАБОТКЕ

LEGENDARY

THE BOX

**TOMB
RAIDER**

UNDERWORLD

HIGHLANDER

ТУРГОР

8
ГД
ВИДЕО

ЭКСКЛЮЗИВ

АЛЛОДЫ

О Н Л А Й Н

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

2007

MADE IN
ИТАЛИЯ

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ
NEVERWINTER NIGHTS 2
ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

На DVD

ТЕМЫ DVD

1 FAR CRY 2 CLEANSING OF THE ISLANDS
2 HALF-LIFE 2 MINERVA METASTASIS EPISODE 4
3 JAGGED ALLIANCE 2 ГРЯЗНАЯ РАБОТА

ЖУРНАЛ С 2 DVD

ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

РЕКЛАМА



18+
www.pegi.info

ФЕВРАЛЬ 2008

theclub.sega-europe.com/ru



PLAYSTATION 3



www.sega-europe.com

© SEGA, SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

Отрывайся с музыкой



NOKIA

Включайся ▶



Nokia 5610 XpressMusic

Когда на расширяемой до 4 Гбайт памяти можно хранить до 3000 любимых треков*... Когда на 2,2-дюймовом экране можно смотреть видео в качестве, сравнимом с DVD, и сохранять все безбашенные моменты с помощью 3,2-Мпикс камеры с 8-кратным цифровым зумом и двойной вспышкой... Когда можно долго наслаждаться любимой музыкой и растворяться в абсолютно чистом звуке, который обеспечивает специальный аудиочип, – это полный отрыв!

ИГРОМАННЯ



Привет!

Во время, когда куранты еще стучали свое последнее «Бом-м-м!», а страна яростно стреляла шампанским и погружала лицо в глубины салата оливы, редакция всевозможного журнала «Игромания» — допьющих других отказывалась жить по новому календарю и все прощалась, прощалась, прощалась с ушедшим 2007 годом. Как ни печально, но лучший (я пишу эту фразу уже, наверное, в тысячный раз) игровой год в новом тысячелетии все-таки закончился. И сегодня в свете финального приступа ностальгии мы вспоминаем все то лучшее, что в нем осталось, по старой традиции называя самые лучшие игры года. Начиная со стр. 36 вас ждет двадцать с лишним полос, на которых «Игромания» называет десятку самых-самых игр года, массово раздает спецпремии, анализирует основные события и феномены 2007-го, ну и так далее.

Кстати, тут есть один важный момент: десятка лучших игр года по версии «Игромании» — это именно мнение нашей редакции. Не читательский топ, не хит-парад продаж и уж совершенно точно не истина в последней инстанции. Мы никому не навязываем своего мнения, а только лишний раз отмечаем, что если вы прямо сейчас отправитесь вместе с этим номером в магазин и купите там любую игру, ориентируясь по нашей десятке, то с вероятностью в 99% к вам в руки попадет если не шедевр, то как минимум просто крепкий блокбастер.

Из других новостей. Несмотря на ожидаемое зимнее затихие игроиндустрии, мы продолжаем нашу большую охоту за эксклюзивными. В прошедшем месяце на этом фронте у нас случилось сразу несколько прорывов. Для начала в этом номере «Игромании» мы впервые в России и мире раскрываем первую информацию об «Аллодах онлайн» (стр. 210) — самом амбициозном проекте московской компании Nival, уникальной тем, что до сих пор не выпустила ни одной проходной игры. Далее, буквально сразу после анонса Tiberium (того самого шутера во вселенной Command & Conquer) мы стремительно вышли на связь с лос-анджелесским подразделением Electronic Arts и сегодня предлагаем вашему вниманию материал с самыми свежими фактами и подробностями (стр. 74).

Понятно, что эти первые масштабные эксклюзивы 2008-го — только начало большого пути и в ближайшую двенадцать месяцев мы еще найдем чем вас порадовать. Только один маленький спойлер: еще до конца сезона на страницах «Игромании» состоится анонс такой игры, что я бы сильно не советовал пропускать следующий номер. Подробности, как и водится, через месяц, так что оставяйтесь с нами!



Подписка в Восточной Азии

中华人民共和国

Китайская Народная Республика — государство с самым большим народонаселением. Но даже если весь немаленький тираж журнала «Игромания» вывезти в эту страну, то в лучшем случае своей экзemplар получить только каждый 6000-й китаец. Наша редакция крайне озабочена таким положением вещей, поэтому всем нашим читателям из Поднебесной мы предлагаем оформить международную подписку.

О том, как подписаться на «Игроманию» в Китае (а также на Тайване, в Гонконге и 30 других странах мира, где живут китайцы), смотрите на DVD в разделе «Интерпол».

02 ФЕВРАЛЬ
125 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Барковский
Редакторы Алексей Макаренков
Олег Ставский
Николай Петасов

Редакторы рубрик

Александр Моисеев
Станислав Ломакин
Зарина Клемина
Георгий Курган
Дмитрий Карасев
Светлана Карасева
Николай Арсеньев

Руководитель тестовой лаборатории

Дизайн и верстка

Роман Гриньак, арт-директор
Михаил Карасов, руководитель верстки
Дмитрий Демидов, дизайнер
Валерий Дмитриевский
Сергей Ганга
Сергей Козаков
Николай Николаев

Корректоры

Изабелла Шамова, координатор
Анна Палеякка
Ира Нестеркина

РЕДАКЦИЯ DVD

Продюсер видеонаписания Антон Латынков, FGA Studio

Редакторы

Светлана Чеурова
Алексей Ершов
Илья Баткин

www.igromania.ru

Главный редактор

Александр Кузьменко

ИЗДАТЕЛЬ

Генеральный директор Денис Давыдов

Редакционный директор Денис Давыдов

000 «Игромедиа-Пресс»

www.igromedia.ru

(495) 230 4014

dan@igromedia.ru

dan@igromedia.ru

Юлия Овечкина

ov@igromedia.ru

Юлия Арсеньева

kurbatov@igromedia.ru

Юрславна Михайлова

svetlana.plovaeva

svetlana.plovaeva

Роман Гусак

roman.karasov

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

000 «Антон-Пресс»

www.antonpress.ru

(495) 642 8780

Юлия Воробьева

Ирина Ефимова

Дмитрий Савельев

Наталья Гаврилова

ДЛЯ СВЯЗИ

119264, г. Москва, ул. Пятницкая, д.1 (Игромедиа)

Тел.: (495) 231 2385

Тел./Факс: (495) 231 2384

e-mail: mania@igromedia.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Editor in Chief

Alexander Kuzmenko

alex@igromania.ru

Denis Davydov

den@igromania.ru

Yulia Orlovskaya

orlovskaya@igromania.ru

Yulia Kurbatova

kurbatov@igromania.ru

1 Pribluzhnyy St., Moscow, Russia, 119152

Tel/Fax: +7 495 231 2385

Contacts

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на источник обязательна. Любое распространение материалов разрешено только в ознакомительных целях. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые торговые марки принадлежат их законным владельцам. Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.

«Игромедиа» выдержала в тираже более 3 миллионов экземпляров с 1 DVD, с 2 DVD и без дисков. Издательство «Антон-Пресс» зарегистрировано Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Лицензия на печать и распространение №00-07/00021 от 28 июля 2003 года. ISSN 1546-1566.

Цена подписки: 1000 руб. в год. Доставка: по России — 1000 руб. в год. Доставка: за границу — 1200 руб. в год. Доставка: по России — 1000 руб. в год. Доставка: за границу — 1200 руб. в год.

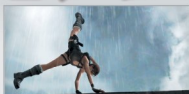
© «Игромедиа», 1997-2007 © «Игромедиа», 1997-2007
Тираж 223 222 © «Игромедиа» 2007-2007
Тираж 223 222

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста обратитесь по адресу info@igromedia.ru или телефонно-редакция.
Следующий номер «Игромедиа-видео» в продаже с 4 марта!



ИГРОМАНИЯ



68 Tomb Raider: Underworld
Коллекция зрелищных стоек-2008



70 Legendary: The Box
Говорят же, покорми гитцу заранее!

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-20

Новостной меридиан	8
Даты выхода игр и игровых фильмов	14
DVD-МАНИЯ 22-32	
Слово редактора	22
Сделано в "Игромании" 23	24
Игровая зона	25
Бонусы игровой зоны	25
Патчи	26
Интересности	29
Игры для всех/Демоблок	30
Машина времени	31
ВИДЕОМАНИЯ 34	
Видеонюжеты за прошедший месяц * От винта! * Репортажи со всего мира	36
Во что поиграть в этом месяце	36

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 36-63

Итоги 2007 года	
Вступительное слово	36
10 лучших игр-2007	37
Лучший звук/лучшая графика	44
Лучшая оригинальная музыка/лучший саундтрек	45
Лучший юмор/Герой года	47
Мультфильм-сериал-2007/Капремонт-2007	47
Феномен года/Наше все* года	48
Клюшка года/Разочарования года	49
10 лучших игроманов-2007	50
Главные события-2007	52
Тренды-2007	56
Цитаты-2007	57
Цифры-2007	59
Главные игры 2008 года	60

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 64-71

Рейтинговая система рубрики R&S	64
Highlander	65
The Abbey	65
Tomb Raider: Underworld	68
Legendary: The Box	70

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 72

Тургор	72
--------	----

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 74-77

Tiberium	74
----------	----

R&S: ВЕРДИКТ 78-123

Мнения-рецензии	
Слово редактора * Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	78
Overlord: Raising the Hell * Dirty Dancing: The Videogame	79
Безумие * Стальная ярость: Карьеры 1942	80
Redfall 2: Tournament * RTI: Bialhion 2008	81
The History Channel: The Battle for the Pacific * SunAge	81
Blackbeard's Revenge * Lucky Luke: Go West!	82
Коперация 3.1.R.T.A. * My Horse and Me * Petz Dogz 2/Cat2 * Bratz 4 Real	83
King of Clubs * Scriptarians: The Tournament	84
Dream Day Homecoming * Rubik's Cube Challenge	84
Легенда о Беоульфье * Петля 8: Покорение Рима	85
Лучча в большом городе * UmaNetto: Полный пренед	85
The Golden Compass * Империя прошлые всего	86
Полные рецензии	
Universes at War: Earth Assault	88
Viva Pinata	90
Legend: Hand of God	94
Отель * У погубшего алхимиста	94
Sinking Island	100
Aquaria	102
Arden Strike 2: Tournament	104
В тылу врага 2: Братья по оружию	106
Кодекс войны: Высшая раса	108
Золотая Орда	110
Вины предности: Спарты - Судьба Зилладэ	112
Crusader Kings: Deus Vult	114

Алфавитный список игр в номере

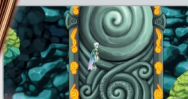
A Vampire Story	14
Age Ventura	21
Age of Conan: Hydran Adventures	14
Age of Empires 3: The Asian Dynasties	240
Age of the Tower of Eternity	258
Airborne Ranger	140
Alan Wake	138
Alien Trilogy	21
Alien: Predator's Golem	140
Alone in the Dark	14
Amnesia: The Dark Descent	102, 102
Aquaria	102, 102
Assassin's Creed 2	14, 51, 60
Battlefield 2	55
Battlefield 2: Modern Combat	55
Beijing 2008	17
Black & White 2	16, 16, 16
BlackBook 2	18
BlackBook 3	18, 18, 18
BlackBook 4	181
BlackBook 5	181
BlackSite: Area 51	56, 194, 134
BlackSite: Area 51: Secret Missions of War	52
BloodRayne 2	54
BloodRayne 2: Death and Deliverance	53
Bratz 4 Real	83
Bratz 4 Real: Fashion Designer	83
Building 6 Co.	14, 14, 14
Call of Duty 4: Modern Warfare	49, 50, 96, 58, 134, 136, 137, 231, 240
Call of Duty 5: Black Ops	136, 101
Company	134
Company of Heroes	134
Company of Heroes: Opposing Fronts	240
Condemned 2: Bloodshot	63
Counter-Strike: Condition Zero	14, 14, 15
Counter-Strike: Source	14, 14, 15
Crashday	18, 34
Crusader Kings: Deus Vult	114
Crysis	29, 41, 44, 50, 96, 97, 136, 135, 184, 238, 240
CyberBeat	136
Dead Space	56, 62
Dead Space 2	56, 62
Demigod	8
Devil May Cry 4	14, 136
Diablo 2	14, 136
Diablo 2: Lord of Destruction	14, 136
Dirty Dancing: The Videogame	79
Dream Day Homecoming	84
Eye of the Beholder	84
Dungeon Keeper	138
Dungeon Keeper 2	138
Elite Beat Agents	180
Elite Beat Agents: The Game	180
Enemy Territory: Quake Wars	134, 190, 240
Eschelon: Book 1 - City	118
Eschelon: Book 2 - The Guild	118
EverQuest	14
EverQuest II	14
EverQuest III	14
EverQuest IV	14
F.E.A.R.: Perseus Mandate	240
Fallout 3	17, 53, 57, 60, 136
Far Cry	14, 24
Far Cry 2	14, 24
Far Cry 3	14, 24
Far Cry 4	14, 24
Far Cry 5	14, 24
Far Cry 6	14, 24
Far Cry 7	14, 24
Far Cry 8	14, 24
Far Cry 9	14, 24
Far Cry 10	14, 24
Far Cry 11	14, 24
Far Cry 12	14, 24
Far Cry 13	14, 24
Far Cry 14	14, 24
Far Cry 15	14, 24
Far Cry 16	14, 24
Far Cry 17	14, 24
Far Cry 18	14, 24
Far Cry 19	14, 24
Far Cry 20	14, 24
Far Cry 21	14, 24
Far Cry 22	14, 24
Far Cry 23	14, 24
Far Cry 24	14, 24
Far Cry 25	14, 24
Far Cry 26	14, 24
Far Cry 27	14, 24
Far Cry 28	14, 24
Far Cry 29	14, 24
Far Cry 30	14, 24
Far Cry 31	14, 24
Far Cry 32	14, 24
Far Cry 33	14, 24
Far Cry 34	14, 24
Far Cry 35	14, 24
Far Cry 36	14, 24
Far Cry 37	14, 24
Far Cry 38	14, 24
Far Cry 39	14, 24
Far Cry 40	14, 24
Far Cry 41	14, 24
Far Cry 42	14, 24
Far Cry 43	14, 24
Far Cry 44	14, 24
Far Cry 45	14, 24
Far Cry 46	14, 24
Far Cry 47	14, 24
Far Cry 48	14, 24
Far Cry 49	14, 24
Far Cry 50	14, 24
Far Cry 51	14, 24
Far Cry 52	14, 24
Far Cry 53	14, 24
Far Cry 54	14, 24
Far Cry 55	14, 24
Far Cry 56	14, 24
Far Cry 57	14, 24
Far Cry 58	14, 24
Far Cry 59	14, 24
Far Cry 60	14, 24
Far Cry 61	14, 24
Far Cry 62	14, 24
Far Cry 63	14, 24
Far Cry 64	14, 24
Far Cry 65	14, 24
Far Cry 66	14, 24
Far Cry 67	14, 24
Far Cry 68	14, 24
Far Cry 69	14, 24
Far Cry 70	14, 24
Far Cry 71	14, 24
Far Cry 72	14, 24
Far Cry 73	14, 24
Far Cry 74	14, 24
Far Cry 75	14, 24
Far Cry 76	14, 24
Far Cry 77	14, 24
Far Cry 78	14, 24
Far Cry 79	14, 24
Far Cry 80	14, 24
Far Cry 81	14, 24
Far Cry 82	14, 24
Far Cry 83	14, 24
Far Cry 84	14, 24
Far Cry 85	14, 24
Far Cry 86	14, 24
Far Cry 87	14, 24
Far Cry 88	14, 24
Far Cry 89	14, 24
Far Cry 90	14, 24
Far Cry 91	14, 24
Far Cry 92	14, 24
Far Cry 93	14, 24
Far Cry 94	14, 24
Far Cry 95	14, 24
Far Cry 96	14, 24
Far Cry 97	14, 24
Far Cry 98	14, 24
Far Cry 99	14, 24
Far Cry 100	14, 24
Far Cry 101	14, 24
Far Cry 102	14, 24
Far Cry 103	14, 24
Far Cry 104	14, 24
Far Cry 105	14, 24
Far Cry 106	14, 24
Far Cry 107	14, 24
Far Cry 108	14, 24
Far Cry 109	14, 24
Far Cry 110	14, 24
Far Cry 111	14, 24
Far Cry 112	14, 24
Far Cry 113	14, 24
Far Cry 114	14, 24
Far Cry 115	14, 24
Far Cry 116	14, 24
Far Cry 117	14, 24
Far Cry 118	14, 24
Far Cry 119	14, 24
Far Cry 120	14, 24
Far Cry 121	14, 24
Far Cry 122	14, 24
Far Cry 123	14, 24
Far Cry 124	14, 24
Far Cry 125	14, 24
Far Cry 126	14, 24
Far Cry 127	14, 24
Far Cry 128	14, 24
Far Cry 129	14, 24
Far Cry 130	14, 24
Far Cry 131	14, 24
Far Cry 132	14, 24
Far Cry 133	14, 24
Far Cry 134	14, 24
Far Cry 135	14, 24
Far Cry 136	14, 24
Far Cry 137	14, 24
Far Cry 138	14, 24
Far Cry 139	14, 24
Far Cry 140	14, 24
Far Cry 141	14, 24
Far Cry 142	14, 24
Far Cry 143	14, 24
Far Cry 144	14, 24
Far Cry 145	14, 24
Far Cry 146	14, 24
Far Cry 147	14, 24
Far Cry 148	14, 24
Far Cry 149	14, 24
Far Cry 150	14, 24
Far Cry 151	14, 24
Far Cry 152	14, 24
Far Cry 153	14, 24
Far Cry 154	14, 24
Far Cry 155	14, 24
Far Cry 156	14, 24
Far Cry 157	14, 24
Far Cry 158	14, 24
Far Cry 159	14, 24
Far Cry 160	14, 24
Far Cry 161	14, 24
Far Cry 162	14, 24
Far Cry 163	14, 24
Far Cry 164	14, 24
Far Cry 165	14, 24
Far Cry 166	14, 24
Far Cry 167	14, 24
Far Cry 168	14, 24
Far Cry 169	14, 24
Far Cry 170	14, 24
Far Cry 171	14, 24
Far Cry 172	14, 24
Far Cry 173	14, 24
Far Cry 174	14, 24
Far Cry 175	14, 24
Far Cry 176	14, 24
Far Cry 177	14, 24
Far Cry 178	14, 24
Far Cry 179	14, 24
Far Cry 180	14, 24
Far Cry 181	14, 24
Far Cry 182	14, 24
Far Cry 183	14, 24
Far Cry 184	14, 24
Far Cry 185	14, 24
Far Cry 186	14, 24
Far Cry 187	14, 24
Far Cry 188	14, 24
Far Cry 189	14, 24
Far Cry 190	14, 24
Far Cry 191	14, 24
Far Cry 192	14, 24
Far Cry 193	14, 24
Far Cry 194	14, 24
Far Cry 195	14, 24
Far Cry 196	14, 24
Far Cry 197	14, 24
Far Cry 198	14, 24
Far Cry 199	14, 24
Far Cry 200	14, 24

Алфавитный список игр в номере

Gears of War	25, 37, 50, 57, 134-135, 226
Geometry Wars: Retro Evolved	3, 24
Ghostsbusters	27
God of War	118
Gran Turismo	29
Gray Matter	14
GTA 4	154, 168
GTA: San Andreas	15, 16, 18
Guild Wars	154, 155, 225
League of Legends	16, 45, 54, 131, 139
League Hero 4	112
Call of Duty: Modern Warfare 2	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000



74 Tiberium — всему голова!



102 Aquaria Castlevania с ластами

36 Итоги 2007 года: Подводим итоги года и воздаем по заслугам

Горн Мальгрини 2: Нашествие некромантов	116
Eschalon: Book 1	118
Everlight: Power to the Elves!	119
Обитаемый остров: Земляничка	120
Sam & Max: Season 2 — Moai Better Blues	121
УАЗ 4x4: HUMMER X3 Acceleration	122
Microsoft Flight Simulator X: Acceleration	123

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 114-132

Отечественные локализации	
Lost Planet: Extreme Condition * Kane & Lynch: Смертники	
BlackSite: Area 51 * Воюльфу	124
Морех против терроризма 5: Из Багдада с любовью	
Battleships: Партизаны Второй мировой * The Regiment: Британский спецназ	
Operation Blockade: Стальная бастион	125
В белом гетто * Эливи и буржуаки	
Thief 3: Темь смерти * Наследие Каина: Defiance	126
Universal Combat: Сражение за галактику * SpaceForge: Враждебный космос	
Космическая федерация: Воины дреждиново	
Robotron! Гонки	127
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer * Европа 3: Воины Наполеона	128
Totally Spies: Супергероирика * Мои любимцы: Африканские истории	128
Академия: Быстрее торпеды * London Race: Тотальное разрушение	
Доллар: Криминальная полиция * Culpa Innata	129
Reprobates: Вторая жизнь * Missing 2: Последний ритуал	130
Телки локализации	
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	132

ИГРА МЕСЯЦА 134-135

Итоги голосования за период с марта 2007 по декабрь 2007 года 134

«Игромания» рекомендует 135

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 136-139

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 136

GAME OVER? 140-141

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 140

Мессы в истории: февраль 141

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 142-171

Железные новости 142

Коллекция итогов 2007 143

Тесты 144

Новые видеокарты 152

Новая линейка от Creative 153

Компьютер в сборке 164

Игровой компьютер G640+ от Formoza 166

Разумный компьютер 168

Разумный компьютер за разумные деньги 168

Горячая линия: железо 170

Железные ответы на «железные» вопросы 170

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 172-174

Софтверный набор 172

ИГРОСТРОЙ 176-195

Вступительное слово и описание видеороликов 176

Обзор 3DS Max 2008 178

Форму разработчиков: игровой звук 180

Создание уровней для Crysis 184

Игровое редактирование 188

NH 08 192

Горячая линия: игрострой 194

Горячие ответы на любые игростройские вопросы 194

SPECIAL 196-204

Специальный репортаж 196

10 раз услышать, один раз увидеть: актеры озвучки 196

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



В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ,
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.



СПУСТЯ 11 ЧАСОВ,
ГЛАВНАЯ МОЛЕБНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.



PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com



Ведущий рубрики: **Дмитрий Карасев**

АНОНСЫ



Первый Just Cause запомнился полетами на парашюте и небывалой зрелищностью, второй пойдет по тому же пути.

Тропический ад

JUST CAUSE 2 ОСТАНЕТСЯ В ДЖУНГЛЯХ

Экшен **Just Cause** (2006) в скором времени должен быть продолжением. Наш старый знакомый из ЛПУ Рику Родригес вновь отправляется в тропические джунгли — на сей раз острожного государства Пану. Его цель... правильно, свергнуть местного бананового диктатора, а заодно и покатиться с бывшим начальником, ныне работающим на узурпатора власти.

Во второй части упор будет сделан на еще большую свободу действий — нас ждет огромный игровой мир, по которому можно будет беспрепятственно перемещаться. **Avalanche** обещают довести до ума боевую часть, а за активное исполнение трюков будут полагать поощрения. Игра выйдет на PC, PS3 и Xbox 360 в течение 2008 года.

Побег ИЗ MICROSOFT

ВЫХОДЦЫ ИЗ FASA STUDIO ОБЕЩАЮТ SHADOWRUN 2

Вслед за новостью о закрытии **Microsoft** студии **FASA** пришло известие о том, что ее (FASA) бывшие сотрудники создали собственную компанию **Smith&Tinker**. У ее руля стал основатель **FASA Джордан Вейсман (Jordan Weisman)**. К слову, ушли они не с пустыми руками — новая компания выкупила бренды, над которыми работала **FASA: MechWarrior, Shadowrun и Crimson Skies**.

Вейсман уже пообещал удивить (в хорошем смысле) поклонников этих вселенных. Первым на эрикеский стонт

ИНДУСТРИЯ



Первая часть Shadowrun не оправдала надежд (после чего FASA и была закрыта), но на сей раз результат обещают по лучше.

Shadowrun. Один из сотрудников компании сообщил на форуме, что уже идет работа над сиквелом. Первая часть запомнилась тем, что позволяла одновременно играть в мультиплеер владельцам PC и Xbox 360, и неважным качеством. Посмотрим, что получится со второй попытки.

ИНТЕРЕСНОСТИ



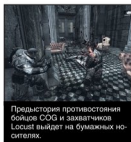
Библиотека ИМЕНИ ФЕНИКСА

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ПРИКВЕЛ GEARS OF WAR И СБОРНИК ИГРОВЫХ РЕКОРДОВ

Книжные издательства стараются не отставать от киноstudий в том, что касается сотрудничества с создателями игр. С очередным примером станет роман **Gears of War: Pendulum Wars — The Battle of Aspho Fields**. Книга расскажет о том, что предшествовало событиям игры, в частности, за что **Маркус Феникс** угодил в тюрьму и с чего началось нашествие подземных жителей планеты Сера. Написал книгу игровой журналист **Стивен Кент (Steven L. Kent)**, автор нескольких художественных и документальных книг, в том числе **The Ultimate History of Video Games**.

Продолжая книжную тему; примерно одновременно с этим

номером должно выйти «игровое» издание Книги рекордов Гиннесса. В ней будут перечислены разные достижения, начиная от «самой продаваемой игры всех времен» и заканчивая «самым быстрым прохождением Halo» и «самым долгим сеансом игры на Xbox 360». Также издание включает интервью со знаменитыми геймерами и «биографии» самых популярных игр. Кстати, если на вашем счету есть подобные достижения, можете связаться с издателями — тогда есть шанс, что в следующей раз на страницах Книги появится и ваша фамилия.



Предистория противостояния бойцов СОГ и захватчиков Lostval выйдет на бумажных носителях.

АНОНСЫ



«ПОЛУБОЖЕСТВЕННЫЙ» АНОНС GAS POWERED GAMES ОБЕЩАЮТ НОВУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ

Студия **Криса Тейлора (Chris Taylor) Gas Powered Games** занята новой игрой под неброским названием **Demigod**, жанр которой определится как action/RPG/RTS. На ее создание их вдохновила известная модификация **Defense of the Ancients (DotA) для Warcraft 3**. В **Demigod** предстоит управлять полубогами, сражающимися в фантазии-мире далекого будущего за право оказаться в пантеоне полночных богов. Часть из них полагается исключительно на собственные силы (игра за них выйдет как action/RPG), часть, напротив, предпочитает разведение юнитов и постройку баз (стратегия).

Рассчитана **Demigod** прежде всего на мультиплеер (можно бу-

дет биться сообща или друг против друга), но будет в игре и сингл. В списке запланированных платформ пока только PC, релиз — в конце 2008 года. Кстати, издавать игру **Gas Powered Games** будет сама — ранее сотрудничавшая с **Microsoft, 2K Games, THQ** и **SEGA** компания теперь решила действовать своими силами. Сам **Крис Тейлор** считает, что переход в разряд издателей — закономерный шаг в развитии компании.



Субъект с молотом — один из тех самых полубогов, древние короли, дух которого возродился в виде «огромного» человека, подобного замку.

● Microsoft продолжает превращать Xbox Live в универсальный сервис. В декабре компания заключила договор с холдингом Viacom (в который входят Paramount Pictures, MTV, Comedy Central и т.д.), получив возможность продавать его видеопроизводство через свои сервисы. Viacom, в свою очередь, сможет рекламировать себя через Xbox Live и MSN.

XBOX LIVE

● Petroglyph решил сделать шедь-подарок — бесплатно раздать всем игрокам с оверки стратегия Universe at War: Earth Assault. Автор музыки (качайте ее с сайта Petroglyph) — знаменитый Фрэнк Клеппа, композитор серии Command & Conquer, Duke и других игр.

МАНИЯ

ИГРОВОЕ КИНО



Пусть сюжет фильма не совпадает с игровой серией — главное, чтобы совпадало кое-что другое.

Файтинг-киберпанк

ГЕРОИ ЭКРАНИЗАЦИИ TEKKEN ОТПРАВЯТСЯ В БУДУЩЕ

Кинокомпания Crystal Sky поделилась подробностями об экранизации консольной серии файтингов Tekken (длгое время о ней не было ничего слышно, но сейчас дене вроде бы сдвинулось с мертвой точки). Съемки стартуют в феврале, а режиссером назначен Дуайт Литтл (Dwight Little), снявший фильмы «Анаконда 2: Охота за проклятой орхидеей» и «Отле-

ченный смертью» (Стивен Сигал в главной роли).

Бюджет картины составит \$60 млн долларов. «Действие разворачивается в недалеком будущем и повествует о человеке, восставшем против власти корпорации Tekken», — сообщил Литтл о сюжете будущей картины (к слову, пересекающейся с игровой серией только названием корпорации).

ИНДУСТРИЯ



SCI объявила товарницей Кейна и Линча своей главной надеждой.

Один в поле

SCI ОТКАЗАЛАСЬ ОТ ПОМОЩИ СО СТОРОНЫ

Британская компания SCI (хозяева Eidos Interactive) получила конец слухам о собственной продаже, заявив, что в ближайшее время ее покупать никто не будет. С тех пор как в сентябре 2007-го компания сообщила о переговорах с потенциальным приобретателем, ее только и делали что продавали — на словах. Сперва The Guardian рассказала, что компания хочет приобрести Ubisoft, чуть позже The Times «сосватала» в покупателя Electronic Arts.

Однако совет директоров SCI заявил, что в данный момент компании невозможно продать за ее полную стоимость, и она будет выбирать из кризиса самостоятельно. В частности, большие надежды возложены на Kane & Lynch: Dead Men, который разошелся тиражом более одного миллиона копий.

Кстати, стоило SCI объявить об отмене торгов, как ее акции упали до самого низкого за 18 лет показателя. Точно такие же проблемы наблюдаются и у Atari. Общая цена ее акций (то есть цена самой компании) упала ниже \$15 млн. Тем не менее ее французские «отцы» Infogrames намерены продолжать тянуть Atari из болота.

ИНТЕРЕСНОСТИ

MICROSOFT дарит подарки

РЕДМОНДСКАЯ КОМПАНИЯ ХОЧЕТ ОПРАВДАТЬСЯ ЗА СБОИ В РАБОТЕ XBOX LIVE

Есть в Америке такой вид спорта — судебные тяжбы с Microsoft. Очередную волну недовольства вызвала работа сервиса Xbox Live — точнее, сбои в его работе в последние дни декабря и на Новый год. Три жителя Техаса подали в суд, требуя в качестве компенсации \$5 млн. Неизвестно, соберутся ли они встречать 2008-й в онлайне, но, по их мнению, подписка на сервис — это, в сущности, заключение договора, по которому компания обязуется предоставлять

свободный доступ к сервису в любое время.

«Microsoft знала о возможных неполадках в связи с наплывом пользователей, но не приняла никаких мер», — заявляют они. Корпорация уже извинилась за технические неполадки и пообещала всем подписчикам возможность бесплатного скачивания одной игры с Xbox Live Arcade. Но вряд ли желающие заработать пять миллионов на этом успокоятся.



Среди предлагаемых Microsoft компенсаций есть и весьма интересные варианты вроде аркады Geometry Wars: Retro Evolved.

АНОНСЫ

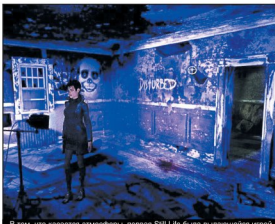
Жизнь ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ФАНАТЫ STILL LIFE ПОЛУЧАТ ОТВЕТЫ НА ВСЕ ВОПРОСЫ

Для атмосферного квеста Still Life уже готовится продолжение. Still Life 2 должна раскрыть загадки, оставшиеся после первой части. На сей раз главной героине Виктории Макферсон предстоит отправиться в

штат Мэн, где некая журналистка нашла на след маньяка по кличке «Палач Восточного побережья», погнито обвиняя местные власти в бездействии. Но стоит героине прибыть на место, как тот самый маньяк похищает саму журналистку.

Как и в оригинале, нам предстоит разбирать сразу две параллельных сюжетных линии — расследование преступлений главной героиней и попытки журналистки вырваться из плена. Игра располагает продвинутым трехмерным движком и должна попасть на прилавки в июне 2008 года.



В том, что касается атмосферы, первая Still Life была выдающейся игрой.



● Побывав в 2007 году в Санта-Монике, «эпитарный» полковник выставил E3 (предназначенная для самых представительнейшей индустрии) переосмыслить обратно в выставочный комплекс LA Staples Center. Несмотря на обилие критики, менять опробованную схему организаторы не собираются. «Малый» вариант E3 пройдет 15-17 июня.

Сюрпризы от Билла

ГЕЙТС ВЗЯЛ В РУКИ ГИТАРУ, MICROSOFT РАССКАЗАЛА О СОЮЗЕ С SONY

Одним из главных событий прошедшей в январе выставки Consumer Electronics Show стало последнее программное выступление **Билла Гейтса**. Выступление получилось на славу — Гейтс сделал прогноз на ближайшее будущее и сыграл на **Guitar Hero 3** прямо на сцене.

Впрочем, сперва **Microsoft** рассказала, что компании **ABC** и **Disney Channel** будут распро-

странять свое видео через **Xbox Live**. Чуть раньше об этом объявила **MGM**. Что интересно, последняя принадлежит **Sony**, а Disney всячески поддерживает придуманный японцами формат **Blu-ray**, в обход поддерживаемого **Microsoft** HD DVD. Такое вот неожиданное сотрудничество. Не упустила компания и возможность похвастаться своими достижениями на консольной



Билл Гейтс подрабатывает промодером **Guitar Hero 3**.

ниве — число проданных **Xbox 360** достигло 17,7 млн, даже у **Wii** цифры скромнее.

Билл Гейтс также поделился своими мыслями о будущем. По

ИНДУСТРИЯ



АНОНСЫ



АНТИГЕРОЙ ГИТАРЫ

НА ACTIVISION СНОВА ПОДАЛИ В СУД ИЗ-ЗА GUITAR HERO 3

Guitar Hero 3 становится для своего издателя **Activision** постоянным источником головной боли (хотя и немалых доходов тоже). Сначала группа **The Romantics** поспитала, что авторы игры украли у них песню. Теперь выяснилось, что на **Wii Guitar Hero 3** вообще не звучит — точнее, нет стереозвучания, хотя на коробке стоит соответствующий значок. Издатели пообещали переработать **Wii**-версию и бесплатно раздать ее в самые короткие сроки. Однако, по-

СКАНДАЛЫ



жоке, так просто им не отделаться. Группа предпринимчивых американских граждан уже подала на **Activision** в суд, обвиняя ее в том, что она знала о дефекте и все равно продавала игру. Пострадавшие требуют возыскать с **Activision** все деньги, вырученные от продажи **Wii**-версии.

Тем временем выяснилось, что прилегающийся к **Guitar Hero 3** контроллер отказывается работать с другой музыкальной игрой — **Rock Band**. Ее создатели из **Harmonix** и **MTV Games** обвинили в этом **Activision**, заявив, что уже приготовили специальный патч, исправляющий это, но конкуренты запретили его выпускать. В ответ **Activision** рассказала, что сама обращалась к **Harmonix** и **MTV Games** с предложением договориться об обеспечении совместимости с контроллерами и **Rock Band**, но те предпочли устроить скандал.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ HEROES OF THE PACIFIC ПЕРЕБИРАЕТСЯ В ЕВРОПУ

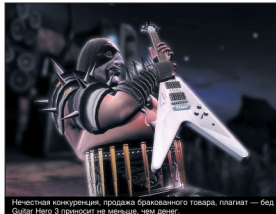
Австралийская **Transmission Games** (бывшая **IR Gurus**) объявила, что готовит продолжение летной аркады **Heroes of the Pacific**. Нам

предстоит перебраться с Тихого океана на Западный фронт (игра так и называется — **Heroes over Europe**) и принять деятельное участие в судьбе трех пилотов.

Разработчики обещают абсолютно новый движок, а также «необычные игровые режимы», в том числе и в мультиплеере. На PC игра должна выйти в начале 2009 года.



Heroes of the Pacific запомнились сочетанием морских и воздушных боев. Но в европейских сражениях должна доминировать суша.



Нечестная конкуренция, продажа бракованного товара, плагиат — бед **Guitar Hero 3** приносит не меньше, чем денег.

И еще раз УЧИТЬСЯ

ЕРИС БУДЕТ УЧИТЬ ДЕТЕЙ В ЛЕТНИХ ЛАГЕРЯХ

Epic Games решила всерьез заняться подготовкой будущих кадров. Совместно с американской сетью летних лагерей **ID Tech Camps** она взялась обучать детей, отправляющихся в эти лагеря, основам создания игр.

ИНТЕРЕСНОСТИ



В качестве инструмента, само собой, будет использоваться **Unreal Engine 3**, а примером послужит **Unreal Tournament 3**. Обучать детей будут профессиональные разработчики, в том числе и из самой **Epic Games**.



Пропускать уроки с таким учебным пособием вряд ли кто-то захочет.

● Аналитики продолжают обсуждать перспективы GTA 4, от которых в немалой степени зависит светлое будущее всей Take-Two. Помешать игре может одно — очень уж медленно раскодаются Xbox 360 и PS3, на которых должна выйти игра. Возможным покупателем Take-Two, к слову, могло бы стать игровое подразделение Vivendi, но оно предпочло сплоченно с Activision.



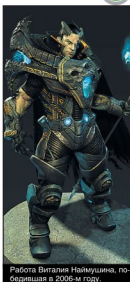
Сила ИСКУССТВА

РОССИЯ ПРИМЕТ УЧАСТИЕ В КОНКУРСЕ ИГРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ

Художники из России смогут принять участие в **Dominance War** — одном из главных конкурсов среди игровых художников. Прежде конкурс обходил Россию стороной, хотя первый Dominance War в 2006 году выиграл наш земляк **Виталий Наймушин**, работающий в **id Software** (в 2007-м победителем оказался кореец **Тас Хон Ох (Tae Hoon Oh)** из **Infinity Ward**).

В этом году Россия названа одной из ключевых стран-участников наряду с США, Южной Кореей и Китаем. Соревнование проходит в двух номинациях — «3D

ИНТЕРЕСНОСТИ



Работа Виталия Наймушина, победившая в 2006-м году.

гейм-арт» и «Концепт-арт», а подробности можно узнать по адресу www.dominancewar.com.

ИНДУСТРИЯ

ра инвестиций в высокие технологии — «Финанс — Элиты Юриной, есть и другие варианты, но только продажа.



Среди прочего, «Бука» издавала Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One и Episode Two. Мы были бы не против, если бы она объединилась с Valve, но вероятность этого близка к нулю.

Еще о союзах

«БУКУ» ЖДУТ РЕФОРМЫ

По данным делового издания **РБК Daily**, отечественное издательство «Бука» могут ждать реформы — фонд **Norum**, который вместе с инвестиционной компанией «Финанс» владеет 52,9% ее акций, якобы хочет объединить «Буку» с крупной зарубежной или отечественной компанией.

Переговоры с потенциальными партнерами уже ведутся, но с кем именно — неизвестно. Впрочем, по словам директора цент-

Новости «Игромании» ПО SMS

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

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

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

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



«Внезапный» АДДОН

SUDDEN STRIKE 3 ПОЛУЧИТ БЕСПЛАТНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Компания **Fireglow Games** объявила, что готовится выпустить сразу несколько аддонов к своей стратегии **Sudden Strike 3**. Прежде всего фанаты получат целый набор бесплатных дополнений, доступных для скачивания через интернет. Первое из них порадует новыми миссиями и многопользовательскими картами.

Будет также большой платный аддон, который получит имя **Ardenes Offensive** (про-

АНОНСЫ

контраступление нацистов в Бельгии в конце 1944-го). Вас ждет джентльменский набор — две новых кампании (на Западном и Восточном фронтах), дополнительные карты и появление неназванных пока возможностей. На прилавках он должен оказаться в апреле 2008-го.



На форуме Fireglow уже заметили, что различия бесплатных дополнений — идея далеко не новая. Вот если бы бесплатно раздавали саму игру...

ВЕЧНАЯ ТЕМА

В АМЕРИКЕ РОДИТЕЛИ УЧАТ БОЯТЬСЯ ИГР

Очередное выступление на вечную тему (не)влияния игр на детскую психику состоялось в Нью-Йорке — Национальный институт по вопросам медиа и семьи (США) презентовал специальный 24-минутный фильм. Он призван рассказать родителям о том, как понять, во что играют их дети (в частности, что означают рейтинги ESRB). Общий же смысл видео, если в двух словах, сводится к тому, что любую игру, добравшуюся до прилавков, покупать опасно — ребенок в лучшем случае вырастет маленьким-убийцей.

Видеоряд открывается душераздирающим рассказом некоего юного геймера: «Я захожу в клуб

ИНТЕРЕСНОСТИ

и стрелю в женщину... Рядом со мной полицейский в бронелифте, застрелить его нельзя, поэтому я взрываю его гранатой...». Также регулярно демонстрируют нарезку самых кровавых кадров из различных игр с комментариями в духе «представьте, что ребенок будет играть в это 13 часов подряд». В числе прочего упоминается о наркотическом пристрастии к **World of Warcraft**.

Тем временем в ролике уже обнаружен целый набор ошибок. К примеру, говорится, что студент, устроивший в апреле этого года стрельбу в Виргинском технологическом университете, был большим фанатом **Counter-Strike** — на деле ничего подобного не было. Сказано, что «кровавый» **Grand Theft Auto: San Andreas** имеет рейтинг **Adults Only**, хотя после его получения игра была отозвана с прилавков, зацензурирована и переиздана с более мягким рейтингом **Mature**. Собственно, даже сами рейтинги ESRB указаны в ролике неточно.



Saints Row — одна из игр, удостоившихся упоминания в ролике.

• Take-Two подтвердила слухи о том, что в Калифорнии открылась новая студия 2K Marin. Позже, неких сведений о том, что ей действительно поручили сделать BioShock, не поступило. В ответ на все вопросы представители Take-Two только подчеркивают, что приоритетная задача 2K Marin — создание новых, оригинальных проектов высшего качества.



ИНДУСТРИЯ



Продолжения СЛЕДУЮТ

ACTIVISION BLIZZARD
ПОДЕЛИЛАСЬ ПЛАНАМИ
НА БУДУЩЕЕ

Не успев еще утихнуть шум после слияния Activision и Vivendi Games, а получившаяся в результате Activision Blizzard уже назвала список игр на ближайшее будущее. Возглавляют его, конечно же, «старые новые знакомые» Guitar Hero 4 и Call of Duty 5, а также очередной скейтбордированный симулятор имени Тони Хока. Также следует ждать новую игру по Джеймсу Бонду и проекты по лицензиям Marvel и DreamWorks.



Зорги в Call of Duty 4 смотрелись бы интересно, но этого не будет, как и орков с балалажками.

Кроме того, Activision Blizzard объявила о начале кампании по «освоению новых жанров». Начать решено с гонок — для этого была куплена студия Bizarre Creations, авторы Project Gotham Racing. С другой стороны, руководство компании решительно отвергло многочисленные слухи о том, что издательские мощности Activision планируют использовать для выпуска проектов Blizzard на консолях.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Rockstar ПОБЕДИЛА

БРИТАНСКИЕ ВЛАСТИ
ДАЛИ ДОБРО НА ВЫХОД
MANHUNT 2

Долгая сага о пути Manhunt 2 к британским пользователям близка к завершению — специальный комитет Video Appeals отменил решение BBFC (Британское бюро по классификации фильмов) о запрете на выход игры. Напомним, что Rockstar подала апелляцию с требованием изменить «вид на жительство» «облегченной» версии игры. Представители компании направили на то, что Manhunt 2 не кровнее других игр и фильмов и что про-

ект пал жертвой стремления BBFC продемонстрировать служебное рвение. Цензоры, в свою очередь, настаивали на том, что «пора уже определить, что может быть показано в игре, а что нет».

В итоге мнение присяжных разделилось, но победу все-таки праздновала Rockstar со счетом 4:3. Руководитель Take-Two Штраусс Зельник (Strauss Zelnick) заметил, что его компания всегда с уважением относилась к цензуре и он рад, что эти старания были по достоинству оценены. В BBFC, правда, проникновенного монолога не оценили и уже подали в суд апелляцию на решение комитета. По их мнению, он «неправильно трактовал акт о видеоиграх», кроме того, разрешение на выход Manhunt 2 создаст прецедент, который сделает невозможными любые попытки ограничить насилие в играх.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Аварийный СИМУЛЯТОР

УИЛЛ РАЙТ ХОТЕЛ БЫ
СДЕЛАТЬ СИМУЛЯТОР
КАТАСТРОФЫ
ДИРИЖАБЛЯ

Заслуженный sim-строитель Уилл Райт (Will Wright) поведал миру об игре, которую когда-то хотел создать. Разумеется, это был симулятор — знаменитого дирижабля «Гинденбург», разбиившегося после перелета через Атлантику, а точнее, летящего на нем пассажира.

«Вы можете бродить по кораблю. Можете зажигать и выключать свет. Можете встать за штурвал. Можете проверить двигатели. Но как только дирижабль прибывает в Нью-Джерси, он раз-

бивается», — рассказал Райт о своем видении игры. В том, чтобы успеть найти неполадку, и заключалась бы суть игры. Но как только Уилл Райт делился своей идеей с другими, он встречал реакцию типа: «Ты что, хочешь сделать игру про нацистский дирижабль?» Идея так и осталась нереализованной, но Райт все еще надеется воплотить ее — возможно, после выхода Spore.

Кстати о Spore. Еще одну историю поведал основатель Q Games Дилан Катберт (Dylan Cuthbert). Q Games, по его словам, придумала нечто аналогичное Spore много лет назад и даже хотела сделать проект многопользовательским. Целый год они обходили издательства, включая ту же EA, но так и не смогли никого заинтересовать. Microsoft было загорелось идеей, но вскоре от нее отказалось. «Надо было обратиться к Уиллу», — сожалеет теперь Катберт.



«Значит, не пустишь все-таки в магазины. Ну так получай!»

СКАНДАЛЫ



ОНИ ВСЕ ВИДЯТ

ПОДРОСТОК ПОПАЛ
В ТЮРЬМУ
ИЗ-ЗА УГРОЗЫ
В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

Даже в пылу онлайн-новых баталей необходимо следить за собой — в этом на собственном опыте убедился 19-летний студент из Фростбурга, США. Во время сеанса игры в Call of Duty 4 на сервисе Xbox Live подросток в шутку пообещал «устроить стрельбу в школе» и даже описал, как собирается это сделать.

Один из его противников, даром что живущий в другом штате, не поленился позвонить в полицию и сообщить об угрозе.

Власти при помощи Microsoft и местного провайдера оперативно вычислили «террориста» и прямо с занятий доставили его в наручниках в тюрьму. Обыск в комнате подростка не обнаружил никакого оружия и каких-либо других улик, однако лично все равно грозит год тюрьмы и штраф в \$5 тыс.



Вот так вот играть по Сете в Call of Duty на Xbox: приедешь к во врага, а тебе потом пришлют покушение на убийство.



Райт не один — Replay Studios в свое время тоже брались за симулятор катастроф Survivor и тоже остались непонятыми.

● Европейское издательство **TiGale Studios** сделало очередное приобретение — немецкого издателя с говорящим названием **The Games Company**. Это имя мало кому известно, зато принадлежащая ему **Silver Style Entertainment** знакома многим — благодаря **Soldiers of Anarchy, The Fall: Last Days of Galt** и **Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens** (на картинке).



ДЬЯВОЛ и обезьяны

РОН ГИЛБЕРТ ДЕЛАЕТ «ГИБРИД MONKEY ISLAND И DIABLO»

Рон Гилберт (Ron Gilbert), автор классических приключенческих игр от **LucasArts (Monkey Island, Maniac Mansion)**, а ныне творческий директор канадской студии **Hothead Games**, взялся за новую игру. Проект **DeathSpank** он описывает ни много ни мало как «гибрид **Monkey Island** и **Diablo**».

DeathSpank основан на серии комиксов, созданной Гилбертом и художником **Клейтоном Коузлиричем (Clayton Kouzlaric)** и повествующей о похождениях одноименного героя. Действие комиксов и, видимо, самой игры разворачивается на Земле после очередного «фоллаута» (познакомьтесь с героем можно по адресу prumpy-gamer.com/comics). **DeathSpank** будет выходить отдельными эпизодами, первый из которых получит имя **Orphans of Justice**.

АНОНСЫ



Знакомьтесь, **DeathSpank** — последний герой разрушенного войной мира.

Гилберт уже несколько раз подчеркивал, что **DeathSpank** — не квест (хотя люди ждут от него именно этого). По его словам, квестам сейчас просто не дают дорогу: «Вы можете придти в издательство со своей идеей, и все будет рады вас видеть, но как только вы скажете слово «кевест», переговоры тут же закончатся. Так происходит в 75% случаев».

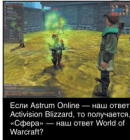
Чем мы хуже?

ЧЕТЫРЕ РОССИЙСКИЕ КОМПАНИИ ПОШЛИ ПО СТОПАМ ACTIVISION BILZARD

Не успело отгреметь эхо «эпического» слияния **Vivendi** и **Activision**, как отечественные компании показали, что тоже способны на великие свершения — **Nival Online**, **IT Territory**, **TimeZero** и **NIKITA.Online** объявили об объединении в единый холдинг под названием **Astrum Online Entertainment**. Если верить президенту **Nival Online Сергею Орловскому**, новоявленный союз по факту рождения стал в России лидером — на него приходится 45% российского онлайн-рынка.

Как рассказал **Владимир Никольский**, генеральный директор **IT Territory**, альянс позволит объединить усилия вместо того, чтобы тратить их на конкурентную борьбу. Целей постав-

ИНДУСТРИЯ



Если **Astrum Online** — наш ответ **Activision Blizzard**, то получается, «Сфера» — наш ответ **World of Warcraft**?

лено две: во-первых, противостоять западным конкурентам, активно проникающим в Россию, а во-вторых — постараться расширить собственное влияние.

Еще один интересный момент: **Борис Герцовский**, вице-президент компании **TimeZero**, заявил, что холдинг будет полагаться на азиатскую модель получения прибыли. Это подразумевает, что сам доступ к игре является бесплатным, а вот внутри нее вся торговля осуществляется за реальные деньги.

ПОДРОБНОСТИ



Те, кем мы готовимся стать

СТЕФАН Д'АСТУ РАСКАЗАЛ О DEUS EX 3

Директор **Eidos Montreal Стефан Д'Асту (Stephane D'Astous)** раскрыл подробности о грядущем **Deus Ex 3**, больше всего затронул тему преемственности. По словам Стефана, хотя среди его подчиненных и нет бывших сотрудников **Ion Storm**, они специально изучили две первые части в мельчайших подробностях. Кроме того, он отметил, что звал поучаствовать в проекте самого **Уоррена Снектора (Warren Spector)**, но тот оказался слишком занят работой в **Junction Point**.

Также Стефан привел фанатов оставлять свои пожелания на форуме **Eidos** — все они будут приняты к сведению. Уже известно, что игра станет приквелом к первой части и будет посвящена теме массового распростра-



Deus Ex был игрой довольно хардкорной и не особенно дружелюбной к игроку. Третья часть такой роскоши себе уже позволить не сможет — времени на те.

ния имплантантов. Что же касается технической стороны дела, то **Deus Ex 3** выйдет на PC и современных консолях, а в основу ляжет новый движок от **Crytek Dynamics**. Впрочем, игра вряд ли появится на прилавках раньше конца 2009 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



За заслуги ПЕРЕД ГЕЙМДЕВОМ

АМЕРИКАНСКИЕ АКАДЕМИКИ НАЗВАЛИ QUAKE «ЛУЧШЕЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ МОДИФИКАЦИЕЙ»

Американская национальная академия телевизионных наук и искусств (**NATAS**), которая решила вручать премии «Эмми» не только в области телевидения, но и в области игр, объявила победителей. Список, похоже, был призван охватить всю игровую историю. Так, за новизны была награждена консоль **Atari Lynx (1989)** и первые электронные игрушки от фирмы **Mattel (1977)**. Еще две награды достались **Nintendo** — за DS и Wii.

Лучшим движком был признан **Havok**. **Second Life** и первый **Quake** получили премию с формулировкой «лучшая пользовательская модификация» (примечательно, что модификация — термин возникла путаница и авторство **Second Life** приписали **id Software**). Компанию им составил ветеран **Pinball Construction Set (1983)**. Среди MMORPG победу праздновали **World of Warcraft**, **EverQuest** и **Newveerter Nights** (онлайн-игра 1991 года).



Телеакадемики оказались впечатлены виртуальными монстрами из **Quake** и виртуальными людьми из **Second Life**.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

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

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
8 февраля 2008 года	The Club	SEGA/Bizarre Creations	Станьте участником подпольного байкерского клуба и порвите всех на трассе.	75%
12 февраля 2008 года	Assassin's Creed	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	Эта игра про... да вы и сами знаете, правда?	ХИТ
25 февраля 2008 года	Insecticide	Gameloft/Activision/Midway/Ubisoft Entertainment and Crystal Studios	Квест и экшен в одном лице про человекообразных насекомых.	75%
25 февраля 2008 года	Conflict: Denied Ops	Eidos Interactive/Vivendi Games	Два крутых мужика, работа в зоне, протрапированной Третьей мировой.	80%
12 февраля 2008 года	Penumbra: Black Plague	Paradox Interactive/ Frictional Games	Вторая и заключительная серия боевика, но о-о-о-чень страшного ужасника.	70%
15 февраля 2008 года	Sam & Max Episode 205: Night of the Raving Dead	GameTap/Telltale Games	Третья серия второго сезона приключений Сэма и Макса.	75%
15 февраля 2008 года	So Blonde	Ataraxia Games/WizardBox	Натуральный блондин, не энциклопедия, попадет в эту историю парням.	70%
25 февраля 2008 года	Frontlines: Fuel of War	THQ/Kaos Studios and Demigo Studios	Массовый многопользовательский шутер на Unreal Engine 3.	80%
26 февраля 2008 года	The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Адрес для The Sims 2 про увеличение количества часового человека.	75%
26 февраля 2008 года	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters/Spark Unlimited	Альтернативная Вторая мировая. Фашисты вторгаются в Нью-Йорк, обходят местного таксиста — и побеждают.	75%
Февраль 2008 года	Devil May Cry 4	Capcom	Дальше снова придется на PC старичкам Сергеем, Иадзимом, в этот раз успешнее.	80%
11 марта 2008 года	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	—Радуга 6 — возвращается в Лас-Вегас. Очевидно, чтобы отпугнуть.	80%
14 марта 2008 года	Sam & Max Episode 204: Champions of the Ooze	GameTap/Telltale Games	Четвертая серия второго сезона приключений Сэма и Макса.	75%
24 марта 2008 года	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts/EA Los Angeles	Адрес к C&C3 расскажет о том, как Кейн заставлял мир до и после Третьей мировой войны.	75%
25 марта 2008 года	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos Interactive/Funcom	Экшен про не золотого, но brutalного дядьку Конана, знакомого всем с детства.	80%
30 марта 2008 года	Alone in the Dark	Ancient8 Games	Продолжение знаменитого ужастика, обещающее установить новые стандарты в жанре.	85%
Март 2008 года	Codename: Panzers: Cold War	THQ/ace Studios/Stormgen	Стратегия. С танками. Про войну, а не Вторую мировую войну. Но сути это не меняет.	70%
Март 2008 года	Galactic Civilizations 2: Twilight of the Ancients	Starbuck Entertainment	Адрес к лучшей космической стратегии последних лет.	80%
Март 2008 года	Windchaser	Ataraxia Games/Chemra Entertainment	Стратегия с летящими корабльками в главной роли.	70%
1 апреля 2008 года	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Shanghai	Стратегия, где полк нужен больше, чем мышка и клавиатура.	85%
4 апреля 2008 года	Mercenaries 2: World of Flames	Electronic Arts/Pandemic Studios	Первая часть «GTA про наемников» до PC не добралась. Зато вторая уж точно займет в новом жанре.	80%
4 апреля 2008 года	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft Entertainment/Gaikai Entertainment	То же жанр, что и раньше, только в наемник-оберку. Но и этого будет достаточно.	80%
11 апреля 2008 года	Sam & Max Episode 205	GameTap/Telltale Games	Пятая и заключительная серия второго сезона приключений Сэма и Макса.	75%
30 мая 2008 года	Shattered Suns	Clear Crown Studios	Трехмерная командная стратегия в стиле HaloWorld.	75%
Весна 2008 года	Far Cry 2	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	Шутер с не меньшим амбициями, чем Crysis	ХИТ
Весна 2008 года	A Vampire Story	Adaptive Moon Entertainment/Autumn Moon Entertainment	Большой дурацкий, а наем повздоривший квест про омерзительную вампира.	75%
Весна 2008 года	Building & Co	BuildForge/Creative Patterns and Puffalo Games	Постройка города от и до: от проектирования до дизайна помещений.	70%
Весна 2008 года	Discus: Origin	Foxah Home Interactive/Programme Games Development Studio	Ван Хэлсинг снова выйдет на тропу войны против Дранкулы.	70%
Весна 2008 года	Galactic Command: Echo Squad	3005AD	Очередной космосик от Дарена Смита. На этот раз более аркадной направленности.	75%
Весна 2008 года	Gray Matter	Ataraxia Games/Tamuzata Entertainment	Квест от Дэвида Динчона — продолжательница знаменитой серии Gabriel Knight.	80%
Весна 2008 года	Huggy Tree Friends: Fable Adventure	SEGA/Starbuck Games & Mundy Media	Зверюшки с сердцами наклонностями будут спасать друг друга.	70%
Весна 2008 года	MotorMix	—The Easy Company	Гоки на автотрассах с нелинейной «осеткой».	70%
Весна 2008 года	The Chronicles of Spellborn	Khron Games	MMORPG на движке Unreal. Правда, не на трелике.	75%
Весна 2008 года	The Secret Files 2	Deep Silver/Pandemic Systems	Продолжение Secret Files. Тутпуджа со старыми героями и прежней командой.	70%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьеры в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Bethesda: Degeneration	2008—	Open: Resident Evil	—	80%
Far Cry	2008—	Far Cry	Уилл Ботт/Тим Уайлдер	уважбн
Price of Peris: Sands of Time	10 июня 2009—	Price of Peris: The Sands of Time	Майк Ньюэлл—	85%

Ушли на «Золото»

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

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
FlatOut: Head On	Empire Interactive/Bugbear Entertainment	Тотальная пародия FlatOut 2. Неогнот графика, 11 соперников вместо 8 и разрушаемость всего и вся — море веселья.	85%
November Nights 2: Mysteries of Westgate	Activision Studios	15-часовая добавка к November Nights 2 с новыми типами подпольных и тремя новыми героями.	70%
Princes of the Burning Sea	Flying Lab Software/Flying Lab Software и «Авалон»	Морская MMORPG, известная в России как «Корсары онлайн».	80%
Sam & Max Episode 202: Max Belts Home	GameTap/Telltale Games	Вторая серия второго сезона приключений Сэма и Макса.	75%
Sins of a Solar Empire	Starbuck Entertainment/Triondact Games	Представьте, что легендарную космическую стратегию перенесли в реальное время. Получите Sins of a Solar Empire.	80%
The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts/EA Redwood Shores	История оживших на необитаемом острове.	75%
The Spellbreak Chronicles	Serra Entertainment/Diamond Studios	История об ожившем фильме о приключении двух братьев и их сестренки.	70%
Turk	Disney Interactive Studios/Propaganda Games и Aspyr Studios	От старого «Турка» остались только диалоги. Остальное, включая геймплей, новое.	80%

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



● Valve Software впервые официально заговорила о Half-Life 3 — там утверждают, что приключения Фримана продолжатся и после Episode Two. Только компания до сих не решила, в каком именно виде подавать дальнейшие приключения истребителя пришельцев с ушной стевенкой: в виде полноценной игры или набором отдельных эпизодов.

ИНТЕРЕСНОСТИ

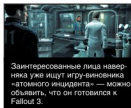


Fallout НА ДОМУ

РАЗРАБОТЧИК БЫЛ
АРЕСТОВАН
ЗА СТРОИТЕЛЬСТВО
АТОМНОГО РЕАКТОРА

Новость из разряда курьезов — некий молодой человек, разработчик по профессии (его имя полиция не называет) был арестован за попытку сконструировать дома ядерный реактор.

Переполох поднялся после



Заинтересованные лица наверняка уже идут игру-высказника «атомного инцидента» — можно объявить, что он готовился к Fallout 3.

ИНДУСТРИЯ



Фильмы ВО СПАСЕНИЕ

MIDWAY НАМЕРЕНА
ВЫБИРАТЬСЯ
ИЗ КРИЗИСА ЗА СЧЕТ
КИНО



Stranglehold указал Midway путь к процветанию. Следующим должен стать боевик с Винном Дизелем.

Midway рассказала о своих планах на ближайшее будущее. 2007 год закончился для издательства финансовыми трудностями и снижением доходов, сайт Gameln.com даже прочил ей слияние с SCI, также переживающей трудные времена. Однако у Midway иные планы. Компания намерена сделать ставку на качественные игры по мотивам фильмов — на это их вдохновил пример Stranglehold, тираж которого превыполнил один миллион копий.

Повышенные надежды, в частности, возлагаются на гоночный боевик The Wheelman, который выйдет в этом году в тандеме с одноименным фильмом. Картина от Paramount Pictures и MTV Films с Винном Дизелем в главной роли должна стать продолжением игры.

ИНТЕРЕСНОСТИ



ТЕМНАЯ СТОРОНА BlackSite

СОЗДАТЕЛЬ BLACKSITE:
AREA 51 НАЗВАЛ
ВИНОВНЫХ В ПРОВАЛЕ
ИГРЫ!

Бывший творческий директор Midway Austin Харви Смит рассказал, почему BlackSite: Area 51 оказалась так далеко от идеала (к слову, вскоре после этого интервью он и стал «бывшим»). Если верить Харви, в появлении на прилавках сырых игр вообще и Area 51 в частности следует винить издателей, которые торопятся выпустить проект и не дают разработчикам довести его до ума.



Винуватыми в неудаче Area 51 у Харви Смита остались издатели, геймеры и он сам.

Даже сюжет, говорит Смит, и тот делался впопыхах — хотя сам Харви считает историю весьма удачной, и игроки, по его мнению, просто не досрости до него. Впрочем, Смит признал и собственную вину — он был занят сразу двумя проектами и слишком мало времени уделял Area 51. Со своим будущим Харви пока не определился — ему нужно время, чтобы прийти к себея.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



РЕКЛАМА

ОУСТАЧА ОУДИТЕРА АРХИВЫ НКВД



Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика

Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц

Захватывающий псевдореалистичский сценарий

Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>

© 2007 ООО "Акелла"



HIT ZONA

М.бюджет

Настр.Сенсуал

Все авторские персонажи, названия, права на сюжет, дизайн и оформление принадлежат: Санкт-Петербург (812) 300-48-68, akella@akella.com, Екатеринбург (343) 296-74-62, akella@akella.com, Новосибирск (383) 227-74-64, akella@akella.com, Екатеринбург (343) 227-34-62, akella@akella.com, Челябинск (351) 352-4812, akella@akella.com, Краснодар (861) 227-34-62, akella@akella.com, Москва (495) 302-4812, akella@akella.com, Санкт-Петербург (812) 300-48-68, Краснодар (861) 227-34-62, акелла.ру



Акелла



● Чешская студия Centauri Production анонсировала хвост **Alternativa**, главным достоинством которого должна стать возможность лично влиять на развитие сюжета. Сама игра будет состоять из отдельных зарисовок на тему мрачного будущего, причем чехи обещают возможность сыграть и за кровосдающих злодеев. Выход **Alternativa** назначен на 2008 год.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Слово РИЧАРДУ

РИЧАРД ГЭРРИОТ
ВЫСКАЗАЛСЯ ПРОТИВ
МАРКЕТИНГА
И ТЕСТИРОВАНИЯ

Будущий космонавт Ричард Гэрриот (Richard Garriott) на прошедшей конференции **The Independent Game Conference** высказал мнение о том, что маркетинг, на который сейчас тратится едва ли не больше денег, чем на самую разработку игр, в действительности совсем не нужен (Ричард назвал его «темным делом»). Гэрриот считает, что если игра и вправду хоро-

ша, то она и так найдет своих покупателей (например, благодаря рекомендациям друзей). Но если кроме громкой пиар-кампании похвастаться нечем — тогда другое дело. Что касается свежего творе-

ния Ричарда **Tabula Rasa**, то здесь игроки, по мнению Гэрриота, узнали все, что требовалось, а именно: что из себя представляет новая MMORPG и когда они смогут в нее поиграть. Навряд ли же игра, как признался Ри-

чард, чрезмерно активное тестирование. В результате тестеры настолько устали от сырого продукта, что их с трудом удалось уговорить вернуться к **Tabula Rasa**, заманивая всевозможными бонусами.

ПУСТАЯ ДОСКА



©CHRISTENKO

СЛУХИ



Если по **BioShock** и будут снимать кино, то без этих двух героев фильм получится неполным.

Слухами вода ПОЛНЕТСЯ

БИОШОК В КИНО
И ВОЗМОЖНЫЙ СИКВЕЛ

По количеству слухов **BioShock** скоро сможет дать фору звездам кино. Одно из последних сообщений, например, утверждает, что скоро мы сможем увидеть произведение **2K Games** в этом самом кино. Якобы некая студия уже приобрела права на экранизацию и планирует приступить к съемкам. Также гово-

рят, что в фильме планируется сосредоточиться на персонажах второго плана.

Другой слух предполагает, что **BioShock 2** станет привлеком и расскажет о событиях, которые привели подводный город к катастрофе. В прошлом номере мы сообщали, что работы над второй частью будут поручены новой студии **2K Marin**, и Take-Two действительно подтвердила ее существование. Правда, никаких сведений о том, что ей действительно поручено **BioShock 2**, нет. Наоборот, подчеркивается, что приоритетная задача **2K Marin** — создание новых, оригинальных проектов.

ИНДУСТРИЯ

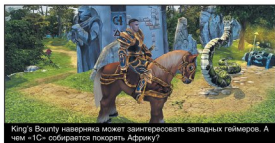
Покорение МИРА

«1С» РАСШИРЯЕТ ЗОНУ
ВЛИЯНИЯ

Фирма «1С», поставившая амбициозную задачу пробиться в десятку мировых издателей, продолжает двигаться к своей цели. Открыв издательский офис в Штатах и развивая представительство в Британии, отечественная компания нашла нового партнера — британскую же **505 Games**. Англичане будут представлять интересы «1С» в Западной Европе, а также

в Австралии, Африке и на Ближнем Востоке. Уже запланирован выход более чем 20 игр, среди которых **Cryostasis** («Анабиоз: Сон разума»), «Death Track: Возрождение» и **NecroVision**.

Отличаясь «1С» и на внутренней арене. Компания приобрела студию **Ino-Co**, авторов фэнтези-баргеяма «**Кодекс войны**». По словам руководителей «1С», студия будет поручено два проекта, причем один из них — с мировым именем (возможно, речь идет о продолжении **King's Bounty**). Кроме того, отечественный издатель получил премию «Звездный мост» (вручается Департаментом культуры Москвы) за лучшие игровые программы для детей.



King's Bounty наверняка может заинтересовать западных геймеров. А чем «1С» собирается покорять Африку?

Работа над ошибками

● В «Игромании» №1 2008 на стр. 124 была ошибочно указана подпись к одному из скриншотов. Под изображением Шенгада из **Mass Effect** и Дюка Шилларда из **Lost** значилась подпись «Стефан Эриксон и его разбитая Ferrari Enzo».



● По неофициальной информации, **Jade Empire** (на картинке) вскоре обзаведется аналогом. Он уже находится в разработке, и даже существует рабочая версия для Xbox 360, а готовый продукт появится на прилавках во второй половине 2008 года. На BioWare, на Electronic Arts эти данные никак не комментируют.

МАНИЯ

Играть

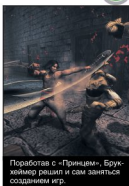
ИЛИ СМОТРЕТЬ?

ДЖЕРРИ БРУКХАЙМЕР
ВЫСТУПИЛ ПРОТИВ ИГР
ПО КИНО

Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer), продюсер грядущей экранизации **Prince of Persia: The Sands of Time**, объявил, что его студия, которая займется видеоиграми, получит логичное название **Jerry Bruckheimer Game Studio**. Джерри объяснил, что сама она ничего создавать не будет — только «отыскивать оригинальные идеи и помогать воплотить их в жизнь». То есть по аналогии с **Tigon Studios** Вина Дизеля, которая сама **The Chronicles of Riddick** не делала, а только присматривала за **Starbreeze**.

Зачем Брукхаймер отшел всю мысль о том, чтобы де-

ИНТЕРЕСНОСТИ



Поработав с «Принцем», Брукхаймер решил и сам заняться созданием игр.

лать игры по мотивам фильмов — наоборот, Джерри планирует активно переправлять новые проекты в другие сферы медиа. К идее переносить фильмы на экраны мониторов Джерри вообще относится без большого энтузиазма: «Обычно разработчикам дается 8 или 9 месяцев, чтобы успеть к выходу фильма на экраны. Этого слишком мало».

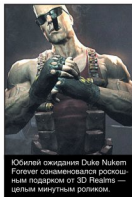
Еще немного ТЕРПЕНИЯ

3D REALMS
ПРОДОЛЖАЕТ ДЕЛИТЬСЯ
ПОДРОБНОСТЯМИ
О DUKE NUKEM FOREVER

Долгожданный (целых десять лет) шутер **Duke Nukem Forever** от студии **3D Realms** начинает все активнее подавать признаки жизни. Сначала на сайте игры появился первый за пять лет скриншот из игры, призванный продемонстрировать последние достижения разработчиков, а следом — полноценный тизер. В ролике демонстрируется набор кровавожандных монстров ала **DOOM 3** и Док, который безмятежно курит сигару, одновременно упражняясь с гантелями.

ПОДРОБНОСТИ

Сотрудники **3D Realms** уже говорили о том, что экшен выйдет в самое ближайшее время, возможно, в следующем году. Этому, правда, может помешать то, что теперь **Duke Nukem** должен выйти не только на PC, но и на консолях, что потребует дополнительной работы.



Юбилей ожидания **Duke Nukem Forever** ознаменовался роскошным подарком от **3D Realms** — целым минутным роликом.

Изящное звучание стиля!



МУЛЬТИМЕДИА
SVEN

MS-905

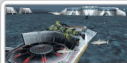
- Стильный дизайн
- Прозрачное звучание
- Компактная конструкция
- Раздельное управление громкостью сабвуфера и сателлитов

www.sven.ru

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

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!



• **Дерек Смарт (Derek Smart)**, глава студии **3000AD**, выложил в Сеть для бесплатного скачивания гайды космического симулятора и шутера **Universal Combat (2004)**. Бесплатная версия содержит все обновления, единственный минус — в ней отсутствуют мультимедийные и некоторые композиции из саундтрека.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Геройство БЕЗ ГРАНИЦ

GUITAR HERO БЕЗ ГИТАРЫ И КОМПЬЮТЕРА

Серия **Guitar Hero** продолжает развиваться — компания **Jada Toys** представила свою версию «гитарного героя». Для нее не нужен контроллер — более того, для нее не нужен сам компьютер или приставка. Необходимо только специальный пюк с пружкой **Air Guitar Rocker**. Чтобы он заработал, достаточно взмахнуть перед этим устройством рукой — как обычное изображение игры на гитаре.



Это чудо с черепом и есть **Air Guitar Rocker** — все, что тебе нужно для игры в **Guitar Hero**.

Задача — извлекать звуки в такт мелодии. В память прибора встроены десять композиций: пять придуманных самими авторами, пять из «гитарной классики» от **Deep Purple**, **Black Sabbath** и т.д. Со временем список будет пополняться, а первая партия пюков поступит в продажу весной по цене \$29,99.

АНОНСЫ

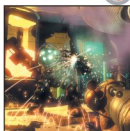


BioShock ПО-РУССКИ

KDV GAMES ТОЖЕ ГОТОВИТ ПОДВОДНЫЙ ЭКШЕН

Очередная отечественная книга попала в руки разработчиков — калининградская студия **KDV Games** делает экшен/RPG «**Человек-амфибия**» по одноименному произведению **Александра Белова**. Игра предложит альтернативное развитие событий. В будущем эксперименты доктора Сальватора окажутся настолько удачными, что человечество начнет массово переселяться под воду.

Там их ждет типовой мрачное будущее — корпорация, главенство технологий, риско-



«Русский **BioShock**» — это хорошо, но у **Белова** в книге про крупнокалиберные орудия точно ничего не было.

ваные эксперименты и правительственный заговор, который игроку и предстоит раскрыть с помощью команды единомышленников. В основу игры (уже прозванной русским «**Бишоком**») ляжет переработанный движок из **Maelstrom** и «**Перемет** 2», игра выйдет на PC и PS3.

АНОНСЫ



700 лет одиночества

THQ ДЕЛАЕТ ИГРУ ПРО РОБОТА-МУСОРЩИКА

THQ сообщила о том, что делает игру по мотивам грядущего мультфильма **Wall-E** (в России — «ВАЛЛ-И») от **Pixar**. Мультик рассказывает о том, как в будущем человечество покинуло Землю, превратившуюся в одну большую свалку (следствие безудержного конъюмеризма), и оставило роботов убирать планету. Из-за ошибки системы все они вышли из строя, и в результате остался только один из них — **WALL-E**. 700 лет он провёл в одиночест-

ве, пока на Землю не прилетел киборг-контроллер **EVE**. **WALL-E** тут же влюбился в нее и отправился за ней в космос.

Планируется, что игра выйдет на всех игровых платформах, от PC до мобильных телефонов, и будет четко следовать сюжету фильма. На экраны **WALL-E** выйдет в конце июня, примерно тогда же доберется до прилавков и творение **THQ**. Пока же всем желающим предлагают приобрести своего робота по адресу www.buynlarge.com.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Многие американские геймеры за цензуру, но вряд ли их поддержат авторы того же **Mass Effect**, слопотавшего рейтинг **Mature** буквально из-за пары кадров.

ДАЕШЬ цензуру!

АМЕРИКАНЦЫ ПОДДЕРЖИВАЮТ УСИЛЕНИЕ НАДЗОРА ЗА ИГРАМИ

Работа рейтинговой комиссии **ESRB** и их коллег из других стран последнее время привлекает меньше внимания, чем собственно создание игр. В связи с этим агентство **Hill & Knowlton** опубликовало результаты онлайн-опроса — 60% американцев проголосовали за то,

чтобы ограничить продажи игр с неподобающим содержанием. 51% одобрило и то, чтобы правительство напрямую регулировало содержание игр. Что интересно, почти половина американских геймеров тоже поддержала эту идею.

В то же время **ESA** (Ассоциация производителей развлекательного софта) обнародовала другую часть того же исследования, стремясь показать, что далеко не во всем американцы относятся к играм так недоверчиво. К примеру, западные родители считают обучающие видеогри более полезными, чем уроки на DVD или по телевизору. 66% опрошенных в возрасте от 18 до 34 лет признали себя любителями поиграть перед монитором.



А это **ВАЛЛ-И**: Волеющий Аннигилятор Ландшафтный Легкий — Интеллектуальный.

ГЛАВНОЕ СОБЫТИЕ ВЕСНЫ!

Первый игровой фестиваль в России



ИГРОНАВТИКА

2008

Даты проведения: 21-23 марта 2008 г.

Место проведения: Центральный выставочный комплекс «Экспоцентр», метро «Деловой центр» (5 минут от метро)

www.igronavtika.ru

Генеральный спонсор: **LAVA-Online**, MMORPG-проект
компаний **EnterNetica**, **Oradell Capital**, **VR Ocean**



DVD таблица



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

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

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, скачайте или вручную работайте — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

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

Всем привет!

Несмотря на новогодние праздники, лютей московский холод и общее затихие в игровой индустрии, редакция нашего краснознаменного DVD продолжает работать не покладая рук. Ударнее всех в прошедшем месяце, как обычно, выступили сотрудники нашей игродельческой артели Format С., которые сегодня выступают с авторским переводом одного из лучших модулей для *Neverwinter Nights 2* под названием «День рождения». Даже если вы уже давно прошли оригинал и теперь коробка с диском пылится где-то на дальней полке, «День рождения» — более чем отличный повод еще раз вернуться к этой замечательной игре. Буквально все, от диалогов до баланса, сделано в «Дне рождения» по высшему разряду, а сюжет, который начинается как непритязательная фантазийная сказка, в самый неожиданный момент совершает шокирующий твист. В общем, вы явно не будете разочарованы.

Что касается остального наполнения DVD, то в этом месяце, кроме любителей ролевых игр, не останутся в накладе и фанаты всеми любимыми экшенов. Разрешите представить: одной из тем этого диска стали все четыре эпизода знаменитого мода *Minerva Metastasis* для *Half-Life 2*, рекомендованный в свое время аж самим Гей-

бом Ньюэллом. Сюжет, набиравший обороты в предыдущих частях, уже близится к развязке, геймплей продолжает совершенствоваться, а головоломки — фирменная фишка всего сериала — местами сделаны чуть ли не лучше, чем в оригинальном *Half-Life 2*. Наши самые горячие рекомендации.

Ну и, наконец, еще одна из обязательных рекомендаций: всем одскульщикам и ценителям игр прошлых лет мы крайне не советуем проходить мимо модификации «*Jagged Alliance 2: Грязная работа*». Если вы еще помните оригинальный «Джэггет», вас не пугает графика десятилетней давности и вы еще способны получать удовольствие от чистого, как слеза, хардкора, то, возможно, этот мод — то, что вы уже давно искали. Абсолютно новая сюжетная кампания, созданный с нуля остров гигантских размеров и дьявольской проработки, тридцать новых (и бесчисленное число уже знакомых) персонажей, многочисленнее управление в танке и геймплее оригинальной игры... Такое мы крайне не советуем пропускать.

На этом мы оставляем вас наедине с этим диском: изучайте, смотрите, устанавливайте и не забывайте писать любые ваши пожелания и предложения на наш вечноселектронный адрес dvd@igromania.ru. Ждем писем!

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

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

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

Игровая зона:

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

НАД DVD РАБОТАЛИ

Общая координация: Александр Кузьменко
Редактор: Семен Чеулюк
Руководитель видеонаправления: Антон Логвинов
Программирование DVD: Ирина Сидорова, Ирина Овсинникова и Денис Валеев
Дизайн обложки: Илья Галеев
Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожков, Семен Чеулюк, Игорь Сердюков, Андрей Кожанников.
Над рубрикой «По журналу» работали: Алексей Махареков, Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

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

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

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

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

Neverwinter Nights 2: День рождения

Англ. название: The Birthday **Автор:** Zach Holbrook aka Maerdun **Уровень:** 6-7 **Время прохождения:** 2-3 часа **Боевка:** средняя **Ролевая отыгрыш:** средняя **Лоушки и хитрости:** минимум **Дополнительно:** мод-путь по мотивам сказок братьев Гримм в нестандартной интерпретации

Некоторое время назад компания Obsidian провела предельно простой конкурс. Необходимо было создать модуль для Neverwinter Nights 2 по мотивам сказок братьев Гримм. Никаких иных ограничений не было, и поэтому модостроители развернулись, что называется, по полной. Каких только дополнений они ни делали: и серьезные эшелоноподобные модули, где нужно на время выкопать несколько тысяч зомби, и квестовидные, в которых надо собрать и объединить несколько предметов. Но среди победителей оказались все же более-менее классические модули RPG-направленности.

Впрочем, определение «классические» в данном случае касается только баланса (ролевой элемент превалирует), сюжеты были самые невероятные. Несколько номеров назад (в 9-м номере «Игромании») мы уже публиковали перевод одной из лучших работ, модуля «Крик волка» — Cry Wolf. Сегодня же предлагаем вам познакомиться с еще одним прекрасным дополнением, созданным по мотивам сказок братьев Гримм, называется оно «**День рождения**».

Повеествование начинается с того, что главный герой достигает своего совершеннолетия (отсюда и название), и родители-фермеры ведут свое чадо в Шадберг к госпоже Хольц. Именно она должна проводить обряд вступления во взрослую жизнь, по завершении которого отрок становится полноправным жителем деревни. Антураж соответствующий: столы ломятся от яств, вино течет рекой — в общем, все, что уже прошел обряд, во всю празднуют.

Вот только главному герою не до веселья. Обряд включает в себя выполнение некоего тайного задания госпожи Хольц, причем узнать у взрослых, в чем его суть, не получится: каждый подросток получает совершенно уникальный жест. Кому-то везет больше — и он отделяется банальной просьбой вскопать пару грядок, ну а кого-то засылают за тридцать земель с требованием принести какой-нибудь особенно ценный артефакт.

Главному герою, само собой, не повезло. Задание ему досталось необычайно сложное. Семь вороватых фей (в «Дне рождения» это не прекрасные чаровницы, а злобный народец с мохнатыми лапами и острыми ушами, даже женщины-феи выглядят очень похоже на мужчин) похитили у госпожи Хольц ее волшебные золотые ножницы. И ладно бы это были просто безобидные феи, они — любимые дочки (в сюжете не упомянуто, но нам кажется, некоторые из этих «дочек» на самом деле сыновья) ведьмы по прозвищу Мать-коза. Имя неблагозвучное, но именно так автор модуля обыграл название сказки про волка и семерых козлят.

При всем при этом госпожа Хольц намекает, что феи слишком уж напразднили и что в наказание надо вырвать у всех семерых

сердца! Ничего себе наказание! Но делать нечего, старь virkelig очень хочется, а значит, нужно отправляться в далекий путь — логово фей находится в самом центре лесной чащи.

Ну а раз есть лес, то есть и лесные жители. И было бы странно, если бы все они были мирными и покладистыми. Большая часть лесных обитателей совсем не в восторге от того, что по их территории бродит какой-то отрок. Поэтому очень скоро придется обнажить клинок, расчехлить магические амулеты и прокладывать себе дорогу боем. Да тут еще и феи, прослышавшие про то, что им идут вырывать сердца, решают не сидеть на месте и устраивают на главному герою настоящую охоту. Сами, правда, в бой не лезут, но посылают весьма коварных тварей (в частности, других фей), неплохо знающих основы рукопашного боя, да еще знакомых с магией.

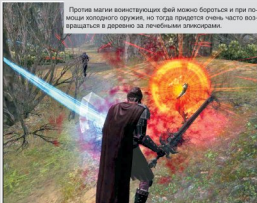
Нанимать напарников запрещено, поэтому прорубаться через противников придется в гордом одиночестве. Хорошо еще автор разрешил в любой момент наведываться в деревню и закупаться всем необходимым для сражений, а то добраться до фей вообще было бы невозможно. Хотя это и так свдаться ой как непросто.

Но вот, наконец, последние злобные обитатели леса падают мертвыми к ногам главного героя, и он выходит на опушку, где стоит небольшая избушка, из которой доносятся голоса шести фей... Как? Почему только шести? А вот про это мы вам и расскажем. Ведь именно с этого сюжетного момента начинается самое интересное. Придется проявить всю свою смекалку, чтобы сразить врагов и выйти победителем из... да нет, даже не из битвы, а, скажем так, из сложившейся ситуации. Скажем честно, столь необычных ходов и сюжетных поворотов мы не видели в модулях NWN 2 довольно давно. Предугадать заранее, чем все закончится, очень трудно.

Вот такой полный опасностей, но в тоже время потрясающе интересный получился у главного героя день рождения.



А вот и детские ведьмы (феи) собственной персоной. Согласитесь, не очень миленькие, да и лица у них отродь не добрые. Но почему их всего шесть?



Против магии заклинательницы феи можно бороться и при помощи колдовского оружия, но тогда придется очень часто возвращаться в деревню за лечебными зелищами.



Тактика фей почти всегда одинакова: окружить главного героя и попытаться уничтожить его при помощи магии.



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

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

1. Call of Duty 4: Modern Warfare

Что: 2 модификации, 8 комплектов скинов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Скин MP5

Модификации:

- **Tactical Night** — модификация, позволяющая сражаться на всех мультиплеерных картах в ночное время суток.
- **SP Realism** — небольшая однопользовательская модификация, делающая геймплей более реалистичным.

Скины бойцов:

- **Black Hawk Down**
- **International Skins**
- **Modern Army Skin Pack**
- **Modern Russia Pack**
- Скины оружия:
 - **Hibana's Weapon Skins**
 - **Bloody Knife**
 - **Wooden Remington 700 Sniper Rifle Skin**
 - **Realistic MP5 Skin**

2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 модификация, 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Модификация Zoom Map

● **Zoom Map** — модификация, позволяющая взмыть на заблачную высоту.

Новые карты:

- **Blood Gulch**
- **Blue Zone Fury**
- **Fairytale of New York**
- **Green Fire**
- **Red Zone Checkpoint**
- **River Rush**
- **Street Fight**
- **The Valley of Ashes**

3. Company of Heroes

Что: 2 модификации, 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Карта Picauville Outskirts

● **Dawn of Conflict** — новый геймплей и юниты при игре за американцев, британцев и немцев.

Карты:

- **Picauville Outskirts**
- **Battle in Ardennen**
- **Duclair**
- **San Pietro**
- **Survival Road**
- **Verrieres Ridge**
- **Vire River Large**

4. Counter-Strike

Что: 6 карт, 5 моделей оружия, набор моделей игроков, 2 модели ружья
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта gg_mini_dust2

Карты:

- **gg_mini_dust2**
- **de_dust2_christmas**
- **awp_towers**
- **de_led_past2_99**
- **35hp_5**
- **cs_led_labor**

Модели оружия:

- **1911**
- **1.6 MB GOD knife**
- **2tone 5.7**
- **357 Colt Python**
- **awp-bow**

Набор моделей игроков:

- **Brazilian BOPE**

Модели ружья:

- **Blue X Gloves**
- **Cshunter's Czech Camo**

Hand's

5. Counter-Strike: Source

Что: 7 карт, 5 моделей оружия, 2 набора моделей игроков
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для бойцов»



Карта cs_eaglerockhotel

Карты:

- **cs_eaglerockhotel**
- **de_sonic_v3**
- **de_fara_o_beta-v1**
- **fy_dustycalifs**
- **fy_killb0x**
- **aim_abandonedwarehouse**
- **aim_ak's_n_colt's_dusty**

Модели оружия:

- **'beat up' deagle skin**
- **Critical**
- **F.A.N.G 66 «Black Thorn» lever shotgun**
- **Glock 18 BB Gun**
- **Salmon Skin for the Trout Knife**

Наборы моделей игроков:

- **Bape LeeT**
- **The SDF**

6. Crashday

Что: 3 автомобиля, 7 трасс
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»

Автомобили:

- **1970 Olds Cutlass**
- **Audi**
- **Challenger Final**

Трассы:

- **Container Abirinth**
- **Drag Strip Mile**
- **First Try**



Трасса First Try

- **Longer Possible**
- **Stunt Art Work**
- **Symmetric 1.1**
- **Wreck with Speed**

7. Diablo 2

Что: 7 модификация
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Хула

Модификации:

- **4 Horsemen** — бросьте вызов непобедимым всадникам апокалипсиса (новые монстры и карты).
- **Badkid** — качественная модификация для сетевой игры, в которой предусмотрена защита от мошенников.
- **Den of Evil 2** — одна из старейших и самых известных модификаций для Diablo 2, вносит в игру десятки изменений.

Тема Dvd

Far Cry: Cleaning of the Islands

Что: модификация ● Игра: Far Cry ● Разработчик: Tot ● Что нового: сюжет, миссии, уровни ● Размер: 120 Мб

● **Новый сюжет:** Продолжение сюжета оригинальной игры. Джек и Валери снова попадают на тропический архипелаг, чтобы узнать новые тайны джунглей.

● **Другие миссии:** 15 долгих и увлекательных миссий, разворачивающихся в

декорациях как оригинальных, так и новых карт.





ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Мультиплеерная карта
The Spire для Gears of War.



Модификация Parallax для Prey.



Бесплатная игра Sky Battle.

● **Harry Potter Mod** — модификация для поклонников Гарри Поттера. Изменены имена героев и монстров, подкорректирована сложность и баланс умений.

● **Lament of Innocence** — изрядно переработанная ролевая система, новые карты, монстры и предметы.

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

● **Xrux** — огромное количество сильных монстров, как новых, так и явившихся из первой части, изрядно расширенный арсенал и существенно возросшая сложность.

8. FIFA 08

Что: 6 модификаций, 8 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Модификации:

- **Premier League Flaggen Pack** — комплект флагов для поклонников чемпионата Великобритании.
- **3D Flaggen Patch** — красивые трехмерные полотночки болельщиков на трибунах.
- **Best Kits Pack** — сборник детализированных форм для восьми клубов.
- **Next Generation Graphics Patch 08** — заметно улучшающий графику мод.
- **EPL Faces Pack** — лица футболистов английской премьер-лиги.
- **FC Bayern Munchen Face Patch** — внешность всех игроков мюнхенской «Баварии».

Программы на каждый день:

- **Creation Master 08**
- **Backup Recovery Utility**
- **2GK Kit Raptor**
- **FATBH Builder**
- **FIFA 08 Music Changer**
- **DB Master 08**
- **08 Monkey Dragon Series**

9. GTA: San Andreas

Что: 17 автомобилей, 1 мод,
3 мотоцикла, 1 паров, 2 самолета,
1 велосипед, 2 вертолета, 3 здания
Где брать: рубрика «Игровая зона»,
раздел «Для боевиков»



Автомобили:

- **Aro M461 Offroad Tuning**
 - **Audi R8**
 - **BMW M3**
 - **BMW M3 E92**
 - **Bugatti Veyron**
 - **Chevrolet Fleetmaster**
 - **Woody Kustom**
 - **Chevrolet Monte Carlo**
 - **Daimler Benz AG Juan Manuel Fangio**
 - **Design X N1 Hercules**
 - **Ducati 996 s Bandito Madness**
 - **Kenworth W900 Salvage Truck**
 - **Nissan 350Z 2**
 - **Nissan Y34 Cedric**
 - **Plymouth Hemi cuda**
 - **Porsche 911 Carrera S**
 - **Porsche Carrera GT**
 - **Volkswagen W12 Coupe Mod**
 - **New Explosion**
- Мотоциклы:
- **Harley Davids FXSTBI NightTrain**
 - **Suzuki GSX-R NRG**
 - **Ural Wolf**
- Паром:
- **Landing Craft Air Cushion**
- Самолеты:
- **Hornet**
 - **Learjet Spanish**

Велосипед:

● **Ferrari Colnago CF3**

Вертолеты:

- **Airwolf**
- **Blackhawk**

Здания:

● **Mad Racers Archangel**

Xoomer mod

- **New Oldguard by Jaro**
- **Pimp My Ride Autohaus**

10. Half-Life 2

Что: 6 карт, 1 модификация

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



Модификация:

● **The Way Mod** — коренным образом меняет оригинал. Вам предстоит в роли барда победить древнее божество. Сражаться придется с видом от третьего лица.

Карты:

- **dm_outlying**
- **dm_sonic_mario_land**
- **dm_doom2_elfm1**
- **dm_biological**
- **dm_kaskada**
- **ty_blood_oltrain**

11. Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд

Что: 10 карт

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



Карта «Условие драконов»

Карты:

- **Blood New Map**
- **Blood War**
- **Jackdaw Jake**
- **Master of Disguise**
- **World War**
- **В поисках хаоса**
- **Пираты**
- **Синдикат**
- **Суровые времена**
- **Условие драконов**

12. Medieval 2: Total War

Что: 8 модификация

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



Модификация Hardgame Mod

● **Hardgame Mod** — измененный баланс и AI, новые флаги и полководцы.

● **4 CTW Loading Screens** — 4 новых загрузочных экрана.

● **New Deployment and Battlefield Borders** — визуальное изменение границ карты боя.

● **My Little Mod** — добавляет торговую лодку и караван.

● **Irish Reskin** — новые текстуры для ирландских войск.

● **No Unit Indicator Arrows for MTW2** — убирает значки отрядов.

● **New Portraits for William Wallace** — новые значки, взятые из фильма «Храброе сердце».

● **Blood, Fire, Dirty, Snow and Gore** — многие эффекты становятся насыщеннее и реалистичнее.

13. Neverwinter Nights

Что: 3 игровых редактора, 4 модуля,
4 расширения

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



Модификация Castle Spuizeer

Редакторы:

- **Forge of Wonders** — редактор для настройки персонажа под требования модуля.
- **Novice to Epic Character Maker** — поможет создать героя нужного уровня с требуемым набором навыков и предметов.
- **Random Dungeon Generator** — генератор подземелий.

Модули:

- **Castle Spuizeer**. Уровень



ПАТЧИ

6 ПАТЧЕЙ ДЛЯ
САМЫХ
АКТУАЛЬНЫХ ИГР



**В тылу врага 2:
Братья по оружию**

Версия: 1.42.2

Рейтинг

★★★★



Heroes of Might and Magic V

Версия: 1.6

Рейтинг

★★★★



The Witcher

Версия: 1.2

Рейтинг

★★★★



**Корсары: Город
потерянных кораблей**

Версия: 1.1

Рейтинг

★★★★



**Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific**

Версия: 1.4

Рейтинг

★★★★



Unreal Tournament 3

Версия: 1.1

Рейтинг

★★★★



Трудно быть богом

Версия: 1.1

Рейтинг

★★★★



**Supreme Commander:
Forged Alliance**

Версия: 1.5.3698

Рейтинг

★★★★



World in Conflict

Версия: 1.005

Рейтинг

★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.



Плохой птеродактиль! А ну выжи!

МОДУЛИ

Harp and Chrysanthemum. Уровень: 4 * Длительность: 7-8 ч. * Рейтинг: 9,0 * 2 место в хит-параде «Игровой зоны»! От автора The Birthday к нам пришел один из сильнейших модулей в NWN2. Многочисленные битвы, захрученный сюжет, продуманные диалоги и даже любовная история — все это в приключении, связанном с фанатиками трех не очень добрых богов, ардастами, наемниками и, конечно же, тайнами.

Tears of Ilmarid — Blood of the Fallen. Уровень: 10 * Длительность: 6 ч. * Рейтинг: 8,5 * 8 место в хит-параде «Игровой зоны» * Пусть магией займется причудливец от наемных убийц колдунья, мы же мечом расчистим себе дорогу! Выживший солдат уничтоженной империи призван вспомнить, в чем его долг, и защитить наследницу трона.

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

Спецмодуль «Игровой зоны»: Gamezone 02-2008, необходим для получения предметов из некоторых публикуемых нами модификаций.

МОДИФИКАЦИИ

• **Charlie's UI** — глобальная модификация интерфейса.

• **Warlock Armor** — одежда чернокнижника.

• **Seamless Re-texture of Elf Head 53** — красивое лицо для эльфийки (обновление).

• **Extra Invocation** — умение «Дополнительные инвокации» для чернокнижника.

• **Weapons of Legend — Part 1** — шесть видов оружия.

• **Kalathoth Moor Hammer** — «пьющий» дух молот.

Также на диске

• **Хит-парад** лучших модулей «Игровой зоны».

• **Информаторий:** ответы на частые вопросы.

• **Ответы на письма читателей.** Как поменять главного героя на другого во время игры? • **Объяснение рейтинговой системы.**

>>> **Всячески ждем ваши мысли, слова и буквы на pwn2@igromania.ru**

8-10 * Длительность: 4-8 часов. * Вместе с группой искателей приключений вы совершите долгое путешествие в крепость, которая стала обителью зла. Но в древнем родовом гнезде ждет непростой выбор, который и определит исход всей миссии.

• **Of Wolves and Witches.** Уровень: 1 * Длительность: 2 часа. * Небольшое приключение для начинающего героя, которые оказались в ночном лесу, где на каждом шагу поджидают кровожадные волки и коварные ведьмы.

• **Terror in Ten Towns.** Уровень: 11-16 * Длительность: 4-8

часов. * Захватывающий модуль, основанный на книгах Icewind Dale от Роберта Сальваторе. В этом модуле хватает как неожиданных сюжетных поворотов, так и сражений с многочисленными противниками.

• **To Find a Savior: Orfin's Challenge.** Уровень: 1 * Длительность: 10-20 часов. * Есть легенды, которые забывают уже через поколение, а есть и те, что живут веками. Например, история о молодом человеке, который обрел невиданную силу, но так и не смог совладать с ней.

Расширения:

• **Baldurs GUI** — интерфейс в стиле Baldur's Gate 2.

• **Chaos Breaker aka Force Sword** — магический меч из сериала Shining Force.

• **Complete Armor Reskin** — перерисованные текстуры доспехов.

• **Dragon Disciple** — добавляет престиж-класс Dragon Disciple.

• **Чит-2 игровых модулей.**

14. Neverwinter Nights 2
Чит-2 игровых модулей.
3 модуля генерации, 4 модификации, 7 моделей оружия
Где брать: Рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»

15. Portal

Что: 9 карт, 2 набора текстур
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Карта Sidewinder

Модификации:

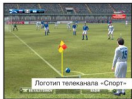
- **Sidewinder** — карта, очень хорошо передающая дух оригинальной игры. Вас ждут язвительные комментарии GLADOS, пространственные головоломки, многоступенчатые пазл-комбинации, а также тортик, ваш друг куклик и дождянное небо.

Карты:

- Aperture Beta Story Episode One
 - Chamber21
 - Chamber22
 - Jordash Map
 - Quake_Tribute
 - ss_orangebox
 - stations
 - tonymap
- Текстуры:
- New Cake
 - Bloody

16. Pro Evolution Soccer 2008

Что: 7 модификаций, 7 скинов меню, 5 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»



Логотип телеканала «Спорт»

Модификации:

- **Bundesliga Patch 2008** — мод, обновляющий немецкую бундеслигу.
- **Barcelona Facepack** — правдоподобные лица для футболистов «Барселоны».
- **Goal Sound English Style** — новые звуки при вратии ворот.
- **Real Stadiums Pictures & Names** — реальные названия и фотографии стадионов в меню.
- **GSX Ball Pack** — дюжина красивых мячей.
- **Scoreboards Pack** — подборка новых попалосов.
- **Scoreboard Sport Russia** — оформление матча в стиле телетрансляции на канале «Спорт».

Скины меню:

- «Локомотив», «Арсенал»,

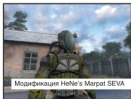
«Челси», «Интер», «Ювентус», «Манчестер Юнайтед», «Реал Мадрид»

Нужные программы:

- Game Graphic Studio
- AFS Explorer
- PES ARG Editor 2008
- Kit Server
- Pes Complete Editor

17. S.TALKER.

Что: 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



Модификация HeNe's Marpat SEVA

- **Buddle and Siro's AK-74** — измененная текстура для АК-74.
- **CprHicks Mod** — дополнение с серьезными изменениями баланса.
- **Gukasyan Graphic mod** — целый набор новых текстур окружения.
- **HeNe's Marpat SEVA** — красивая текстура для костюма ученого.
- **Items Mod** — сигареты, вода и другие припасы.
- **New Level Changer** — новые зоны перехода между локациями.
- **Old Good Stalker** — сборник небольших дополнений.

18. The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 20 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация «Ревизия 6. Clanfear»

● **Better Item Pack 2** — графическое обновление, улучшающее внешний вид практически всех игровых объектов.

Плагины серии Better Wearon:

- **Ревизия 1. Двимерик** — улучшает внешний вид двимерского оружия.
- **Ревизия 2. Даздик** — преобразует даздикское оружие.

Плагины серии Better Creature:

- **Ревизия 6. Clanfear** — улучшает внешний вид всех раз-

ТемаDvd Half-Life 2: Minerva Metastasis — Episode 4

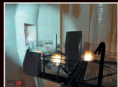
Что: модификация | Игра: Half-Life 2
● Разработчик: Adam Foster | Что нового: сюжет | Размер: 148 Мб

● **Новый эпизод лучшей модификации для Half-Life 2:** Всемирно известная серия Minerva Metastasis, рекомендованная самим Геймом Ньювеллом, творцом оригинальной

игры, получила свое продолжение в четвертом эпизоде.

● **История продолжается:** Общение высшего разума и людей набирает обороты и гримасирует новое неожиданное развитие.

● **Новые уровни и ребуэсы:** В четвертом эпизоде автор продолжает добрую традицию радовать игрока нетривиальными головоломками и пересортными дизайном уровней. Как и в прошлых частях серии, чаще всего приходится думать, а не бездумно стрелять.



новностей Clanfear.

- **Ревизия 7. Scamp** — преобразует внешность Scamp.
- **Ревизия 8. Hunger** — преобразует внешность Hunger.
- **Ревизия 9. Atronach** — преобразует внешность Atronach.

18. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Модификация Multicolored Glass

Доспехи:

- **Bonemold Helmet** — красивый и прочный шлем.
- **Chest of Matun** — сундук, где хранятся доспехи и оружие легендарного лидера древней расы.
- **Clanfear Head Shield** — красивый щит с отличными характеристиками.
- **Defensive Katana Part I** — пара катан, которые играют роль защитного оружия и заменюют щит.
- **Lucanthropy** — доспехи, которые превращают героя в оборотня.
- **Multicolored Glass** — разноцветное стеклянное оружие и доспехи.

Здания:

- **bazOoka's WatchTower Network** — по всей территории королевства появляются сторожевые вышки.
- **Mystic Tower** — достигнув статуса архимага, герой получит роскошную магическую башню.
- **Rumare Castle** — небольшой, но красивый замок с полным набором необходимых комнат.

Модели и текстуры:

- **Anchakor's Maps** — красивые игровые карты с детализированным ландшафтом.
- **Far & Away 3D Moons** — луна становится объемной.
- **Fine Weapons** — графическое обновление для всех видов металлического оружия.
- **Illumination Within** — в темное время суток окна домов начинают светиться.
- **Immersive Interface** — новая версия интерфейса, более компактная и удобная.
- **Koldorns Cave Textures** — улучшенные текстуры для всех пещер в игре.

Квесты:

- **A Strange Cave** — таинственная неизвестная выводит простое на первый взгляд задание, которое заставит героя совершить долгое путешествие и раздобыть немало удивительных предметов.
- **Estate of Evil** — никто не знает, что творится в давно заброшенном замке, только герою по силам раскрыть его секреты.
- **Gates to Aesgaard** —

Episode One — захватывающий квест в традициях фильмов ужасов. Вы столкнетесь с древним злом и совершите путешествие сквозь время и пространство.

Существа:

● **Dark Unicorn** — в имперской столице героя ждет темный единорог — верный спутник в любом приключении.

● **Rideable Wild Horses** — герой сможет оседлать сильных и своенравных диких скакунов.

20. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king

Что: 9 карт, 3 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для стратегий»



Карты:

- RPG Adventure by Singleplayer Version
 - Assault on Carn Dum
 - Cair Andros — Attack by Land and River version
 - Clirith Ungol Fight Once More for More
 - Durthang1.1
 - Gladiator Servants Of Darkness (By JBV3737)4 Players Version 1
 - Helm's Deep — DEEPING WALL — stations
 - Splats Heroic Defence Game v3
 - The Coming of Darkness
 - TheNotorious' Extreme Wagon Race Version2
- Модификации:
- Arcade Edition
 - Fully Functional Arror
 - RJ RotWK

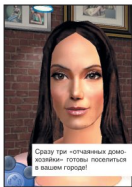
21. The Sims 2

Что: 8 моделей людей, 10 домов, более 150 предметов одежды в 30 коллекциях, 5 объектов
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для симуляторов»

Среди файлов для **The Sims 2** на нашем диске есть и модели реальных людей (в основном зарубежных актрис, от **Эммы Уотсон** до **Джексони Альбы**), и десяток новых домов для персонажей, обращающих на себя внимание экзотичностью. Набор одежды в количественном отношении вновь пересек границу в полторы сотни предметов.

В этом месяце мы приготовили для вас сюрприз: комп-

лект объектов, подобранных по принципу «самый-самый». Каждого из представителей этой коллекции мы посчитали лучшим в одной из номинаций: наиболее необычный дизайн, лучшее исполнение, странная идея месяца, полезнейший предмет и т.п.



Сразу три «отчаянных домохозяйки» готовы поселиться в вашем городе!

Модели людей:

- Britney Spears
- Eva Longoria
- Hermione Granger
- Mary-Kate Olsen
- Rose McGowan
- Sophie Ellis Bextor
- Teri Hatcher
- Wentworth Miller

Дома:

- Aframe Strikes
- Arlington House
- Country Cottage
- Glass Fantasy
- Hobbit House
- Moi Celogue
- Moi Kaola
- Moi Lojeur
- Number 1
- Number 4

22. Titan Quest: Immortal Throne

Что: 5 карт, 2 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для ролевых игр»



Отборные карты:
● **Gates of Fire** — карта для любительской виртуальной побочки, когда режут всех без разбора.
● **City of the Dead** — новые локации, новый сюжет, новые монстры.
● **Battalion of flames** — превращает Titan Quest в настоящую real-time-стратегию.

Temadvd Jagged Alliance 2: Грязная работа

Что: дополнение ● Игры: Jagged Alliance 2 ● Разработчики: A.I.M. Team (a2.ru) ● Что новое: сюжет, игровой мир, квесты, персонажи, нововведения, оружие, провоза ошибок и баланса ● Размер: 200 Мб

- **Новая кампания** из нескольких десятков главных и побочных квестов.
- **Захватывающий сюжет**, посвященный, как ни странно, вовсе не спасению какого-нибудь захлустного государства. На этот раз вам придется выполнить задание от организации A.I.M., которая на самом деле не так чиста перед законом, как кажется.
- **Созданным с нуля остров**, по размерам и качеству проработки не уступающий Траконе из «Цены свободы». Халиф — необычайно разнообразный край. Несколько населенных пунктов, военные базы — чего тут только нет! Начинать вы будете в заснеженных горах на западе, постепенно спускаясь к «летней» зоне.
- **Нелюбимые сюжетные ролики и озвучка персонажей**. У уровня «больших» проектов исполнения и того, и другого не дотягивает, но для любительской работы все очень неплохо.
- **Три десятка новых персонажей**, трех из которых можно нанять.
- **Почти целиком пересмотрен арсенал**: появилось немало новых образцов оружия, а многие старые подверглись переработке.
- **Исправлена большая часть недочетов оригинальной игры**. Произведены многочисленные изменения в баланс. Например, навык «Обучение», ставший с упразднением ополчения ненужным, заменен на более полезную «Маскировку», как у Тени.



The New World — новый мир для любителей титанов.
Surviving — свыше 8 часов геймплея.



Crimsonland: наш подопечный без какой-либо конечной цели отстреливается от орд агрессивных воинов с повадками зомби.

Полезные программы:
● **Texture Viewer** — миниатюрный просмотрщик игровых текстур.
● **SoulSeeker's TQ Defiler v3.3.5** — редактор персонажей.

23. Unreal Tournament 3

Что: 14 карт, 7 мутаторов, модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона», раздел «Для боевиков»



● **Slaughterhouse Mod** — добавляет в игру новый режим, сильно напоминающий

- Карты:**
- CTF Not Barn Burner
 - DM Autumns Dream II
 - DM Bowl
 - DM Carbine
 - DM CD-LongestYard
 - DM Dedrelect
 - DM F2F-Gael
 - DM FST-Morbias
 - DM Hypoxia
 - DM Krodan
 - DM Shrine
 - DM Sky Arena
 - VCTF Slax

Мутаторы:
● **Auto Shields Mutator** — у всех игроков с самого начала есть пошлой щит на 200 единиц, который автоматически восстанавливается, пока вы в безопасности.
● **Battle MOD** — позволяет изменять многие игровые параметры, просто исправив пару строчек в отдельном ini-файле.
● **Custom UT** — дает игроку возможность менять некоторые



Интересности



Набор мультиплеерных карт для Crysis

внешние параметры игры вроде выделения игроком яркими цветами, внешний вид прицела и так далее. Многим этого не хватало после упрощения меню УТЗ.

● **Droptail** — погшибый роинет все свое оружие, а не только то, что он держал в руках в момент смерти.

● **Jump Mod** — игроки могут делать гораздо более длинные прыжки вместо прежнего двойного.

● **Massacre** — в deathmatch-сражениях бойцы получают различные бонусы за серии убийств, действующие до первой смерти.

● **MK Third Person Mutator** — делает доступным вид от третьего лица. Не слишком удобно, зато красиво.

24. Warcraft 3: The Frozen Throne

Что: 2 кампании. В сценарии

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



Сценарий The Imagica RPG v3.2

Кампания:

- Maelstrom 1.5
 - Old Gods 1.04d
- Сценарии:
- Big Tree's Ques
 - DBZ Tribute Exterted 1.4
 - Shadow Heart
 - SWAT Aftermath B2008i
 - The Battle of Troy
 - The Five Souls
 - The Imagica RPG v3.2
 - When the Freedom Slips

Аway

24. Wizardry B

Что: 6 модификаций, полнофункциональный редактор игровых ресурсов

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

Модификации:

● **Deathstalker's Mod** — все перевернуто с ног на голову: монстры из оригинальной игры



Модификация Deathstalker's Mod

вымерли, теперь нас ждут странные, но забавные «куклы рапсов», «трансформаторы» и пр. Появились новые предметы, заклинания, персонажи и наемники, основной сюжет остался без изменений.

● **Flames New Mod** — большой набор новых предметов, монстров и заклинаний. Что примечательно, появились монстры, оставляющие после смерти целые комплекты одежды.

● **Pokojnik's Mod** — дежурные нововведения вроде вещей и заклинаний. Не обошлось и без глобальных правок: так, у всех школ магии отныне есть индивидуальный набор заклинаний. Банальное лечение теперь есть только у адлетов теологии.

● **Ultimate Mod** — весьма органично вписывается в игру, при этом сильно меняя игровой процесс. «Убийные» массовые заклинания стали намного дороже, монстры, начиная со второй четверти игры, сильнее и т.д. В целом игра становится гораздо сложнее.

● **W4st Transparent Compasses** — делает часть интерфейса прозрачным, увеличивая площадь обзора.

● **Wiz8 Fast** — существенно увеличивает скорость передвижения монстров в походном режиме, избавляя вас от томительного ожидания следующего раунда.

Редактор:

● **Cosmic Forge** — масштабный редактор, позволяющий изменить почти все, что душе угодно.

25. World in Conflict

Что: 3 карты

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



Карта Operation Christmas

Подборка из трех отменных карт:

- Operation Christmas
- Summer in Europe
- Volcano



КОМФОРТАСТИКА

Взгляните на свои руки — у пальцев своя длина, запястья гибкие и подвижные. А теперь посмотрите на вашу клавиатуру: строгие линии, прямые углы. Это же неудобно!

Другое дело — Cordless Desktop Wave™. Дизайн клавиатуры разработан с учетом биомеханики человеческого тела. Пальцы естественным образом ложатся на клавиши. Дизайн с равномерным изгибом не требует новых навыков. Ловите новую волну комфорта на

www.logitech.ru



Designed to move you™

© 2007 Logitech. Все права защищены. Logitech, Cordless Desktop и другие торговые марки Logitech являются собственностью компании Logitech. Рисунок. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.



ПИШИТЕ ПИСЬМА

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

Раздел «Для стратегий»: strategy@igromania.ru
 Раздел «Для боевиков»: action@igromania.ru
 Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru
 Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru
 Пишите, как говорится, письма!

DEMO БЛОК



На нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в «DVD-мани» мы не рассказываем, какие именно демки попадут на диск — просто сами еще не знаем («Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы узнать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следуйте, во-первых, внимательно изучив лицевую сторону DVD (там приводится их полный список), а во-вторых, можно просто запустить диск и самовлично проинспектировать раздел «Демоблок».



ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛОМКИ ● ЭКШНЫ

АРКАДА

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



Забавная головоломка, где из нескольких рядов разноцветных камушков надо выкладывать цепочку в середине, да так, чтобы камни одного цвета были вплотную друг к другу. Комбинация из трех камней одного цвета взрывается, а вам начисляются очки. Для прохождения уровня их нужно набрать

определенное количество. Графика, дизайн и музыка отличные, сделаны по мотивам арабских сказок. Даже главное меню выполнено в виде древней книги.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

ВРЕМЕНА ГОДА

- Жанр: головоломка ■ Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Lolo Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц, 128 Мб, 32 Мб видео



Перед вами игровое поле, засыпанное разноцветными конфетами. Задача — целиком разрушить пластиы одного цвета. Некоторые клетки заняты травой, ящиками или гирями. Все поле нужно очистить от этого хлама. Для этого следует разрушать шары одного цвета рядом с занятым куском.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

КНИГА ПЕРЕМЕН

- Жанр: чтение ■ Издатель: IT Territory Casual
- Разработчик: Lolo Games ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Это даже и не игра вовсе, а компьютерный вариант Книги перемен — памятник древнекитайской культуры. В прежние времена китайцы определяли по ней судьбу. Все, что вам нужно делать, это шесть раз подобрать монету и прочитать расшифровку полученнойся в результате гексограммы. Книга перемен

в пересказе Lolo Games порадует читателя не только красивыми текстами, но и трогательной китайской музыкой и подходящими случаю фонавыми рисунками.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

КОМИКС

ОТ КОМПАНИИ **ECS ELITEGROUP**

выиграй видеокарту
ECS N8800GT!

Друзья! Вашему вниманию предлагается комикс, составленный из скриншотов игры BioShock.



- Придумайте смешную историю, используя предложенные скриншоты как подсказку.
- Напишите реплики героев вашей истории, обязательно используя название видеокарты «ECS N8800GT».
- Пришлите получившийся диалог на адрес ecs@igromania.ru до 1 марта 2008 года.

Автор самого интересного и смешного диалога получит ценный приз от компании **EliteGroup**: видеокарту **ECS N8800GT-512MX+PS**.

Кроме того, десять счастливых получают поощрительные призы!

Подведение итогов конкурса состоится в апрельском номере журнала.

**GEFORCE
8800 GT**

ECS

поощрительные
призы

поощрительные
призы

поощрительные
призы

поощрительные
призы

поощрительные
призы

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



СИСТЕМЫ ОЦЕНОК

Не знаю, как вас, а меня всегда бесила десятибалльная система оценок. Ее используют по всему миру, но мало кто при этом действительно выставляет оценки по ней. Большая часть игр оценивается в диапазоне от 5 до 10. Средняя игра получает

мало нового. — 8 баллов максимум. **The Witcher** — очень хорошая игра с недочетами, это реально 7.0. **Stranglehold** — немного кривоватая, но забойный шутер на вечерок — 5,5-6,0. Но ведь если мы видим такие оценки у ХОРОШИХ, но не ГЕНИАЛЬНЫХ игр — внутри все закипает, хочется как минимум требовать справедливости, а подчас просто перебить любимую редакцию. При этом умный текст и авторитетное мнение автора уже не играет никакой роли. Но если задуматься, 7 баллов — это всего в трех баллах от идеала. Это очень высокая оценка. Но люди не воспринимают ее. По той же причине редко используется пятибалльная система. Она более наглядна. Ведь каждый из нас получал в школе тройки и знает, как это неприятно. Интересное всего, как мне кажется, поступили японцы из журнала Famitsu. Они придумали 40-балльную систему. Она проста, хоть сперва и непонятна, но при этом достигает главного — ставит те самые заложенные в нас ориентиры, которые подсознательно говорят, что нормальная игра не может оцениваться в 3 балла, а хорошая в 4. И вот ее мы давно хотим задействовать в «Видеомании», что и сделаем в рамках глобальной перекройки раздела «на прилавках».

На этом все. До следующего месяца. Играйте только в хорошее.

Антон Логинов,
процессор видеонаправления
video@igromania.ru



6-7 баллов. Полная ерунда — в районе 5-5,5. И дело здесь не в рецензентах, а в людях, которые эти оценки смотрят. Люди совершенно не воспринимают оценки в 6-7 баллов как хорошие, что уж говорить о том, что ниже. Между тем большинство игр именно такие оценки и заслуживают. Даже **Crysis**. Это очень хорошая игра, в которой

Смотрите в «Видеомании»

Видеонюсости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

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

На прилавках

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

Демотеатр

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

Nextgen

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

От винта!

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

Рекламная пауза

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

Pre-reporting

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

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно нажимайте на нас!



Как попасть в «Видеоманию»

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

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите 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. Текстовый ролик в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) прикрепить не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы ознакомим, посмотрим и решим — пойдет ли наш дес-дес или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылать видео, убеждая, что оно соответствует качеству других работ, размещенных в «Развлекательном канале».

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



СТАНЬ ВЛАСТИТЕЛЕМ ЗЕМЛИ!

РЕКОМЕНДАЦИЯ

EMPIRE EARTH III



Выбор из трех великих эпох — каждая со своими уникальными войсками, славными и методами ведения войны.



Веди человечество через прошлое в будущее.



Вся планета предстает в своем истинном обличье в качестве вашего волея бытия.

EMPIREEARTH.COM

PC DVD ROM

RECOMMENDED BY PEGI 12

THE NVIDIA logo NVIDIA GeForce

Games for Windows

certified SOFTWARE

mod.doc SOFTWARE

SIERRA

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Empire Earth, Sierra and their respective logos are either registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Mod Doc Software, Mod Doc, the Mod Doc logo, and the Mod Doc logo are either registered trademarks or trademarks of Mod Doc Software, LLC. All rights reserved. The NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Supposed To Play" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. Windows and the Windows Vista Start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license. Certified on the PC 720 & 811720. XP is a registered trademark of Dell Inc. All other trademarks are property of their respective owners.



То, что на следующих страницах вы увидите итоги 2007 года по версии журнала «Игромания» — удивительно. Удивительно, какие это игры. Это были самые лучшие, самые смелые, самые яркие 365 дней за очень долгое время. Мы специально сократили нашу традиционную двадцатку до десяти. Не потому, что в этом году не было двадцати хороших игр. А потому, что эти десять — исключительные — за каждую из них мы готовы стоять горой. Это выдающиеся произведения интерактивного искусства, и мы горды тем, что существуем здесь и сейчас, когда на Земле появляются такие игры. А теперь вдохните поглубже — мы начинаем!



РАСПИСАНИЕ ПРАЗДНИКА

10 лучших игр 2007 стр. 37

Лучшие из лучших, крутейшие из крутейших, самые, в конце концов, самые. «Игромания» держит руку на Конституции и понимающая всю ответственность исторического момента, называет десятку наиболее значимых игр 2007 года.

Специоминиатри стр. 44

Лучшая графика года, лучший звук года, лучший юмор года, лучший мультиплеер года, лучшая клюква года, лучшие герои года, феномен года, лучший <...> года, лучший <...> года и, конечно же, лучшая <...> года!

10 лучших игромоментов стр. 50

Расстрел в прямом эфире, нериверская перестрелка с инопланетянами, явление карьерного самосвала, убийство клюшкой для гольфа, атомный гриб над Америкой и другие моменты, потрясшие нашу редакцию до глубины души в 2007-м.

События года стр. 52

Анонс StarCraft 2 и продолжения Mafia, скандал вокруг Manhunt 2 и тизер Duke Nikem Forever, кадровые перестановки и слияние Blizzard и Activision. Мы еще раз вспоминаем главные события минувшего года и с интересом следим за их развитием.

Тенденции года стр. 56

Вес 2007 год мы внимательно следили за тем, как русские снова становились главными злодеями в играх, как медленно умирали релсовые шутеры, и теперь публикуем собственный дневник наблюдений.

Цитаты года стр. 58

«Будьте уверены, нет абсолютно никаких шансов на то, что в работе нашего оборудования могут возникнуть опасные для жизни неполадки до того, как вы поджаритесь...» и еще с дюжину культовых фраз, которые остались нам 2007 год.

Цифры года стр. 59

Сколько миллионов заработала Microsoft на Halo 3, сколько интернетчиков интересуется играми и, наконец, сколько стоит расписание под хохлому PlayStation 3 — эти и другие познавательные цифры ищите в нашем материале.

Главные игры 2008 стр. 60

«Игромания» ловко прикидывается Нострадамусом и по мере своих сил пытается предсказать, какие игры могут оказаться на этих страницах через год, в поведении итогов уже наступившего 2008-го.

ЖАНР
Эпический экшен
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Microsoft/1С
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games
РЕЦЕНЗИЯ
«Игромания» №12/2007

Какая же, право, удивительная гримаса нашего времени. Десятку главных игр года начинать (точнее, заканчивать — место последнее, хоть мы и выбираем из лучших) Gears of War, шутер, который, по-хорошему, еще год назад должен был находиться в этом топе и, может быть, даже получить «игру года 2006». Не сложилось по нескольким причинам. Во-первых и в главных, Gears of War долго ходил в эксклюзивах для Xbox 360 и до самого выхода Halo 3 несколько сезонов «продавал» консоль от Microsoft. Во-вторых, за последние двенадцать месяцев жанр шутеров совершил такой гигантский рывок вперед, что теперь Gears of War приходится играть на одном поле с титанами вроде Crysis и Call of Duty 4. В общем, десятое место по сегодняшним меркам — это еще очень даже неплохо.

По замыслу Gears of War представляет собой правильный такой блокбастер, где все, что не удалось сделать талантом, было сделано деньгами. Сюжет здесь не настолько важен, насколько важна атмосфера: шестеро мужчин с квадратными челюстями ведут партизанскую войну против странных пришельцев под названием Саранча в антуражах разрушенной антиутопии. Мрачный сюжет, сухая серая палитра, душогонные солдатские шуточки, яростные перестрелки, потоки крови и — впервые за долгое время — бензопила в качестве одного из главных средств ведения переговоров. Все это, будучи соединено вместе, взаимодействует по законам сложных химических процессов и в итоге создает очень цельный шутер-блокбастер. Прелесть Gears of War еще и в том, что его крутость понимаешь не сразу, а, наоборот, каким-то задним умом. Ощущаешь, если хочите, сердцем.

И еще одно: Epic, создатели Unreal и люди с гигантским PC-опытом, сделали практически идеальный порт и перенесли Gears of War на нашу платформу так, как это по-хорошему нужно делать всем. Новые уровни и дополнительные сюжетные линии, два лишних часа геймплея, поднятая графика, отточное управление, идеальная производительность, практически полное отсутствие программного брака и тормозов, ставших чуть ли не стандартом для большинства портированных на ПК игр. Если весь пресловутый приставочный нектенст будет приходить на нашу платформу в таком виде, то на годовую разницу между релизами можно даже не обращать внимания. По крайней мере, Gears of War это не помешало остаться отличной игрой.

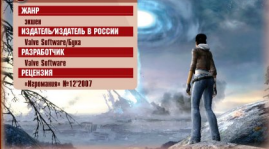
— Александр Кузьменко



9

Half-Life 2: Episode Two

ЖАНР
Занятия
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Valve Software/Сбер
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
РЕЦЕНЗИЯ
«Игромания» №12/2007



Подобно фондовому рынку, в мире компьютерных и видео-игр есть свои «голубые фишки» — сериалы, которые никогда не поддаются. Если брать исключительно компьютерные игры, то таких «голубых фишек» у нас всего ничего: это проекты **Blizzard** и серия **Half-Life** (хотелось бы написать «игры Valve», но, в отличие от **Blizzard**, абсолютно безгрешной ее признать нельзя — см. **Counter-Strike: Source**). **Half-Life** для шутеров от первого лица стал своего рода иконой — на него молятся, ему подражают, его переиздают. Для геймдизайнеров **Half-Life** — все равно что работы Адама Смита для экономистов: может, он и «чем-то уже и устарел, но это классика и не знать ее просто стыдно».

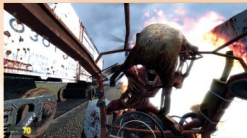
После релиза **Half-Life 2** в 2004 году Valve решила эксперимента ради выпустить несколько продолжений в виде коротких эпизодов. В 2006-м последовал **Half-Life 2: Episode One** — недурной, но короткий и местами слегка провисающий. На этом фоне от второго эпизода, запланированного на 2007 год, особенных свершений покачу не ждали: еще один кучдый отрывок, да еще на движке игры трехлетней давности? Нет уж, спасибо.

Однако первый же ролик продемонстрировал, что Valve способна сделать нечто особенное даже на несвежем материале. Первое, на что обращается внимание в **Episode Two**, — игра выглядит гораздо моложе своих лет. Движок **Source** с самого начала имел солидный задел на будущее, однако тут решают не технологии, а изумительное художественное исполнение. В **Half-Life** всегда было хорошо с арт-дирекшеном, но в **Episode Two** художественный отдел Valve превзошел сам себя. Чего только стоят здешние леса — ощущение такое, будто попал в какие-нибудь заповедные места Черногории.

Ну и, кроме того, это по-прежнему тот **Half-Life**, который мы так хорошо знаем и любим: с превосходной экшен-частью, бесконечным разнообразием игровых ситуаций и отличным видом.

Сейчас, по прошествии девяти лет, мы видим, что лучшей в серии была все-таки самая первая часть, образца 1998 года. Там не разменивался на конъюнктуру, и если, например, требовалось убить какого-то персонажа, то разработчики делали это без колебаний. Сегодня же игра превратилась в какое-то подобие мыльной оперы: много сколько-нибудь значимое событие в сюжете обставлено как сенсационная драма. Но даже если вынести за скобки сюжет, **Half-Life 2** все равно останется в высшей шутерной лиге.

— Игорь Варнавский



8

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

ЖАНР
Соревнования в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ
EA Games
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
РЕЦЕНЗИЯ
«Игромания» №5/2007



Command & Conquer, выдержав паузу длиною ровно в семь лет (последней стратегией, относящейся к оригинальной ветви **C&C**, был аддон **C&C: Tiberian Sun — Firestorm**, датированный мартом 2000 года), снова вернулся на сцену. Пауза, надо сказать, получилась очень приличная: за это время сменилось два поколения приставок и семь поколений видеокарт, появились миллиарды новых технологий, а сами стратегии изменились почти до неузнаваемости. Большинство из них либо открыло для себя киношные принципы построения (это когда всю дорогу вас ведут по скриптам за ручку), либо наоборот — обучились играть сами в себя (см. **Supreme Commander**).

На этом фоне **Tiberium Wars** смотрится неожиданно boldly. Геймплей в **C&C** всегда был хорошим, но совершенно не сравнимый с тем, что предлагали стратегии **Blizzard**. **Tiberium Wars** делали уже совершенно новые люди (компания **Westwood**, создательница серии, была закрыта **Electronic Arts**, большая часть ее сотрудников основала фирму **Petroglyph**, которая изготовила сначала неплохую, но сугубо проходную **Star Wars: Empire at War**, а затем сомнительную **Universe at War: Earth Assault**). И они, наконец, сделали так, что в **C&C** стало интересно играть, а не только смотреть ролик. В этом плане **Tiberium Wars** представлял собой идеальный блокбастер: очень красивый, продуманный до мелочей, тщательно оттестированный, с нормальным геймплеем (а не его имитацией, как это сейчас принято) и действующим балансом.

Зато было в ролик. По сравнению с тем, что было в старорежимных **C&C**, им отчаянно не хватало масштаба и какой-то сумасшедщины. Большинство брифингов представляют собой всего лишь словозаливания одного или двух-трех героев. Действие происходит в основном в закрытых помещениях. И если на Кейна (**Джо Кукуана**) смотреть всегда в радость ввиду его беспредельной харизмы, то на остальных персонажах иногда откровенно скучаешь. Хорошо видно, что даже талантливые **Джоз Холлоуэй** (**Сомер из Lost**) и **Майкл Айрсонайд** (**Рихтер из «Вспомнить все»**, голос **Самы Фишера**) играют без особенной страсти — что уж говорить об остальных? Самую войну если и показывают, то в виде дешевых силиконовых роликов.

Тем не менее по сумме достоинств **Tiberium Wars** все равно достоин включения в пантеон, и если в 2007 году с ним кто и мог конкурировать, то только **World in Conflict**.

— Игорь Варнавский



7

World in Conflict

ЖАНР

RTS с штурбом

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Vivendi Games/Саймон Крейв

РАЗРАБОТЧИК

Massive Entertainment

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №10/2007



World in Conflict — несомненно, лучше, чем случилось с жанром RTS за последние несколько лет. С третьей попытки **Massive Entertainment** довели свою **Ground Control**-механику до эталонного состояния. **World in Conflict** — хирургически выверенная и сбалансированная стратегия, созданная по принципу шведского дизайна, то есть «ничего лишнего». Шведы (с которыми мы за этот год успели крепко подружиться) изрядным образом отстали по шакам все оставшейся жанровые недуги. Вот, например, ресурсы, которые тут есть и которые пополняются автоматически. Место героев, суперинтов и прочей шелухи занимают специальные тактические спецдодры, которые выдаются все и сразу. **World in Conflict** не заигрывает с вами, не скарливает по одному сюрпризу в час, он сразу же выдает вам на руки весь свой арсенал, после чего игрок, как шутка, змывает в воздух и там радостно лопается от восторга.

Кроме точной механики (хотя, по правде говоря, она была хороша и в **Ground Control 2**) про **World in Conflict** необходимо запомнить две вещи. Во-первых, это самая быстрая RTS на Земле. Мы не случайно добавляем в жанр слово «турбонаддув» — любая партия тут разгрызывается как минимум в пять раз быстрее, чем в любой другой игре. **World in Conflict** — это стратегия с динамикой шутера. Главным аргументом Игоря Варнавского против размещения **World in Conflict** выше **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** была следующая фраза: «Да это ведь и не стратегия вовсе!» Чистая правда. **World in Conflict** управляет при помощи мыши и традиционной шутерной WASD-раскладки, а мультиплеер-партия в нее больше всего напоминает RTS-вариант **Battlefield**.

Во-вторых, это самая красивая стратегия года. **Company of Heroes** рядом не стояла. **Massive** холит собственный техно-фетишизм: во время сванса ковровой бомбардировки особо впечатлительные люди стоят по стойке смирно и отдают мониторить. Когда в предакатаном мурамском порту ваша артиллерия топит последнюю подводную лодку, это выглядит ничуть не хуже, чем любая открытка из **Call of Duty 4**.

Наконец, **World in Conflict** — один из двух важнейших PC-эксклюзивов 2007 года. Версия для Xbox 360 все еще ковыляет где-то в пути, и, по правде сказать, не очень понятно, что произойдет со всей этой бешеной динамикой, когда у вас отнимут клавиатуру и мышь. Мы полагаем, что ничего хорошего.

— Олег Ставицкий



6

The Witcher (Ведьмак)

ЖАНР

RPG

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Atari/Новый диск

РАЗРАБОТЧИК

CD Projekt RED

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №12/2007



«Ведьмак» (он же **The Witcher**) — игра, как мы тут в «Игромании» любим говорить, трудной творческой судьбы. Ставшая для всего восточно-европейского игропрома примерно тем же, что и «Сталкер», она во многом повторила путь черновильского шутера. Пять в лет разработке, десять переносов даты выхода и близкий к священному статусу после релиза во всех братских странах. В то время как западная пресса недоуменно выводила «Ведьмаку» семерки, мы со всей ответственностью провозглашаем дебют полков из **CD Projekt Red** главной ролевой игрой года.

И вот почему: дело в том, что **The Witcher** — это, по сути, единственная достойная RPG, которая выходила на PC в этом году. Мало того, если не считать **Mass Effect** (который все равно рано или поздно придет на ПК), то больших и сложных сюжетных ролевых игр толком не было даже на консолях. Так что в каком-то смысле «Ведьмак» — еще и приятный экоклиоз для нашей с вами платформы.

Дальше — больше. **The Witcher** — хардкорный, суровый одолку, возвращающий ролевые игры к самым истокам жанра. Огромное количество диалогов и вариантов развития сюжета, оригинальная (и сложная!) система прокачки, боевка, изобавленная от примитивной заклинания всего, что движется. Наконец, очень недетские ситуации, насилие и обнаженка — на Западе сейчас так уже не делают.

Еще одна причина безграничной любви к «Ведьмаку» — невероятная популярность одноименных романов польского писателя Анджея Сапковского, одинаково уважаемого как у себя на родине, так и у нас. В его книгах нет ни одного избитого фантазийного штампа или заезженного клише, а оригинальные ситуации вкупе с натурализмом и живостью языка заметно отличают его творчество от большинства того литературного мусора «с зльфиами и бабами» на обложках, которого сегодня завалены полки ближайшего к вам книжного магазина. Люди из **CD Projekt Red** скрупулезно вживили описанный Сапковским мир в сложную игровую механику и, по заверениям знатоков его творчества, сделали это так, что получилось полноценное литературное продолжение того самого «Ведьмака». Для сотен тысяч людей, уже купивших **The Witcher**, он стал чуть ли не главным релизом года. Ну а для редакции журнала «Игромания» — лишний повод не сомневаться в выборе лучшей RPG 2007.

— Александр Кузьменко



5

Portal

ЖАНР
Звезда
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Valve Software/Буца
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
РЕЦЕНЗИЯ
«Игромания» №12/2007



Открываем производственную тайну. Во время наших ежегодных внутриредакционных дебатов Portal на полном серьезе рассматривался как претендент на звание игры года. В разное время за эту игру выступали Олег Ставицкий, Игорь Варнавский и некоторые наши авторы. В итоге бурных обсуждений (три сплоченных стула, два разбитых монитора, одна госпитализация) Portal аккуратно закрывает пятерку лучших игр этого года — достойнейшая позиция для дебютного indie-шутера.

На момент написания этих строк (последняя неделя уходящего 2007 года) интернет-истерика вокруг Portal и не думает утихать. Это игра, в которую без памяти влюблился все — пресса, игроки и случайные прохожие. Поступивший в продажу плоский куб (один из центральных образов Portal) был раскуплен в течение 24 часов. Гениальная, без преувеличений, песня из финальных титров исполняется ее автором вживую, под гитару, на каком-то внеочередном съезде полководников. Народные умельцы тут же собрали на Adobe Flash 2D-версию. Portal, приложенный к Orange Box в качестве эксперимента, признан подавляющим большинством игроков главным поводом к приобретению всей «оранжевой» вязанки.

О том, что являет собой Portal, все знали задолго до релиза — пространственные головоломки без единого выстрела с вашей стороны, порталы, которые открываются в любой точке (кроме отдельных случаев). Чем-то похожим мог стать Prey, если бы у его авторов хватило духу. Но вот чего от Portal никак не ожидали, так это потрясающего черного юмора и безупречного визуального стиля. Portal — наглядная демонстрация ценности такой должности, как продюсер. Гейб Ньюэлл не просто пригласил группу студентов в состав Valve Software, он выделил им своих художников и сценаристов, которые превратили концепт в игру. Два принципиально разных, но тождественных друг другу понятия.

Вообщем, весь этот сценарий, начиная со скромной инди-головоломки Narbacular Drop и заканчивая открытыми признаниями в любви от самых влиятельных работников цаха (Рэнди Питчфорда из Gearbox Software, например), должна вдохновить всех и каждого на подвиг. Кажется, такие романтические истории все еще возможны только здесь, в игровой индустрии. Нам, следившим за создателями с самого начала (по иронии судьбы, первая заметка о Narbacular Drop появилась в «Игромании» в качестве приложения к рецензии на Prey), особенно приятно наблюдать, как Portal собирает заслуженные овации по всему миру. Сиквел, говорят, уже в разработке.

— Олег Ставицкий



4

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

ЖАНР
Звездный славянский шутер
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1PB/GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК
GSC Game World
РЕЦЕНЗИЯ
«Игромания» №12/2007



S.T.A.L.K.E.R. — это даже не сколько игра, сколько национальная идея, живая легенда и воплощенная многолетняя мечта всего славянского игропрома о своей «великой игре». А еще это, пожалуй, единственный «наш» шутер, за который не стыдно и которым можно на полном серьезе гордиться. Шесть лет разработки, три отмененных концедии и десять переносов даты выхода не прошли даром: «Сталкер» стал единственной в этом году славянской игрой, попавшей в западные топы лучших продаж, не говоря уже о «родине слов», где за проектом закрепился настолько культовый статус, что аж страшно (достаточно сказать, что S.T.A.L.K.E.R. оказался абсолютным рекордсменом нашего читательского топа «Игра месяца», где начиная с релиза прочно удерживал первое место и только в декабре с незначительной разницей наконец-то уступил его Crysis).

Люди из GSC Game World совершили невероятный для наших широт прорыв и не просто прилежно повторили основные шутерные клише, а сделали яркую, необычную, инновационную, стопроцентно свою игру. Они чуть ли не в натуральную величину смоделировали несколько квадратных километров чернобыльской Зоны отчуждения, до конца отстаивая концепцию свободного геймплея и по максимуму прокачали сюжет и уникальную «сталкеровскую» атмосферу.

Конечно, при желании тут можно найти миллион недостатков: припомнить разработчикам все нереализованные идеи, попенять на графику (не самую современную на Земле) и интерфейс, который больше подошел бы для RPG из конца 90-х, нежели масштабному шутеру второй половины двухтысячных... Но мы, как вы понимаете, ничего этого делать не будем. S.T.A.L.K.E.R. предлагает несколько уникальных вещей: интересный и действительно оригинальный мир, почти ролевой подход к решению игровых задач и, что самое главное, совершенно новый опыт и ощущение. То, чего нам так не хватало в мире, где до последнего момента правили синтетические блокбастеры.

Когда мы в редакции впервые запустили S.T.A.L.K.E.R., выбежали из подземного бункера сердобольного торговца Сидоровича и наткнулись на группу сталкеров, с гитарой и тушенкой сидевших у костра, вдруг стало понятно, что другой такой игры на земле просто нет. И пусть в общем зачете сегодня только четвертое место, мы-то ведь с вами знаем, что круче на бывшей 1/6 части суши никто и никогда еще не делал.

— Александр Кузьменко



3

Call of Duty 4: Modern Warfare

ЖАНР

шутер-мечел

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

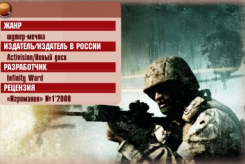
Activision/Вексель гаск

РАЗРАБОТЧИК

Infinity Ward

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №1'2008



Мы тут в «Игромании» уже не первый год с упорством буддийского монаха бубним одну и ту же мантру: «Жанр-шутеров-застрал-а-развитии, скрипты-и-графику-невозможно-развивать-до-бесконечности, перемен-требуют-наши-сердца». И что бы вы думали? На некое третье место в нашем топе лучших игр года снова попадает Call of Duty. Хотя вот с кем с кем, а с ним уже давно было «все ясно»?

Храбрые люди из компании Infinity Ward пять лет назад, по сути, изобрели новый жанр «шутер-аттракцион». Отличительные черты: происходит максимум за пять-шесть часов, уровни организованы предельно линейно и просто, на экране постоянно что-то происходит. В кустах давно протоптанного и выверенного туристического маршрута сидит персональный Спилберг, который каждую секунду валит перед вашим носом деревья, запускает над головой самолеты, взрывает на пути бензовозы и сносит под откос поезда. За пять лет существования жанра все эти фокусы уже порядком приелись — ну в самом деле, даже от самых крутых аттракционов начинаешь подташнивать на пятом кругу. А тут...

И вот надо же какая ирония судьбы: только мы приготовились встретить Call of Duty 4 дежурной отповедью про «перемен-требуют-наши-сердца», как вдруг выяснилось, что главная высота, оказывается, еще не была взята. В четвертой части сериал прыгнул выше собственной головы: графика, сюжет, постановка, устройство уровней, баланс, сложность — все здесь выверено до идеала. Вдруг обнаружилось, что если за дело берутся действительно правильные люди, то старая концепция еще как работает: вы снова садитесь на знакомую карусель, берете в руки пулемет и вихрем проносите через шесть часов шикарно поставленных сцен и незабываемых моментов. Ну и, кроме того, новый Call of Duty это еще и идеальная игра для тех, кто, пардон, застрял: даже наш штатный боец за духовности и инновации Олег Ставицкий — и тот с ужимкой признал, что не смог найти здесь ни одного объективного недостатка.

И все же, как бы мы ни признавались в любви к Call of Duty 4, очевидно, что это легендарная песня шутеров старой волны. Все, финиш, предел — идеалы достигнуты и высота взята, дальше жанру расти, наверное, просто некуда. Да и незачем: круче все равно уже не получится. Но потом выйдет Call of Duty 5 или 6 — и мы снова это напишем.

— Александр Кузьменко



2

Crysis

ЖАНР

шутер

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

Crytek

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №1'2008



С Crysis вышла очень странная история. В прошлом номере «Игромании» (где как раз была наша гигантская рецензия) три редактора журнала, не сговариваясь, обрушились на игру с критикой. С проектом все действительно оказалось не так просто и безоблачно, как хотелось бы. Он не выдерживает темп, местами возмутительно недоделан, местами в него элементарно скучно играть. Сюжет опять же никуда не годится. Ну и адвы системные требования. При этом Crysis сделал для жанра шутеров столько, сколько ни один другой проект в этом году (за исключением Portal, пожалуй).

Основная претензия к игре состоит в том, что, кроме технологии, там, собственно, нечего смотреть. Это чужь. Crysis — первый и единственный на сегодня проект с настоящим, взвравшимся sandbox-геймплеем. Тут действительно можно запрыгнуть на любое здание, запустить кому-нибудь бочкой в ухо, подорвать грузовик и неожиданно обнаружить себя под обломками криши ввиду прилетевшей откуда-то ракеты. Обратной стороной этого незакрытого Голливуда является следующее обстоятельство: вы можете запутаться в лопухах, скатиться с горы, упасть в воду и, проклиная все на свете, десять минут брести через пустыне джунгли, со скуки постреливая по лягушкам. Crysis в одну секунду может стать лучшей игрой десятилетия, а в другую — глиняным колоссом, у которого очень нехотят отвалиться ноги.

Этой игре, похоже, уготована незавидная судьба — решив ряд важнейших жанровых проблем, она открыла целый пласт новых, за которые ее не преминули пнуть ногой в бок. Но важно понимать вот что: если вы не просто поигрываете в компьютерные игры на досуге, а так же, как и мы, всерьез интересуетесь судьбой этого непростого вида искусства, Crysis обязательно нужно увидеть. Это — будущее интерактивных электронных развлечений, и не ознакомьтесь с ключевой игрой 2007 года будет просто глупо.

К тому же есть еще одно, более прозаическое обстоятельство. На момент написания этих строк (24 декабря) известно, что Crysis проданся тиражом чуть больше 80 тыс. экземпляров. Это катастрофически мало. Так что если вы прямо сейчас не пойдете и не приобретете легальную копию, в индустрии вполне рационально могут рассудить, что все эти жанровые свершения никому не нужны, и с радостью продолжат производство сериала Call of Duty. При всем уважении к последнему допустить такое никак нельзя.

— Олег Ставицкий



BioShock

ЖАНР

ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

2K Games/1С

РАЗРАБОТЧИКИ

2K Boston и 2K Australia

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №18/2007

Тезис о том, что 2007 год стал чуть ли не самым плодородным годом за последнюю пятилетку, мы в разных формулировках произносили несчетное количество раз. Самое главное, что случилось за эти отчетные 365 дней, — компьютерные игры наконец перестали напоминать кинофильмы **Тимура Бекмамбетова**, которые более или менее красиво сняты, но лишены, как соевый сыр тофу, каких бы то ни было страстей. В 2007-м страсти вернулись. **Crysis** ругают, даяться, но играют. **Portal** меняет наши представления об организации пространства в шутерах. **World in Conflict** попадает всему жанру RTS сразу. «Ведьмак» занят ремиксами на вечные ценности. Люди пробуют, ошибаются, сплываются, но язык интерактивного компьютерного искусства снова начал меняться.

Главным контраргументом против представления **BioShock** к почетной награде «Игра года» явился следующий: «Это же **System Shock 2!**» История, для тех, кто не в курсе, следующая: в 1999 году, то есть девять лет назад, **Кен Левайн** и компания **Irrational Games** создали компьютерную игру **System Shock 2**, клоном которой, с поправкой на джаз и пятидесятые, является

BioShock. Тогда Левайну сильно не повезло — весь мир зачарованно смотрел на **Half-Life**. И вот, девять лет спустя, эти же самые люди берут за основу собственную игру, меняют название и декорации и выпускают ее в свет. Результат — более двух миллионов проданных копий.

То есть получается, что журнал «Игромания», воспевающий на своих страницах важность жанрового развития, отдает важнейшую награду года в руки ремейка игры девятилетней давности? Не совсем так. **BioShock** кто-то очень ловко прозвал «шутер 2.0», и это крайне меткое определение. В основе игры действительно лежит механика **System Shock**. Это, если кратко, шутер с глубокой ролевой игрой. То есть являясь по форме коридорным FPS, эта игра позволяет вам творить с собой и окружающим миром удивительные вещи. Например, устанавливать в собственное тело так называемые плазмиды, от которых левая рука обретает самые различные способности (в диапазоне от банального электрического удара до временного гипноза врагов), взламывать вражеские турели или апгрейтить оружие. Подобное было в **System Shock 2**.

Но **BioShock** освежает всю эту конструкцию с помощью современных технологий. Корректная физика позволяет сунуть какую-нибудь табуретку в огонь, после чего залупиться ею в находящегося на втором этаже врага, который тут же загорится и поспешит к ближайшему водоему. Но самое главное — Левайн реализовал так называемую экологию AI. Вся местная фауна состоит друг с другом в непростых взаимоотношениях. И вот тут **BioShock** выкидывает трюк, на который способны только игры определенного класса: он умеет играть сам в себя. При желании вы можете перепрограммировать несколько турелей, спровоцировать с помощью специального плазмиды драку между двумя монстрами, после чего поджечь третьего и с интересом наблюдать, что будет дальше. **BioShock** — шутер больших возможностей, который очень хорошо показывает, как современные технологии могут служить геймплее, а не скриптам.

Коммерческий успех **BioShock** — это еще и свидетельство взросления как индустрии, так и самих игроков. В 1999 году мир оказался не готов к шутеру с богатым внутренним миром. В 2007-м он воспринял его с восторгом. И это при том, что эстетически **BioShock** выглядит очень рискованно. Ключевые слова: джаз, пятидесятые, ар-деко, коктейльные платья. Очень эстетская, очень взрослая и очень непростая игра. Я лично обещал Александру Кузьменко, что слово «интеллектуальный» тут прозвучит всего один раз, так что вот: это самый интеллектуальный шутер 2007 года, и то, что мы присуждаем титул «Игра года» именно ему, — тоже хороший показатель. Значит, мы с вами развиваемся, значит, все, о чем мы тут пишем, не зря.

И последнее. Изюм всех игр нашей золотой десятки **BioShock** — самое цельное и законченное произведение. Это зрелая, продуманная работа людей, которые знали, что делают. И джаз, и платья, и плазмиды — все это здесь выглядит не нагромождением, несомненно, приятных элементов, а вынятой, стройной концепцией. **BioShock**, как ни одна другая игра в 2007 году, вплотную подходит к понятию «интерактивное искусство». Тем интересней, что будет дальше.

— Олег Ставицкий



Соединяем при нуле



Если Вы абонент «Билайн», то останетесь на связи даже при нулевом балансе! Специально для Вас мы создали услуги:

«Доверительный платеж»

Попросите «Билайн» временно пополнить Ваш счет и продолжайте общение! Запрос «Доверительный платеж» – ✉ 141 #✔

«Позвони мне»

Попросите абонента любого российского оператора перезвонить Вам, если сами не можете сделать звонок. Запрос «Позвони мне» – ✉ 144 ✉ номер абонента, которому адресована просьба #✔

«Живой ноль»

Принимайте все входящие звонки и SMS даже при нулевом балансе!

Услуги не требуют подключения и дополнительной оплаты.

Узнайте больше
☎ 06 40 12
www.beeline.ru



Билайн™
живи на яркой стороне

ЛУЧШИЙ ЗВУК

Call of Duty 4: Modern Warfare

ЖАНР	шутер
ВИДЫ ИГРЫ	первый человек
РАЗРАБОТЧИК	Infinity Ward
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Activision/Восток писк
РЕЦЕНЗИЯ	«Игромания» №12000

Наш штатный антрополог и краевед Игорь Варнавский давно вывел теорию отличия хорошего шутера от плохого. Согласно этой теории, главный признак плохой игры — не вечерняя графика и не убитое управление, а тупой, долдонящий грохот оружия, который

оказывает подсознательное воздействие на мозг почище, чем любой инфразвук.

По этой же теории **Call of Duty 4: Modern Warfare** — шутер чуть ли не самый совершенный. Нервический стрекот «Узи», резкий свистящий шум «Беретты», рожкоуший «бэнг-бэнг» М4 и знакомое каждому советскому человеку бодрое «тра-та-та-та» АК-47 — каждое оружие здесь обладает неповторимым, уникальным звуковым характером. Да ладно бы только оружие — все, начиная с широка чернобильской травы, жуткого завывания ветра на уровне в Припяти и кончая диким ревом стартующих ядерных ракет, звучит здесь так, словно это происходит в твоем присутствии. Это ли не лучший комплимент компьютерной игре?

Еще один важный момент: в **Call of Duty 4** как ни в каком другом шутере по звуку можно действительно ориентироваться. «Действительно» потому, что подобные вещи заявляют сейчас каждый первый разработчик, но на практике они работают в двух-трех. Скажем, во время перестрелок в предгорьях Азербайджана автор этих строк в кромешной тьме умело вычислал по звуку, в каких конкретно кустах засели боевики. Наконец, знаменитый эффект контузии в **Call of Duty 4** был также доведен до совершенства: любой, кто имел несчастье временно проглотить от разорвавшейся неподалеку гранаты, сразу же узнает этот глухой «бу-м!», секундную паузу и последующий пронзительный свист в ушах.

И что бы там ни возражали некоторые скептики о важности этой номинации, мы тут все в «Игромании» уверены, что у этих самых скептиков возле монитора в лучшем случае стоят две пластмассовые колонки. Поверьте, друзья, даже 2000 рублей (которые, понятно, всегда лишние), потраченные на ваше компьютерное аудио, изменят такое отношение раз и навсегда. Буквально каждый звук, издаваемый миром **Call of Duty 4**, с лихвой окупит вложения в дорогой усилитель и хорошие колонки. Только будьте осторожны: на шум местных перестрелок часто сбегаются участковые милиционеры и особо нервные соседи.

P.S. И вот еще интересная зарисовка. Саунд-директор **Frontlines: Fuel of War**, разговаривая с Олегом Ставицким о звуках в играх, заслышав о **Call of Duty 4**, сообщил: «Ну это просто пуристы! Они никогда не возьмут звук из аудио-банка и даже последний пистолет заглушат сами».

— Александр Кузьменко



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Crysis

ЖАНР	фантастический шутер
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Crytek
РЕЦЕНЗИЯ	«Игромания» №12000

С одной стороны, с этой номинацией все было довольно просто. Технически **Crysis** настолько отстает от всех прочих игр, выходящих в этом году на PC, что догнать и опередить у нас было не в духе. В конце концов, это единственный проект, у которого за графику стоит давать баллов. С другой — мир явно оказался не готов к **Crysis** и его красоте. На нашем и чужих форумах бунт — игроки отказываются приобретать GeForce 8800GTX ради одной-единственной игры. Возмущение по поводу хамских системных требований «Игромания» понимает и где-то даже разделяет, но здесь все-таки хочется выступить в защиту подсудимого.

Crysis действительно нужен все эти ресурсы. Это становится особенно понятно во втором, относительно камерном акте игры, где Crytek не елозит у вас перед носом сотнями высокополигональных танков в кадре. Во-первых, чтобы оценить весь визуальный прорыв **Crysis**, совершенно необходимо выключить музыку. Так игра сразу прекращает походить на пошлый блокбастер — вы остаетесь один на один с картинкой и звуком. Во-вторых, наблюдайте за тем, как ведут себя декорации в **Crysis**. Главное, что умеет делать эта игра, — не валить пальмы и не бликовать DX10-освещением. Она умеет ретранслировать почти осязаемое ощущение окружающего пространства. Этот мир не стерилен — в воздухе постоянно кружат какие-то микрочастицы, поднимается пыль, шуршит листва. Такие вещи обычно регистрируются подсознанием — как правило, вы не обращаете на них внимания, но **Crysis** обладает очень ценным свойством — он избавляет компьютерные игры от этого мерзкого ощущения стерильного медкабинета.

Кружащая в воздухе пыль, конечно, сомнительный аргумент в пользу дорогостоящего апгрейда, но **Crysis** рванул жанр вперед по стольким показателям, что его просто нельзя игнорировать. Это очень неровная, дорогая, требовательная к вашему компьютеру и терпению постановка. Но ее, поверьте, надо увидеть во всей красе. Те, кто запустил **Crysis** на средних или минимальных настройках, побегал два часа, свалился с обрыва и пошел к нам на форум строчить гневное сообщение, очень напоминают героя старого анекдота, который «Битлз» не слушал, но осуждал, потому что ему друг по телефону напел. Для того чтобы понять всю ценность **Crysis**, ему надо выдать авансом внушительный кредит доверия и немало потратиться. Но если вы любите компьютерные игры так же, как мы, сделайте это, пожалуйста.

— Олег Ставицкий



МУЗЫКА ГОДА

Halo 2

ЖАНР

застывший экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft Game Studios

РАЗРАБОТЧИК

Bungie Studios

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №7/2007

Если посмотреть на список фильмов и игр, прошедших проверку временем, легко заметить, что многие из них объединены одной общей чертой: музыка там не просто хорошая или выдающаяся, она заломнивающаяся. Разве можно представить себе «Звездные войны» без

узнаваемых с первых нот маршей Джона Уильямса? «Матрицу» без Clubbed to Death, Chateau и Furious Angel Пола Дугана, а также треков Дона Дэвиса и группы Juno Reactor во главе с Mona Lisa Overdrive? Metal Gear Solid без торжественной и техногенной музыки Гарри Герсона-Уильямса и Норихико Хибино?

Таких саундтреков на самом деле немного (как и вообще произведений, которые проходят проверку временем), и одним из них является музыка к серии Halo. Изюм всех фантастических игр про космос лучше музыки не было, кажется, больше нигде. Сочетая в себе самые малосочетаемые вещи (проникновенное хоровое пение запросто соседствует с электрогитарой), она берет за душу так, что ты с первой секунды понимаешь: вот он же, настоящий масштаб! Эта музыка заворачивает и ложится под кожу игры столь хорошо, что представить на ее месте что-то другое просто невозможно.

Лично у меня первое соприкосновение с саундтреком Halo произошло восемь лет назад, в июне 2000 года. Я тогда посмотрел ролик Halo с E3 (см. его здесь: www.youtube.com/watch?v=99Hg6Ukcn3Q) и впечатлился настолько, что несколько дней не мог заснуть. Тот ролик я пересматривал еще десятки раз, и не в последнюю очередь из-за музыки.

Ее авторами являются два человека: Мартин О'Доннелл, являющийся штатным композитором и звукорежиссером Bungie вот уже десять лет, и Майкл Сальватори. Мартин более известен, он гораздо чаще фигурирует в интервью, но на самом деле ключевая роль в написании музыки Halo принадлежит не ему, а Майклу Сальватори.

По-настоящему самостоятельным произведением можно считать только саундтрек первой части. В Halo 2 и Halo 3 все основные треки, по большому счету, были те же самые, их только незначительно доработали и подготовили дополнительные композиции. Это не то чтобы очень плохо: такие гениальные вещи каждый день писать невозможно. О том, что это действительно гениально, говорят и продажи: музыка Halo 2 является самым продаваемым игровым саундтреком в истории. Так что мы с удовольствием (и диким запоем, но это уже не по вине «Игромании») отдаем Halo 2 ее заслуженный приз.

— Игорь Варнавский



САУНДТРЕК ГОДА

Guitar Hero 3: Legends of Rock

ЖАНР

картина для гитары

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Activision/Плейстейшн Русск/Саймон Квэй

РАЗРАБОТЧИК

Neversoft, Aspyr

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №1/2008

В этом году мы наконец осуществили то, что давно пора сделать. Четко разделив два понятия: оригинальная музыка и лицензированный саундтрек. Под вторым понимаем набор уже существующих композиций, лицензированных для игры. До последнего момента результат, в общем, был предопределен. Самый эстетский саундтрек года — BioShock. Весь лучший джаз пятидесятих: Элла Фитцджеральд, Билли Холидей, Фрэнк Синатра.

Но на исходе года неожиданно случился Guitar Hero 3: Legends of Rock, в PC-релиз которого мы не могли поверить до последнего. И тут все встало на свои места. Продюсеры Guitar Hero 3 в рамках одной игры примирили всю рок-историю, начиная с семидесятых и заканчивая двухтысячными. Музыка в Guitar Hero 3 обладает уникальными свойствами. Набор из 71 (!) композиции содержит в себе все рок-эмоции, какие только можно себе представить: от откровенного идиотизма Kiss и Sex Pistols до степенной серьезности Metallica. Но что гораздо важнее — придурковатая эстетика, саундтрек и собственно механика Guitar Hero 3, будучи сложенными вместе в рамках одной игры, обладают универсальной привлекательностью. Как бы вы не относились к так называемой рок-музыке (а за последние несколько лет рамки этого понятия существенно раздвинулись), в игру гарантированно влюбляешься. То есть если ваша комната до сих пор увешана постерами Iron Maiden (которые, к слову, тоже здесь есть) — без проблем, Guitar Hero 3 покажется интерактивным рок-гимном. Но если все эти заклепки, хавера и мотоциклы вызывают у вас ироничную улыбку, Guitar Hero 3 опять же придется кстати.

Это очень сложно объяснить, но через день игры у вас гарантированно начнет пробиваться метафорический хавер, а на руках материализуются кожаные напульсники с шипами. Guitar Hero 3 — это одновременно очень смешно и очень круто.

Универсальность проекта хорошо видна на примере приглашенных звезд (которые «снялись» с помощью motion capture в ключевых сценах и каждый записали по оригинальному треку): Том Морелло, гитарист леворадикальной Rage Against the Machine; Слэш, гитарист китчевый Guns'n'Roses; и Брэт Майкнс (Poison), такой архитектурский стадионный рокер. Пользуясь случаем, редакция «Игромания» лишний раз сокрушается, что русская версия игры не содержит эксклюзивных рок-композиций. Константин Кинчев и группа «Алиса» тут пришлось бы как нельзя кстати. Не говоря уже о Борисе Гребенщикове.

— Олег Ставицкий



ЛУЧШИЙ ЮМОР

Overlord

ЖАНР

эпическая игра

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Sumo Digital/Скай

РАЗРАБОТЧИК

Triumph Studios

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №9/2007

Overlord всех так приятно удивил, что вопрос о его поощрении в итогах года даже не обсуждался. Но как именно отметить? У **Overlord** множество достоинств: приятная графика, отличный сюжет и по-настоящему свежий подход к геймплее. Но конкуренция в этом году на-

столько жесткая, что в нашей десятке ему места не нашлось.

Поэтому мы решили, что наиболее честным решением в таких условиях будет вручить **Overlord** приз за лучший юмор. Если бы награждение происходило в специально отведенном для этого зале, то сам злой властелин не сдвинулся бы с места — сидел бы себе за столиком, поливая сок из трубочки. На сцену за наградой являлись бы его верные гоблины. Вереща, они отобрали бы приз у ведущего, избив его для верности. А затем с подобострастием принесли бы сокращенно своему господину. Вот только последнее делать не обязательно. Наш приз за юмор — как раз гоблинам.

«Ну только посмотрите на эти безумные злые рожицы...», — говорит их старый лидер Гнарл. Как можно не влюбиться? Гоблины смешны от начала и до конца: с того момента, как они радостно выплывают из скажин, и до самой смерти. В мире **Overlord** для них есть множество способов погибнуть: от отменного пьюма, под копытами единорогов, в глубоких ручейках (если не умеют плавать), при взрыве бомбы, которую они сами же несут. Но чаще всего — по собственной воле, прыгнув в скажину ради пополнения жизни господина или усовершенствования его оружия.

Гоблины — главные актеры театра, придуманного **Райаной Пратчетт**. Но все остальное тут не уступает в качестве исполнения. **Overlord** иронично, порой жестоко, но всегда очень умело высмеивает все штампы Толкиена и его многочисленных последователей. Отдельно хотелось бы отметить непомерно отважного хоббита и гнома Гольдо, чье имя красноречиво свидетельствует о его пристрастиях. На орехи досталось и общечеловеческим порокам вроде похоти. Ну и внесюжетные остроты сделаны не для галочки, а с должным старанием. Чего стоят одни только служители ордена, которые дали обет молчания и зашили себе рты (что, впрочем, не отбило у них желания поболтать)!

В общем, юмор в **Overlord** — одна из главных его достопримечательностей. Это изобретательные шуточки с прицелом на подготовленную аудиторию, каковой мы с вами как раз являемся.

С заднего ряда, конечно, слышны выкрики: «Portal!» — но безусловный шедевр Valve и так уже закрывает пятерку лучших игр года. Этого нам показалось достаточно.

— Линар Феткулов



ГЕРОИ ГОДА

Kane & Lynch: Dead Men

ЖАНР

шутки

ИЗДАТЕЛЬ

Edius Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Edius Interactive

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №1/2008

Удивительно, но компьютерным играм по-прежнему не хватает ярких, запоминающихся героев. В кино с этим проще: там персонажей играют живые люди, которые сами по себе обладают характером и какой-никакой харизмой. В играх сложные герои, е-

сли только речь идет не о проекте по лицензии, надо придумывать и выписывать с нуля. Изобрести же что-то интересное, что-то за пределами основных архетипов (отважный мореход, злобный ученый и т.д.) мало кому удается.

Авторам **Kane & Lynch: Dead Men** это удалось, и удалось настолько хорошо, что их героев стали звать даже люди, далекие от компьютерных игр. **Kane & Lynch** — это умело написанная и достоверная история о том, как и пошел, и очень странной дружбе двух совершенно непохожих мужчин. Одного из них зовут Кейн — того, что с пропеллиной, пластырем на носу, смертвешим глазом и огромным шрамом через все лицо. За свою жизнь он успел побывать офисным сотрудником, навинником, смертником и так бы закончил на электрическом стуле, не подвернись ему Линч (мужчина в летях с длинными салными волосами и в больших очках) и не окажись его бывшие коллеги по преступному миру живы. В отличие от Кейна Линч, судя по всему, не имеет криминального прошлого, зато имеет нестабильную психику, а в смертники его записали за убийством жены, которое он предположительно совершил во время очередного приступа. Линча приставляют к Кейну, чтобы он следил за ним, но со временем отношения между этой парочкой вырастают в некое подобие дружбы: Линч открыто предлагает свою помощь, а Кейн, хоть и не показывает явно, явно в ней нуждается. Еще бы он не нуждался: судя по многочисленным намекам, Кейну предательство не в новинку. И когда он в одной из концовок улетает на вертолете, бросив своих партнеров, Линч лишь угрюмо сидит сквозь зубы: «Я знал это, знал с самого начала».

Мотивы Кейна обозначены с самого начала игры, с момента, когда обоих героев везут на казнь. Им движет покаяние, но это покаяние не за совершенные преступления, а за то, что он бросил семью. И он не видит ничего зазорного в том, чтобы искупить свою вину ценой множества трупов, в том числе трупов невинных людей.

Казалось бы, вряд ли можно соперничать таким неоднозначным героем, но Кейн и Линч симпатии заслужили сполна. Не за свои моральные установки, а за свою взаправдажность.

— Игорь Варнавский



СНАРЯД ГОДА

Team Fortress 2

ЖАНР

многопользовательский шутер

РАЗРАБОТЧИК

Valve Software

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Valve Software/Сайра

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №12/2007

Для тех, кто не в курсе: Team Fortress 2 — легендарный индустриальный долгожитель, как Prey (с которым уже успокоились) и Duke Nukem Forever (с которым не угоняются, похоже, никогда). Его релиз был назначен еще на 2000 год, через некоторое время после

Team Fortress Classic (модификации первого Half-Life, с которой все началось). Время шло, про название потихоньку стали забывать, миром правил Counter-Strike.

Black (впоследствии Orange) Box требовал качественного наполнения, и Team Fortress 2 из всей палейды «оранжевых игр» была самым удобным решением: великолепная концепция командной игры, восемь лет сохшая на полке, при нынешних технологиях требовала самый минимум ресурсов. Оттого и наградили так быстро первые трейлеры, а скоростной релиз даже смущал. Но Team Fortress 2, как выяснилось, лепили отнюдь не на колени.

Лучший мультиплеер-снаряд года берет как минимум двумя качествами. Качество номер раз — чувство стиля. Стиль и вообще какая-то визуальная изобретательность играм этого жанра не присущи. Team Fortress 2 исполнен настолько ярко, что ненароком начинаешь искать в этой игре сюжет. А его там, в отличие от сценария Unreal Tournament 3, нет. И правильно.

Второе качество — идеальный игровой баланс. Ни один из восьми игровых классов нельзя как-то расставить в порядке убывающей полезности, со временем понимаешь, что каждый по-своему полезен, что пулеметчика можно убить обычной дубинкой, что шпион обязательно должен умирать после первой «проваленной ямки», а пироманьяк за сорок секунд способен сжечь семнадцать боевых единиц врага. Все, чего просит игра взамен, — вашего желания познакомиться с ее возможностями.

Почему все-таки не Unreal Tournament 3? Он был недалек от победы, и в какой-то момент мы даже отдали приз ему. Но представьте себе, что существует награда «Лучший вид спорта». Если бы каждый год этот приз получал футбол, было бы как-то скучно и обидно за остальных. Так что мы в этом году за хоккей. С мячом.

— Станислав Ломачи



КАПРЕМОНТ ГОДА

Need for Speed ProStreet

ЖАНР

использование переработанное

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

EA Black Box

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №12/2008

Подзаголовок ProStreet новой части Need for Speed явно не к лицу: там почти нет городских улиц, как, впрочем, и уличных гонок в привычном «нидфосидловском» понимании. Когда стало известно, что новая часть жанробразующей гоночной серии будет совсем не похожа

на предшественников, мы быто подумали, что Electronic Arts заняты созданием прилежного клона Project Gotham Racing 4 (Xbox 360), где тоже присутствуют дорожные машины и улицы крупнейших городов мира. Но разработчики из EA Black Box шагнули дальше и соорудили игру, от которой вся западная пресса впадала в натуральней ступор и с перепуга наградила феноменально низкими (в районе 6-7 баллов) оценками.

В первую очередь, новый Need for Speed стал заметной сложнее, что запросто может отпугнуть игроков, привыкших к прежним расслабляющим покатушкам. В связи с этим смена городских улиц на закрытые гоночные трассы выглядит не улучшением, а вполне логичным шагом. Равно как и отказ от полиции, трафика и нескольких лишней игровых режимов. Все это, конечно, не превращает ProStreet в хардкорный автосимулятор, но заставляет играть и бороться за победу с почти забытым азартом. Из других нововведений стоит отметить новую модель повреждений, которая не только оживляет игровой процесс (наказывая слишком ретивых гоночников), но и отлично исполнена. Как, впрочем, и вся игра.

В общем, с ProStreet произошло то, чего от нее ни никак не ожидалось, — она развернула серию в более серьезное, реалистичное направление. Вы впервые за долгое время начнете внимательно изучать самые малозначительные параметры тюнинга, испытаете давно забытое в NFS чувство — когда до финишной прямой добираться на зубах, влоча дверь по асфальту.

Сюжет, правда, сжурился до нескольких неинтересных роликов на движке, а количество гоночных трасс едва превышает десяток. Но это, как нам думается, вполне поправимые недостатки — EA уже выпустили бесплатный Booster Pack с пятнадцатью автомобилями и двумя новыми треками. Да и для продолжения надо что-то оставить, если, конечно, разработчики будут развивать нынешнюю концепцию. Оптимальным, на наш взгляд, решением было бы выделить серьезные кольцевые автоголки в отдельную серию. Гиганту Electronic Arts это вполне по зубам — существует же одновременно официальная серия FIFA и «дворовая» FIFA Street.

А за смелость — наша почетная номинация.

— Игорь Асанов



ФЕНОМЕН ГОДА

Resident Evil 4

ЖАНР	Horror
ЖАНР	стрелялки
РАЗРАБОТЧИКИ	Capcom, Singapore
ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Capcom/Издатель в России
Список/Целевой диск	Capcom/Издатель в России
РЕЦЕНЗИЯ	Игорь Архангельский №4/2007

Несмотря на сближение (а местами даже страстание) консолей и PC, по некоторым пунктам их все еще разделяет огромная пропасть. Некоторые компьютерные игры, премьера на PC, — Mafia, Half-Life 2 — при миграции на консоли имеют примерно тот же «успех», какой имел бы концерт Аллы Пугачевой где-нибудь на Тайване. И наоборот: отдельные представители самого породистого консольного племени на PC оказываются почему-то никому не нужны. С играми **Capcom** — **Onimusha**, **Devil May Cry 3**, **Lost Planet** — объяснения долго искать не придется: их просто портируют задней левой ногой.

Меньше всего в этом плане повезло **Resident Evil 4**, одной из самых успешных игр последних трех лет. Мало того, что она вышла через два с лишним года после релиза на GameCube и более чем через год после выхода на PS2, так еще и перенос доверили печально известной фирме **SourceNext**. В ее руках **Resident Evil 4** из игры-на-все-времена (GC-версия до сих пор держит восьмое место в списке самых высокооцененных проектов на **GameRankings.com**) превратился в такое кошмарце, что без слез взглянуть было нельзя. Графика, и так уже не первой свежести, вышла еще хуже, чем на консолях, а то, что сотворили с управлением, описывается исключительной фразой: «Вы что, %\$@*%, @ли?». Без геймпада игра превращалась в сущую пытку.

Но очень скоро выяснилась удивительная вещь: запаса прочности **Resident Evil 4** хватило на то, чтобы пережить даже такое безобразное портирование. **SourceNext** очень «старались», но несмотря на все их усилия и бесчеловечное управление, игра все равно стала народным хитом. Даже не имея геймпада, люди приоразивались к управлению и проходили **Resident Evil 4** один раз, второй, третий, четвертый, пятый, десятый. Отдельные энтузиасты, приспособившись к управлению без геймпада, радостно делились на форумах полезными советами в духе «как переназначить клавиши для большего удобства». Другие открывали всех персонажей в мини-игре **Mercenaries** (что и на консолях-то сделать непросто), а потом и вовсе пробегали игру на время. Мы лично знаем человека, который прошел **Resident Evil 4** на клавиатуре за четыре часа. Воистину феномен года.

P.S. **Capcom**, кстати, вялили стоном поклонников и выпустили-таки патч, который вернул в **Resident Evil 4** недостающие тени и освещение. То есть игра стала выглядеть хотя бы на уровне своего PS2-порта. И на том спасибо.

— Игорь Варнавский, Игорь Асанов



НАШЕ ВСЕ

Кодекс войны

ЖАНР	стрелялки
ИЗДАТЕЛЬ	SourceNext
PC	SourceNext
РАЗРАБОТЧИК	SourceNext
PC: Изд-во	SourceNext
РЕЦЕНЗИЯ	Игорь Архангельский №4/2007

С российской игровой индустрией все стало совсем невесело. Об этом теперь уже можно писать открыто, а не шептаться полунемками. Об этом говорят на КРИ, об этом сами разработчики пишут в своих блогах, это активно обсуждается на главном профильном ресурсе страны, сайте **DTF**. Хорошие русские проекты в этом году можно посчитать по пальцам одной изуродованной руки.

Но вместе с кризисом произошло удивительное. Россия неожиданно стала прибежищем для жанров, в которые никто уже просто не играет. В частности, для пошаговых варгеймов. И вот тут оказалось, что это, кажется, наш конек. **Heroes of Might and Magic 5** были все-таки приняты благосклонно. **King's Bounty**, который доделывают во Владивостоке, уже сейчас выглядит потрясающе. А «**Кодекс войны**» — лучшая русская игра этого года.

«**Кодекс**» — прилежный, причисанный, очень опрятный и нарочито старомодный проект. Карта, разбитая на шестиугольники, пошаговая механика, обожаемый нашими разработчиками фэнтези-антураж. Но если оглядеться по сторонам, станет понятно, что никто сейчас так просто не делает. И очень зря. «**Кодекс войны**» — настоящий ретро-гейминг, направление, которое довольно серьезно развивается на Западе. Это очень уютная игра: как будто не было всех этих современных технологий, физики и прочего. Ее очень легко представить себе в 2D, а трехмерные фигурки — это так, позерство, вроде 3D-шахмат. К тому же «**Кодекс**» очень приятно исполнен. Меню, эти значки и завиточки, иконки персонажей — все совсем как в **Fantasy General**, только лучше.

Безусловно, это PC-проект самого хардкорного толка. В него надо садиться играть с блокомтом и карандашом, просчитывая последовательность ходов на бумаге. Казалось, таким играм нет места в современной картине мира, но это не так — у них есть своя аудитория, причем не только в России. На Западе **Fantasy Wars** (имя по заграничпаспорту) приняли очень тепло — средний балл по **GameRankings.com** на момент написания данного текста (26 декабря) составляет нестыдные 78%.

Тем временем «**1С**» приобрели разработчиков «**Кодеса войны**», компанию **Ino-Co**, и те, уже в новом звании, успели выпустить аддон под названием «**Высшая раса**». С которым уже поторопились. Пользуясь случаем, обращаемся к создателям: пожалуйста, не слышите. Это ни вам, ни игре, ни благородному жанру совсем не к лицу.

— Олег Ставицкий



«КЛЮКВА» ГОДА

Call of Duty 4: Modern Warfare

ЖАНР

шутер-стратегический

РАЗРАБОТЧИК

Infinity Ward

ИЗДАТЕЛЬ/ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Activision/Новый диск

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №1/2008

По правде говоря, при подготовке нынешних «Лучших игр» на этом месте у нас планировалась номинация «Лучший сюжет», которую «Игромания» исправно выдает вот уже много лет подряд. И дело даже не в том, что в этом году не было хороших сюжетов. — были,

были хорошие, были даже отличные!.. Не было только сюжетов выдающихся, таких, которые запоминаются даже вне контекста игры.

Что там случилось в 2007 году? **BioShock** — да, но главный сюжетный поворот с культовой фразой «would you kindly...», мягко говоря, не стал сюрпризом. «Ведьмак»? Тоже неплохо, но у местного сюжета есть ровно один недостаток (который, впрочем, в другом ракурсе стремительно превращается в одно из главных достоинств): проникнуться им смогут только поклонники творчества писателя Сапковского... Так что именно поэтому творческий комитет «Игромания» по вручению премий постановляет: номинацию «Сюжет года» временно отменить и заменить на «Клюкву», а ее уже без раздумий отдать шутеру Call of Duty 4: Modern Warfare. Где, если вы вдруг не знали, рассказывается о том, как в недалеком будущем банда националистов развязывает в нашей с вами стране гражданскую войну.

На самом деле люди, которые думают, что четвертый Call of Duty — это антрисоссийская игра (да-да, в нашем сложном мире есть и такие), похоже, просто не умеют читать титры или понимать общий контекст. Несмотря на всю трюшность и развесистую клюкву (чего только стоит сцена, где главный русский ультранационалист чеченского происхождения, одетый в тренировочный костюм Adidas, стреляется на крыше панельного дома в Припяти), Call of Duty 4 — это на полном серьезе игра-предупреждение. Местный сюжет как будто взят из ближайшего выпуска новостей: радикалы, исламисты, нефтьдоллары, гражданские войны... «У того, кто не жалеет о расходе СССР, нет сердца. У того, кто хочет восстановить СССР, нет головы». — рано или поздно каждый, кто играл в Call of Duty, увидит эту культовую фразу Путина в одной из заставок и сразу все поймет.

Сюжет Call of Duty 4 гораздо глубже и актуальнее, чем кажется. Это простой, кристально ясный меседж, но направленный на каких-то там «американских геймеров», а предназначенный для всех нас, кто не читает газет и не смотрит телевизор, но при этом живет в современной России; а что нужно сделать, чтобы такого никогда не произошло на самом деле? Так вот, для начала — просто задуматься.

— Александр Кузьменко



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Medal of Honor: Airborne

ЖАНР

шутер

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

EA Los Angeles

РЕЦЕНЗИЯ

«Игромания» №10/2007

С Medal of Honor:

Airborne ничто, как говорится, не предвещало грозы. Казалось, Electronic Arts постулативно делают вполне себе правильные движения. Выдержав достойную паузу, они очень кстати обновляют вызывающий доверия бренд. В начале 2007 го-

да шутерам особенно сильно требовалась серьезная встряска, и идея превратить скриптовую WW2-игру в десантный симулятор виделась очень трезовой. Ролики соответствующие: EA играли на контрасте (вот так выглядят все стандартные шутеры, а вот так — Airborne. И следующим кадром — динамическая высадка прямо на поле боя). Идея, согласно которой вы могли приземлиться в любой точке карты, казалась верной. «Одна и та же миссия может превратиться в стелс-операцию или ожесточенную уличную сватку», — сообщили нам в интервью. «Прекрасно, прекрасно», — говорили мы и печатали скриншоты побольше. Апофеозом всего это являлся парасюющая, лучшая в этом году презентация. Electronic Arts вывели автора этих строк и Антона Логвинова на натуральную военную базу и дали нам (а также другим представителям прессы земшара) настоящую десантную подготовку.

Когда буквально месяц спустя случился релиз и Степан Чечулин принес в редакцию текст с итоговыми семью баллами, мы поначалу даже не поверили. Airborne оказался коротким, бодрым шутером про Вторую мировую, к которому в качестве обязательного развлечения прикрутили пресловутый десантный прыжок. По сути, высадка ничего не меняла — вы так или иначе ввязывались в заскриптованный бой, а приземление вне радиуса так называемых «безопасных зон» практически гарантированно означало смерть. Мало того, самое приличное прилагательное, которое можно применить к Airborne, — «бойкий». Фашисты исправно прыгают из-за углов, вы устало давите на гашетку. Игра оказалась лишена привычных вещей — например, коректной физики. Декорации были намертво приколочены к полу, так что деревянные стулья и столы не мог пошевелить даже взрыв от гранаты. Ну и наконец, смехотворная продолжительность. Airborne — это всего шесть (!) никак не связанных между собой миссий.

На этом фоне триумфальное перерождение сериала Call of Duty, этого вечного конкурента Medal of Honor, выглядело особенно выудно. И пока Activision гордо объявляют, что пятая часть уже в разработке, EA лишь пристыженно молчат. Честно говоря, поделом.

— Олег Ставицкий



10 ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ ГОДА

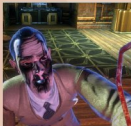
1. Call of Duty 4 — смерть в прямом эфире

Вас затакливают в автомобиле (все это, кстати, происходит от первого лица), долго везут по улицам ближневосточного города (а там в этот момент полный хаос и массовые расстрелы), затем старательно бьют, привязывают к столбу и пускают пулю в экран прямо перед включенной телекамерой.



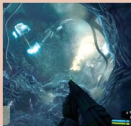
2. BioShock — встреча с Эндрю Райаном

Эндрю Райан, который вот уже пять часов ходит в роли главного злодея игры, встречает вас как настоящий топ-менеджер — в костюме, играя в мини-гольф у себя в офисе. Буквально через минуту вы узнаете, что Райан вовсе не так плох, как его малюют, а через две — забьете его насмерть клюшкой для гольфа.



3. Crysis — во чреве

Вот уже три часа вы носитесь по sandbox-джунглям, все это начинается изрядно утомлять. И тут игра неожиданно помещает вас внутрь огромной скалы, которая на самом деле никакая не скала, а база пришельцев. Где к тому же не работает гравитация. Два часа чистого концентрированного восторга.



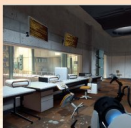
4. Half-Life 2: Episode Two — бой со страйдерами

Финальный подвиг с ораной страйдеров, атакующих волна за волной базу White Forest, требует солидного запаса нервов (уничтожаются они тяжело и мучительно, много проблем доставляет Охотник). Но он того стоит. Несмотря на все старания, пришельцы берут один рубеж за другим, и когда ты уже готов сдать, атака внезапно прекращается.



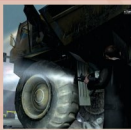
5. Portal — за гранью

По завершению финального (и, как предполагалось, смертельного) задания вы надбываете стерильную реальность и впервые видите, как устроена лаборатория Aperture Science изнутри. А там — сплетения труб, прозрачные конструкции, по которым носятся кубы и испсаные открытиями сбывавших стены.



6. Kane & Lynch: Dead Men — карьерный самосвал

Самый мощный момент в игре — несостоявшаяся расправа «Семёрки» над Кейном и Линчем. Сам вид Кейна, который говорит с боссами The7, стоя в уже готовой могиле, производит сильное впечатление, но когда появляется КАРЬЕР-НЫЙ САМОСВАЛ и проезжает прямо над головой, ты переешь от неожиданности управление.



7. Resident Evil 4 — бой на ножах

Quick Time Events, то есть полунтерактивные ролики, где нужно быстро нажимать определенные сочетания клавиш, были изобретены давно, но после Shenmue впервые их нормально вписали в контекст игры только в Resident Evil 4. Особенно удалась схватка на ножах с Краузером: мало того, что этот ролик прекрасно поставлен, так еще и игрок принимает в нем самое деятельное участие.



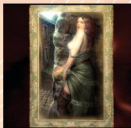
8. World in Conflict — атомная бомба

Режиссура — не тот термин, который мы привыкли употреблять по отношению к RTS. Но когда вы расширяете пространство для сброса атомной бомбы, а затем вечный истерик Бреннон вдруг вызываетесь добровольцем на самоубийственную миссию по наведению удара, World in Conflict вдруг опять становится, вздрывающейся драмы.



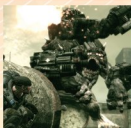
9. «Ведьмак» — мой первый раз

От начала игры прошло буквально двадцать минут. Вы захотите навестить раненую боевую подругу ведьмаков, справляетесь с ее здоровьем, говорите что-то ободряющее... а всего через тридцать секунд уже вместе страстно елозите по дубовой кровати. Постельных сцен в «Ведьмаке» так много, что мы никак не можем не отметить хотя бы одну.



10. Gears of War — охота на Брумака

На протяжении получа-са вы играете в прятки на выживание с Брумаком — мильшейм десятиметровым существом, которое состоит из одной огромной пасти и двух взвильных в конечности ракетометов. Когда от напряжения уже нельзя удержать в руках мышку, на гада, наконец, падает линия высоковольтных передач.



ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

КРОВАВАЯ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА
ДУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧ. ОУ ГРАФИКА ОБЖИДЕТ ПОРЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАНИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕДОВОЛТВОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОЧЕТНОГО СТРАХА



www.akella.com



Размещены продажи в магазинах формы "COOL", "M Video", "Жидкая" и "Наспросим"



© 2007 ООО "Акелла"
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SAS in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские и интеллектуальные права на территорию России, СНГ и стран ближнего зарубежья принадлежат издателю.
Тек. поддержка: (495) 363-8012. E-mail: support@akella.com Игры и документация: www.akella.ru
Спутная продажа: Москва: (495) 363-8014, info@akella.com; Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@akella.com
Ростов на Дону: (863) 290-78-42, akella@ostrov@akella.ru; Новосибирск: (383) 277-74-64, akella@akella.com
Самара: (846) 233-34-42, akella@akella.ru
Представители на Украине: "Мультикросс" - www.multipross.com
Фильм ООО "Транзит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

Главные события 2007 года

2007 год был богат не только на хорошие игры, но и на значимые события. В ушедшем году случилось столько всего, что никакими пальцами не хватит, чтобы все перечислить. Окончательно запустился PS3, последняя из консолей нового поколения. Дали о себе знать несколько очень важных и давно ожидаемых игр (**StarCraft 2**, **Mafia 2**, **Duke Nukem Forever**, **Tiberium**). Произошло множество кадровых перестановок и несколько крупных слингов/покупок/расставаний. Следующие четыре страницы посвящены всему самому главному, что случилось с играми и вокруг них с января по декабрь-2007.

Кадровые перестановки



Джон Риччиелло намерен оставить EA от репутации «фабрики сиквелов».

В игровых компаниях сотрудники ротируются постоянно, и обычно мы об этом не пишем — для людей вне индустрии вся эта мышьная возня малопонятна и по большому счету малоинтересна. Но в 2007 году случилось несколько кадровых рокировок чрезвычайной важности.

В середине года на пост президента и исполнительного директора (у нас эти две должности объединяют под общим названием «генеральный директор») **Electronic Arts** пришел **Джон Риччиелло**, уже работавший в компании с 1997 по 2004 гг. на должностях президента и главного операционного директора. С самого начала Риччиелло заявил, что люди устали от сиквелов, которые EA производят в промышленных количествах, и срочно нужны проекты со свежими идеями. Джон, конечно, лукавит: отказываться от проверенных временем серий никто не собирается, но вместе с тем EA отныне будет больше внимания уделять новым концепциям.

Тогда же, летом, из **Microsoft** ушел **Питер Мур**, глава **Interactive Entertainment Business Division**, которое, кроме прочего, отвечает за приставку Xbox 360. Запустив консоль и добившись ее относительной популярности (сейчас Xbox 360 значительно опережает PS3 и лишь немного уступает Wii), Мур переместился на тихую должность руководителя **EA Sports**, где о нем почти ничего не слышно.

Во второй половине года что-то странное произошло в стане **Nintendo of America**: из нее ушли сразу три высокопоставленных менеджера — ливар-директор **Бет Левеллин**, вице-президент по маркетингу **Перрин Каллан** и старший вице-президент **Джордж Харрисон**. Основных причин для ухода называлось две: переезд отделов маркетинга и продаж из Сиэтла в Сан-Франциско и Нью-Йорк и предубиение самих менеджеров, что нынешнее благоденствие Nintendo долго не продлится. Но это домыслы, наверняка никто не знает.

Еще одна значимая перестановка имела место в апреле, когда из **Atari** и **Infogrames** ушел **Бруно Боннелл**, долгое время находившийся в руководстве обеих компаний. Atari и при нем-то едва теплилась, а к концу года ее дела разладились окончательно.

Запуск PS3 в Европе и России (апрель)



Сделанные нами снимки рекламного плаката PS3 в центре Москвы обогнали даже западные новостные ленты: реклама таких титанических масштабов игровая индустрия еще не знала.

Америка и Япония, как обычно, получили новую PlayStation раньше всех, в конце 2006 года. Европе, а вместе с ней и России, пришлось подождать лагу до самой весны (впрочем, самые нетерпеливые могли свободно приобрести «серый импорт»). Примечательно, что российская премьера консоли состоялась 20 апреля, всего через месяц после обещанной европейской. На фоне Xbox 360 и Wii российский запуск у Sony был обставлен наиболее пышно: дизайнеру **Денису Симачеву** заказали роспись PS3 под хохламу, а возле Красной Площади несколько недель висела трехметровая (!) реклама консоли.

Выставка Ubidsays (май)

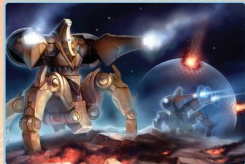


По итогам Ubidsays оказалась одним из самых интересных событий года.

Ссохшаяся в этом году E3 заставила многих издателей задуматься о проведении собственных крупных мероприятий для прессы. Больше всех в этом преуспела **Ubisoft**. Организованная в мае выставка **Ubidsays** проходила не где-нибудь, а непосредственно в Лувре, среди картин художников Возрождения и древнегреческих скульптур. Посыл вполне недвусмысленный: если уж считать игры искусством, то и показывать их надо в самом что ни на есть главном храме искусства. Экспонатов демонстрировалось всего семь, зато все как на подбор: **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Tom Clancy's EndWar**, **Haze**, **Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2** и **The Settlers: Rise on an Empire**.

«Игромания» была единственным российским изданием, посетившим эти мероприятия. Следующая Ubidsays на момент написания этих строк (начало января) еще не объявлена, но судя по тому, как интенсивно нас допрашивали по итогам выставки (что похвально, а что нет, что стоило бы изменить и т.д.), она наверняка состоится.

Анонс StarCraft 2 (май)



Десяти лет как будто и не было: StarCraft 2 узнаваем с первого взгляда.

То, что скоро объявят **StarCraft 2**, стало ясно еще в августе 2006 года. Тогда на выставке Game Convention в Германии операционный директор **Blizzard** **Пол Самс** прямо сказал: «Когда мы анонсируем **StarCraft 2**, я буду самым счастливым человеком на Земле». Долго ждать не пришлось: анонс по-

следовал в мае 2007-го в рамках саммита **Worldwide Invitational** (Южная Корея), на стадионе, в присутствии ста тысяч беснующихся корейцев. Побывавший там главный редактор «Игромании» до сих пор вспоминает о премьере **StarCraft 2** как об одном из самых ярких впечатлений своей жизни.

Тизер **Fallout 3** (июнь)



Очевидно, это будет совсем не тот **Fallout**, который мы все знаем, и вряд ли он удовлетворит ожидания поклонников. Просто потому, что ожидания слишком высоки.

Тизер **Fallout 3** ожидали с таким нетерпением, с каким даже результаты выборов президента обычно не ждут. Еще за несколько часов до премьеры форумы сайта **fallout.bethsoft.com** начали трещать от наплыва людей, а за несколько минут до нее посетителей было уже столько, что новые сообщения появлялись быстрее, чем их успевали читать. Как водится, ожидание оказалось интереснее самого события: собственно геймплей в тизере так и не показали. Но из опубликованных позже подробностей стало ясно, что нас ждет, в принципе, тот же **Oblivion**, но в постапокалиптических декорациях.

Охота на **Manhunt 2** (лето-осень)



После всех мытарств с **Manhunt 2** **Rockstar**, надо думать, с удовольствием бы поступили с цензорами данным образом.

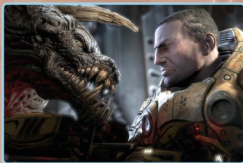
Британией запреты ввели многие другие страны.

После долгих и многосторонних препирательств **Rockstar** подрезала игру, и в результате **ESRB** разжаловала на рейтинг **Mature**. Но **BBFC** осталась непреклонна. Тогда **Rockstar** пошла на принцип, подала апелляцию и... выиграла ее. Окончательно дело еще не улажено, но, судя по всему, верх все же возьмет **Rockstar**.

При этом сама игра явно не стоит поднятого вокруг нее шума. Во-первых, это тот же самый **Manhunt**, который мы видели несколько лет назад, и сейчас он смотрится просто архаично. Во-вторых, ничего особенно шокирующего там нет — мы видели вещи и пострашнее (в интернет прочислалась исповедь, и все, кто хотел, в нее поиграли). Есть даже подзадренне, что **Rockstar** специально сделали эту игру, чтобы спровоцировать скандал и привлечь к себе лишнее внимание. В продаже **Manhunt 2** показал себя плохо, и предвидеть это было совсем нетрудно.

Противостояние **Epic Games** и **Silicon Knights** (началась в июле)

В июле канадская компания **Silicon Knights**, разработчик ролевой игры **Too Human** для Xbox 360, ополчилась против **Epic Games**. В многостраничном иске «силликоновые рыцари» заявили, что «эпики» не предоставили им вовремя закончен-



«Ну что, как движок-то делить будем?»

ную версию **Unreal Engine 3**, поэтому на E3'2006 **Too Human** выглядел хуже, чем мог бы, и получил негативные отзывы прессы. Кроме того, **Epic**, по словам **Silicon Knights**, пукала деньги от продажи движковых лицензий на **Gears of War**, а не на доработку своей технологии, и дала заводу неправильные советы по работе с движком. Ответчики в долгу не остались и меньше, чем через месяц, выдвинули встречный иск. В нем **Epic** отвергли все обвинения и выдвинули свои собственные: по их словам, **Silicon Knights** написали собственный движок для **Too Human** и некоего нового проекта на основе **Unreal Engine 3**, чего делать были не вправе. Тяжба длится уже полгода и закончится, вероятно, еще не скоро.

Скандал вокруг **Wikipedia** (август)

Август запомнился крупным скандалом вокруг онлайн-энциклопедии **Wikipedia**. Благодаря программе **Wikipedia Scanner**, разработанной одним калифорнийским студентом, выяснилось, что множество компаний и организаций редактируют касающиеся их материалы, облекая себя и очерняя конкурентов. Заветились на этом деле и игровые компании. Например, **Electronic Arts** удаляли критику в свой адрес и информацию об основателе компании **Трине Хюкнсе**, **Apple** писала гадости о **Microsoft**, **Microsoft** — об **Apple**, **Sony** подчищала негатив в отношении формата **Blu-ray** и т.д.

Анонс **Mafia 2** (август)



Черты **Томми Анджело** в новом герое узнаются безошибочно. Не иначе как сын.

Подобно **Fallout** и **Heroes of Might and Magic**, **Mafia** стала в России настоящим феноменом — ее воспринимают как-то особенно тепло, как родную. Продолжение оставалось под вопросом целых пять лет, и только в этом году на немецкой выставке **Games Convention** наконец-то объявили **Mafia 2** и показали первые кадры. О существовании игры, правда, стало известно еще за несколько дней до этого, утечка произошла из немецкого Комитета по контролю за развлекательными программами.

Трейлеры **Metal Gear Solid 4** (лето-осень)

Выход очередного трейлера очередной части **Metal Gear Solid** всегда был событием с большой буквы. Какие бы игры не показывали на выставке, **MGS** всегда оставался вне кону-



Проходят годы, а лучше Кодзимы ролик по-прежнему делать никто не умеет.

ренции. В 2007 году за короткий промежуток времени (июль — сентябрь) появилось сразу три невероятных ролика из **MGSA: Guns of the Patriots**. В ролике с E3 показали действующие наномашин, используемых военными, и совершенно беспрецедентную по уровню постановки схватку между Валпом и Райденом. GC-трейлер продемонстрировал подразделение Beauty and the Beast — группу киборгов, среди которых есть и переработанные боссы из предыдущих частей. Последний ролик, с Tokyo Game Show, обнаружил наличие в игре сразу нескольких абсолютно новых героев. Больше трейлеры Кодзима выпускать не намерен — дальше только релиз.

Гибель Колина Макрея (сентябрь)



Колин Макрей много раз попадал в аварии, а разбился в итоге на вертолете.

Колин Макрей, давший имя самой известной раллийной серии и выступавший ее техническим консультантом, погиб совсем не так, как обычно погибали гонщики: разбился на вертолете. Что теперь будет с серией **Colin McRae**, до сих пор не ясно. Codemasters тем временем анонсировала новую гонку **Race Driver: GRID**.

Релиз Halo 3 (сентябрь)



У Halo 3 был самый успешный дебют в истории игр и всех мидлпродуктов вообще.

В 2004 году **Halo 2** поставил рекорд, разойдясь за первый же день после релиза в количестве 2,38 млн копий и собрав \$125 млн выручки. От **Halo 3**, естественно, ждали еще более впечатляющих результатов, и эти результаты последовали: 170-миллионные продажи за первый день, 3,3 млн копий за первые 12 дней и более 5 млн к концу ноября. Лучшее всего **Halo 3** распродается в США, там его купило уже более половины владельцев Xbox 360.

Сама же игра, если честно, такого ажиотажа не стоит. Это очень и очень недурной, но во многом повторяющий свои прежние недочеты экшен. Все дело в хайне: **Halo 3** — игра, которую должен увидеть каждый. Как «Матрицу» или «Пиратов Карибского моря».

Две «Б»: уход Bizarre и Bungie из-под крыла Microsoft (сентябрь-октябрь)

Осенью от Microsoft ушли сразу две студии с большой буквы — «Б». Британскую Bizarre Creations, разработчика **Project Gotham Racing 1-4** и **Geometry Wars: Retro Evolved** (а еще раньше — **Metropolis Street Racer** для Dreamcast, предтечу PGR), купила Activision, и теперь она будет разрабатывать мультитрансформенные проекты, один из них — экшен **The Club**. С Microsoft Bizarre состояли в обычном партнерстве, но и под крылом Activision студия останется относительно независимой.

Через полторы недели последовала новость о том, что **Bungie** самовыжужается, и Microsoft теперь будет принадлежать в ней лишь небольшая доля. Как у Bungie это получилось, не очень понятно: с учетом популярности **Halo** студия должна была стоить безумных денег. Почему на это согласилась Microsoft, тоже до конца не ясно, но, возможно, они просто трезво смотрят на вещи и не рассматривают команду Bungie как сверхценную. Halo — выдающаяся серия, но ее феномен создан главным образом за счет маркетинга и рекламы. В руках другого более или менее компетентного разработчика она может стать не только не хуже, но и лучше.

Покупка BioWare/Pandemic (октябрь)

2007-й стал годом крупных слияния и присоединений. В октябре о приобретении конгломерата **BioWare/Pandemic** (который, в свою очередь, образовался два года назад, в 2005-м) заявила **Electronic Arts**. Сумма сделки составила \$800 млн, то есть по миллиону долларов за каждого сотрудника **BioWare/Pandemic**. Интересно то, что **BioWare/Pandemic** выкупили у инвестиционной компании **Elevation Partners**, среди соучредителей которой был Джон Риччиелло, нынешний CEO EA, вернувшийся в компанию 2007 году. Сама **Elevation Partners** приобрела **BioWare/Pandemic** в 2005 году за \$300 млн.

Фильмы по играм (осень-зима)

Фильмы по мотивам игр в ушедшем году продемонстрировали планомерную приверженность избранному много лет назад курсу: если что-то и снимать на основе игр, то только trash. «Обитель зла 3» (сентябрь), несмотря на более или менее убедительную кредитную историю (хорошая первая часть и относительно змевая вторая), скатилась до уровня помешидца. **BloodRayne 2** (сентябрь) от **Уве Болла** вышла сразу на видео, минуя кинопрокат, и оказалась именно тем, чем от нее ожидали: местами забавным, но по большей части убогим trashком. **Postal** (октябрь) за авторством того самого деятеля получился безбашенным, но обнаружил, что самому Боллу trash, в общем-то, не интересен, а снимает он его не потому, что идейный, а потому, что так получается. Больше всего радости доставил **Hitman** (ноябрь), который неожиданно оказался не столько экранизацией одноименной игры, сколько новой версией «Красной жары».

Выход Guitar Hero 3 на PC (ноябрь)



«А теперь главная новость: мы отправляемся в турне на PC!!!»

Компьютерные игры всем хороши, но в качестве компьютерного развлечения для пьяной вечеринки они мало подходят. Такие игры традиционно гнездоались исключительно на консолях, и особенной популярностью среди них пользуется относительно молодая серия **Guitar Hero** (выпускается с 2005 года). Первые три игры серии вышли только на приставках, а вот четвертая по счету (но за номером «3») неожиданно решила засвидетельствовать свое присутствие на PC. Особенно приятно то, что достать ее в России теперь не составляет проблем: изданием **Guitar Hero 3** озабочилась компания «Новый диск» (в вариантах для PC и Wii).

Отчет Greenpeace (ноябрь)

В ноябре Greenpeace опубликовала очередной рейтинг технологических компаний, оценив, как они заботятся об экологии

(речь об утилизации отходов, слежении за экологическим воздействием их производства и т.д.). **Nintendo** в нем заняла последнее место с рекордным 0 баллов, **Microsoft** — 16-е из 18-ти. Зато **Sony** попала на третье место, а **Sony Ericsson** — на первое. Все это, с одной стороны, должно, наконец, обратить внимание индустрии на серьезные проблемы (мы как-то традиционно в стороне от экологического бума), а с другой — очень похоже на неприятный экологический рапорт, то есть лоббирование коммерческих интересов одной компании за счет другой. Greenpeace, к сожалению, этим печально известна.

Слияние Activision и Vivendi (декабрь)

В ноябре состоялась самая крупная сделка в истории игровой индустрии — о слиянии объявили американское **Activision** и **Vivendi**. Новообразованную компанию нарекли **Activision Blizzard**, и она в одиночку стала крупнейшим third-party-издателем на планете. Подготовка сделки началась еще год назад, в декабре о ней лишь объявили.

Трейлер GTA 4 «Move Up, Ladies» (декабрь)



Национальность главного героя все еще под вопросом, но есть подозрение, что он все-таки русский.

Трейлерами **GTA 4** **Rockstar** нас особо не балует, поэтому выход каждого нового ролика становится событием. Но декабрьский трейлер под названием **Move Up, Ladies** стал событием особенным: видеонарезка шла под песню **King Ring** русского рэпера **Сереги** (аэзто из саундтрека «Боя с тенью»). Это была не шутка **Rockstar**: **Serega**, а также украинскую певицу **Руслану**, совершенно официально задеиствовали для подготовки музыкального сопровождения к игре.

Ролик **Move Up, Ladies** нашел шороху и у нас, и за рубежом: на одном только YouTube его посмотрели более полу-миллиона раз.

Объединение российских онлайншриков и дуэлиффт бренда Heroes of Might and Magic (декабрь)

Тенденция к слияниям и поглощениям коснулась в 2007 году и отечественного рынка. В декабре о слиянии объявили сразу четыре крупных структуры — **Nival Online**, **IT Territory**, **TimeZero** и **NIKITA Online**. Новообразованный холдинг получил название **Astrum Online Entertainment** и стал фактически крупнейшей компанией на территории СНГ по изданию и разработке онлайн-овых игр. Сами участники сделки говорят, что им теперь принадлежит 45% российского рынка.

Почти одновременно с этим стало известно, что следующей частью **Heroes of Might and Magic** будет заниматься не **Nival** и это будет не стратегия, а браузерная MMOG. С точки зрения бизнеса это, может, и правильный шаг, но играть в нее теперь будут совсем другие люди — аудитория браузерок и хардкорных игр мало пересекается. А для самого бренда **Heroes of Might and Magic** это, безусловно, шаг на одну ступеньку вниз: в смысле статуса браузерка — совсем не то же самое, что полноценная игра.

Анонс Tiberium (декабрь)

То, что насыщенной событиями и героями вселенной **Command & Conquer** рано или поздно станет тесно в своих RTS-рамках, было очевидно давно. Наблюдать за историей

тиберийного будущего в глобальной перспективе всегда было интересно, но этого было мало: хотелось спуститься туда, своими глазами увидеть опустошенную Землю и сверкающие поля тибериума, лично поиздеть за рычагами харвестера и штурвалом **Orca**. Впервые воплотить это в жизнь попытались еще в 2002 году (сама **Westwood**, создатели оригинальной серии), в шутере **Command & Conquer: Renegade**. Но игра получила откровенно неудачную, начатую было вторую часть скоростножю закрыли, а об эксперименте постарались забыть как о страшном сне.

Но от идеи сделать из **C&C** шутер в любом случае отказываться никто не собирался. И вот, в декабре, последовал анонс **Tiberium** — нового проекта **EA Los Angeles** (те самые люди, что сделали **C&C3**), объединяющего в себе, как утверждают авторы, черты **Battlefield 2**, **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** и **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Подробнее см. нынешний «Центр внимания».

Локализация World of Warcraft (декабрь)



«А ты подписался на World of Warcraft?»

Переводы онлайн-овых игр на русский язык стали настолько привычным делом, что даже анонсы о локализации крупных проектов вроде **Guild Wars** уже воспринимаются как нечто само собой разумеющееся. Но **World of Warcraft**, самая популярная в России и мире MMORPG (это если брать серьезные онлайн-игры, браузерки и прочие рагнарки тут не учитываются), несмотря на трехлетний возраст, все еще оставалась непереведенной. О том, что локализация все-таки будет, мы начали догадываться еще осенью, после звонка из французского отделения **Blizzard**: они тогда как раз начали комплектовать русскоязычные отделы техподдержки и спрашивали, где искать людей. Официальный же анонс последовал в декабре.

Русский будет уже пятым языком, который поддерживает игра (первые четыре — это английский, французский, немецкий и испанский). Дата завершения перевода назначена на туманное «где-то в 2008 году», занимается им «Софт Клуб».

Тизер Duke Nukem Forever (декабрь)



Несмотря на более чем десятилетнюю паузу, Дюк ни капельки не постарел.

Не прошло и шести лет (!), как **3D Realms** разродилась новым роликом из **Duke Nukem Forever**, игры, в которой давным-давно развернулись даже самые злые ее поклонники. В тизере не показали почти ничего, кроме новой модели Дюка, но и на этом спасибо: ясно хоть, что работы идут. Настораживает лишь один момент: в основу игры положен движок **Unreal** второй версии, вышедший из употребления несколько лет назад (пусть и изрядно переписанный).

ТРЕНДЫ-2007

Чего ждать от игр в ближайшее время

Второй год подряд мы вычленим важнейшие тренды года, которые определяют вектор развития компьютерных игр на последующие 365 дней. Это не прогноз и не препарирование рынка. Это пристальный взгляд на то, что происходит с интерактивными развлечениями. Если вы всерьез интересуетесь судьбой этого вида искусства — добро пожаловать.

Диверсификация

Если внимательно посмотреть на линейку крупнейших издателей мира, то выяснится, что почти каждый из них анонсировал так называемый новый IP (intellectual property, интеллектуальная собственность). Практически все компании озабочены обновлением и диверсификацией своего портфолио. Выражаясь человеческим языком, по-настоящему новых проектов (а не сиквелов, ремейков и приквелов) стало больше. Это нормальный рыночный процесс, который происходит раз в несколько лет, и в следующем году мы увидим очень много интересного: **Vivendi Games** неожиданно анонсировали **Prototype**, **2K Games** — **Borderlands**, **Electronic Arts** впервые за очень долгое время обратилась к хоррору — у них заявлен **Dead Space**. Это не говоря о том, что происходит на консолях. Подобные всплески творческой активности имеют под собой довольно прозрачные коммерческие основания, но нам с вами все это важно в первую очередь: вот по какому поводу в следующем году играть в компьютерные игры будет очень интересно.



Процайте, рельсы!

2007-й стал годом процпания с монорельсовыми скриптовыми шутерами. Их производится все еще достаточно, среди них все еще есть гениальные (**Call of Duty 4**) и довольно крепкие проекты (**BlackSite: Area 51**). Но никогда еще смерть традиционного шутерного устройства не была так очевидна. На смену скриптам пришел, наконец, sandbox-геймплей, и ясно, что так, как раньше, не будет уже никогда. **Crysis**, **BioShock** и даже **Half-Life 2: Episode Two** так или иначе экспериментируют со свободой и вариативностью. Игры взрослеют, а шутер, как самый передовой жанр, совершил в этом году сразу несколько качественных подвижек вперед.

При этом нельзя сказать, что с приходом sandbox наступило долгожданное счастье. Авторы радостно забрасывают в одну песочницу игрока с его возможностями, AI, физику — и с интересом ждут, что все там само начнет работать и взаимодействовать. А оно взаимодействует далеко не всегда. Не хватает новой режиссуры, новых методов подачи сюжета, структуры. Много чего, в общем, не хватает. Эти проблемы предстоит решать в 2008 году.



No more indie

Удивительное дело. Ровно год назад мы называли инди-разработчиков чуть ли не главной надеждой игровой индустрии. И вот, 365 дней спустя, этот тренд мутировал гораздо сильнее, чем можно было себе представить. В 2007-м индустрия с жадностью бросалась на новые идеи. Инвестиции шли в самые смелые, самые, казалось бы, сложностроенные проекты. В статусе независимых разработчики оставались всего несколько месяцев после своего интернет-успеха. Схема следующая: любой, у кого наблюдаются зачатки таланта и способности этот талант использовать, тут же оказывается в объятиях крупных компаний. Авторы **Narbacular Drop** трутся в составе **Valve Software**. Создатель **Rag Doll Kung-Fu** вместе с друзьями основал **Media Molecule** (правда, не 2007-м, а еще в 2006 году) и делает самый необычный проект для PlayStation 3 — **LittleBigPlanet**. **Дженова Чень**, автор нашумевшей флэш-игры **Flow**, уже выпустил ее PS3-ремейк и занят сейчас **Flow** для этой же платформы, а также выкладывает занятые прототипы на своем сайте (www.thatgamecompany.com). Финалисты **IGF (Independent Games Festival)** расхваливают как лончико.

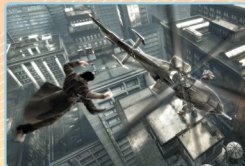
За всех этих прекрасных людей, безусловно, очень радостно. Обратите внимание — сейчас очень удачное время, чтобы заняться играми. Потому что талант и изобретательность снова в цене.



Паркур нам только снится

«Паркур» (новая городская спортивная дисциплина, которая состоит в быстром, импровизационном преодолении препятствий за счет виртуозного владения телом) — еще один крайне популярный в этом году термин. Компьютерные игры учатся моделировать полностью интерактивное окружение, а не его имитация. То, что каждый выступ, каждый угол — это не просто декорация, а реальный объект, с которым можно взаимодействовать, — неочевидный, но очень важный прорыв. Это все к вопросу о sandbox-геймплее и расширении ваших возможностей в играх.

Реализация настоящего паркура снимает если не все, то очень многие ограничения перед левел-дизайнером. Если раньше они условно делили объекты в игре на активные и декоративные, то теперь эта грань стирается. Активно все — лишь бы уровень был правильно спроектирован. Первая паркур-игра (**Assassin's Creed**, конечно) уже вышла на консолях и скоро появится у нас. Но вместе с ней будут также **Prototype**, **Totems** (и самое, пожалуй, интересное) **Mirror's Edge** (паркур от первого лица за авторством **DICE**, создателя серии **Battlefield**). Готовьтесь менять ваши представления о том, как устроены уровни в компьютерных играх.



Неполная разрушаемость

Словосочетание «полная разрушаемость» звучало в этом году с наших страниц, кажется, миллион раз. Ее анонсировали все, но не получилось, по большому счету, ни у кого. Ни пресловутый физический ускоритель, ни новое поколение процессоров не помогают: повалить любое здание, проделать дыру в любом заборе все еще нельзя. Дальше всех от своих обещаний отстоит система **Massive D**, придуманная в **Midway**. Это когда любой объект в игре обмотан несколькими слоями отстреливаемой шелухи. Взрывы действительно отрываю от стен кирпичи, ломаются какие-то малозначительные подпорки, но на геймплей все это по-прежнему не влияет. Не считать же серьезным геймдизайнерским решением небольшие бетонные укрытия, которые теперь можно расстрелять?

Физика в большинстве случаев по-прежнему носит полагательную функцию: отвечает за корректное падение трупов и заменяет многим спецэффекты. **Crysis** в этом смысле зашел дальше всех — там действительно можно уронить машину на ветхое бунгало, отчего оно развалится. Но настоящей свободы как не было, так и нет. Не потому, что технологии не позволяют — просто геймдизайнеры не знают, что им (и нам) с этой свободой делать.



PC возвращает свои позиции

PC как игровая платформа постепенно возвращает утраченные позиции. Не то чтобы сюда ломались все производители компьютерных игр, но в 2007 году у нас было как минимум четыре серьезных эксклюзива — **Crysis**, **World in Conflict**, «Ведьмак» и **S.T.A.L.K.E.R.**. Издатели понимают, что ПК-аудитория все еще существует — и ее надо уважать. **Ubisoft** анонсировала свой **Far Cry 2** PC-эксклюзивом (правда, в январе было объявлено о разработке для Xbox 360 и PS3), и продюсер этого проекта искренне сообщил нам в Лейпциге, что французы понимают и уважают нашу специфику. Приятно.

На волне этого глобального тренда появились также несколько косвенных. Во-первых, мультиплатформенные проекты с большой долей вероятности оказываются на PC. Если игра анонсирована для PS3 и Xbox 360, то, скорее всего, можно будет увидеть и у нас (хотя есть, конечно, исключения вроде **LucasArts**, которая демонстративно не хочет отдавать PC свои **Star Wars: Force Unleashed** и **Fracture**).

И вот еще что: PC-порты стали, наконец, нормально оптимизировать. В **Gears of War** уже можно играть не морщась. Есть все основания полагать, что так будет и впредь.



Кина не будет

Удивительные вещи происходят с играми по голливудским лицензиям. Производители официальной продукции, которая стартует вместе с одноименными кинофильмами, окончательно избавились от каких бы то ни было амбиций. **Beowulf**, в котором мы ожидали увидеть новый **Peter Jackson's King Kong**, оказался худшей игрой по фильму-2007. И второго «**King Kong**», похоже, ждать не стоит. Интерактивные приложения к билету в кино выродились в свой собственный поджанр. Это такие незамысловатые тематические экшен-забавы с мини-игрой. Иллюзий по этому поводу никто не питает — даже **Shiny**, которые что-то пытались изобразить про «**Матрицу**», отработали **The Golden Compass** самым чудовищным образом. Последний оплот надежды — **Lost of Ubisoft**.

Но еще интересней, что параллельно с этим трендом окончательно набрал силу другой — игры по старым кинолицензиям. И вот тут совсем другой подход: **Ghostbusters** официально заявлена как третья, интерактивная часть знаменитой кинодилогии (см. «Центр внимания» в следующей «Игромании»), **Highlander** (то есть «Голеу») может выйти очень приличным слэшером (см. превью в этом номере). Такие проекты делаются с гораздо большим приложением и любовью, и это понятно — исходный материал объективно круче.



Vy vse vse ravno skoro sdohnete

Пока наша игровая индустрия переживает не лучшие времена, со стороны игорпроизводителей неожиданно вырос интерес к России. И не самым приятным образом. Русские возвращаются в компьютерные игры в качестве большой красной угрозы. **World in Conflict**, **Frontlines: Fuel of War**, **Tom Clancy's EndWar**, **Call of Duty 4: Modern Warfare** — вот лишь выборочный список игр, где русские (иногда в дуэте с китайцами) грозят всему цивилизованному миру заснеженным кирзовым сапогом и гамбургером с квашеной капустой. Нам с вами по этому поводу остается только смеяться, что мы с удовольствием и дадем на всех презентациях. Мы сдвоенно хохочем, кашлем и выходим продыхаться, потому что воспринимать всю эту клякву всерьез совершенно невозможно.

Проблема в том, что большинство западных разработчиков как раз не шутят. Они ухvatливо спрашивают у нас, правильно ли озвучены персонажи, хороши ли вывески на магазинах и нет ли акцента у актеров. А потом, довольные, идут рисовать Путина для заставки. После презентации **Call of Duty 4** продюсер проекта живо поинтересовался, не мы ли те двое, кто в голос ржал во время демонстрации ролика? Мы, мы. И если вы это не прекратите, хохот станет еще громче.



BioShock

Эндрю Райан о неизбежности: «Это было не так уж и невозможно построить Ратчур на дне океана. Что было действительно невозможно, так это построить его где-то еще»



Эндрю Райан о делении на настоящих людей и паразитов: «В чем разница между человеком и паразитом? Человек строит — паразит спрашивает: «Где моя доля?» Человек создает — паразит говорит: «А что скажут соседи?» Человек изобретает — паразит гундосит: «Смотри, не прогневай бога»

Эндрю Райан о самой главной с его точки зрения лжи в мире: «Что является самой большой ложью, когда-либо придуманной человечеством? [...] Рабство? Холокост? Диктатура? Нет. Это та вещь, с помощью которой творится все зло на Земле — альтруизм»

Фраза, на которую был запрограммирован главный герой; услышав ее, он выполняет любые команды: «Would you kindly...»

Call of Duty 4: Modern Warfare

Имран Закаев о причинах, побуждивших его к попытке военного переворота в России и развязыванию войны против Запада: «Наши так называемые лидеры променяли нас на обьедки Запада. Запятнали нашу культуру. Разрушили экономику. Продали честь. [...] Так же, как они развелили нашу страну, мы развелили их»

Он же, о том же: «Вы все все равно скоро сдохнете»

Владимир Путин (одна из цитат, демонстрируемых игроку после его смерти до загрузки quicksave): «Кто не жалеет о распаде Советского Союза, у того нет сердца; кто хочет воссоздать его в прежнем виде, у того нет головы»

Надпись на двери в комнату управления межконтинентальными ракетами: «Толчок. Чтобы Открыться»

Самое видное, самое короткое и самое емкое изречение из тех, что когда-либо писали на заборках и стенах в компьютерных играх: «***»



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Кейн о роли личности в истории: «You can't kill the messiah».

Кейн об уничтожении «Филладельфия»: «Филладельфия была вовсе не случайностью. Это был наш милосердный удар по враждебной идеологии. Это смерть страха и рождение надежды. Воспринять, сыновья братства NOD. Кровь наших противников прольется, и пятьдесят лет тирании наконец-то закончатся. Будущее совсем рядом, и оно принадлежит нам»

Kane & Lynch: Dead Men

Кейн (остережено избивая лопатой убитую своей жень): «Ты должен был дать мне с ними поговорить! ТЫ ДОЛЖЕН БЫЛ ДАТЬ! МНЕ! С НИМИ! ПОГОВОРИТЬ!»



Portal

Обращение искусственного интеллекта GlaDOS к главной героине, прошедшей через все испытания и направляемой прямоком в огонь: «Поздравляю, ваше тестирование завер-

шено. Все технологии Aperture Science способны работать при температуре до 4000 градусов Кельвина включительно. Будете уверены, нет абсолютно никаких шансов на то, что в работе нашего оборудования могут возникнуть опасные для жизни неполадки до того, как вы поджаритесь. Спасибо за участие в нашем проекте. До свидания»

Sam & Max: Season 1 — Abe Lincoln Must Die

Макс (разглядывая какую-то смятую бумагу в рамке в Овальном кабинете Белого дома): «Это или первый набросок Декларации независимости, или неточная карта Литвы!»

Красный космос

Здесь и далее — цитаты из официального FAQ с сайта www.dreamlore.com.

«Вопрос: Вы считаете, что в России кому-то нужны аниме-игры?»

Ответ: Нет. На кой черт? В России не смотрят аниме. В России пьют водку и, как водится, воруют.

Вопрос: Почему никто, кроме вас, не выпускал раньше русские аниме-игры?»

Ответ: Потому что мы первыми до этого додумались.

Вопрос: Аниме, где действие происходит на советском космическом корабле, — это не глупость?

Ответ: Глупость. Вот подростки, управляющие боевыми роботами, — это нормально. Школьники, сражающиеся с демонами, — самое оно. Японский гончих-чемпион «Формулы-1» — в высшей степени вменяемо. А советские космические корабли в аниме-стилистике — бред синей кобальты.

Вопрос: Я тут слышал, что игра «Книга мертвых: Потерянные души» была ***ом собаками. Это правда?

Ответ: Не совсем. Это пробный проект, сделанный в предельно сжатые сроки. На РС такая короткая и прямолинейная игра может показаться кому-то странной. Но можете попробовать версию для мобильных телефонов. Это свежее, интересное и просто лучше, чем 95% той блевотины, что под видом игр скаримливают [мобильные] контент-провайдеры. Ни одного отрицательного отзыва, представьте себе.

Самое злое замечание самого главного игроблобиста

Даг Лауэнштайн, экс-глава ESA, злится на трусость разработчиков (выступление на февральской конференции D.I.C.E., адресованное прежде всего Rockstar): «Если вы хотите быть провокативны, то это прекрасно. Но в таком случае не прачтесь, когда ****о начинает лететь на вентилятор. Имейте смелость встать и защитить свою игру».

В СССР секса нет

Размышления Джуллана Эггерберхта (главы Factor 5, разработчика Lair и серии Star Wars: Rogue Squadron) о роли секса в играх во время выступления на Games Convention 2007: «В играх нет секса, и это неправильно, потому что из-за этого все считают их детскими занятием»

Страсти вокруг PlayStation 3

Давид Ривз, президент и исполнительный директор (CEO) Sony Computer Entertainment Europe, комментирует вопрос о том, почему PS3 в Британии стоит дороже, чем в США: «Да, PS3 в Британии продается дороже. Но и гамбургеры в «Макдональдсе» здесь тоже дороже».

Говард Стрингер, глава всей Sony, о своих переговорах с неуступчивым Кеном Кутараги, экс-руководителем Sony Computer Entertainment, которого впоследствии сместили с его поста: «За последнее время я обедал с ним чаще, чем со своей женой, и, скажу я вам, это явно нездоровая ситуация».

Главные цифры 2007 года

\$18,8 млрд

стоила сделка по слиянию Activision и Vivendi. Это больше, чем заплатили за «Сибнефть» (\$13 млрд, 2005), и в два с лишним раза превышает IPO (публичное размещение акций) ВТБ, самое большое в мире в 2007 году (\$8 млрд).

2 место

заняла Nintendo в 2007 году в рейтинге самых крупных японских компаний (несколько лет назад она не входила даже в десятку, но в 40 крупнейших осталась стабильно). Выше нее, на первом месте, только Toyota. Sony тоже в десятке, но на несколько позиций ниже.

\$170 млн

составили продажи Halo 3 в первые сутки после релиза.

25%

— такова, согласно одному из исследований, доля интернетчиков, посещающих игровые сайты. Сами игровые сайты генерируют 28% общемирового трафика. Все же по состоянию на 30 сентября 2007 года интернет-зале не считывалось 1,244 млрд (данные Internet World Stats, www.internetworldstats.com). Но на регулярной основе Сеть пользуется лишь 2% (!) населения Земли.

4 дня

— как признался в одном из интервью Кадзунори Ямаути, идеолог PlayStation-серии Gran Turismo, именно столько времени он провел дома (суммарно) в тот год, когда доделывали первую часть GT (вышла в 1997 году).

6 лет

прошло между выходом нового тизера Duke Nukem Forever и появлением предыдущего ролика (2001).

1,52 млрд

квотов стерлингов (1-53 млрд)

— объем британской игровой индустрии в 2007 году. Это почти в десять раз больше, чем размер официального российского рынка: у нас, по очень приблизительным оценкам, эта цифра не достигла еще и \$500 млн. Россия пока опережает даже Мексика: у нее эта цифра близится к \$700 млн. Впрочем, нужно учитывать, что все еще наш рынок никто не замерил, да и доля пиратки все еще преобладает.

50 тыс. рублей

стоили расписанные под холлому PlayStation 3, продававшиеся под брендом дизайнера Дениса Симачева. Цена с течением времени потихоньку уменьшалась, хотя приставки и так расходились неплохо.

85%

населения Южной Кореи хоть раз играло в StarCraft (по состоянию на 2007 год).

100 тыс.

южнокорейских граждан присутствовало на премьере StarCraft 2 в мае 2007 года.

9,5+

млн человек

составила аудитория World of Warcraft к концу 2007 года.

120 Гб

— размер жесткого диска Xbox 360 Elite, поступившего в продажу весной. С такими объемами твнуть игры и фильмы из Xbox Live можно уже более-менее свободно. Изюм всех новоополченных приставок HDD такой вместимости нет больше ни у какой из консолей. У PS3 максимальный объем HDD ограничен пока 80 Гб (хотя никто не запрещает подключить свой винчестер, правда, это чревато потерей гарантии).

\$1+ млрд

выделила Microsoft для покрытия дополнительной гарантии на Xbox 360. Компоненты, из которых сделана приставка, вполне себе качественные, но вот сборка настолько хлипкая, что с поломками стелкивалось, наверное, каждый третий или четвертый владелец Xbox 360. Столкнувшись с этим и мы: наш главный редактор научился со своей консолью так, что в итоге у него дома оказалось четыре Xbox 360. Даже не спрашивайте, как так получилось.

21 999 рублей

составила стартовая цена PlayStation 3 в России. По сей день это самая дорогая из современных приставок, и такой она, судя по всему, останется еще долго, если не навсегда.

45 тыс. человек

посетило ноябрьскую выставку «Игро Мир». Это сравнимо с Е3 старого образца (в ликийой год там побывало 70 тыс.), но

сильно отстает от показателя японской Tokyo Game Show (193 тыс.) и немецкой Games Convention (185 тыс.).

\$50 тыс.

— главный приз на игротельческом конкурсе, организованном в начале 2007 года компанией Vogster. Конкурс был вполне демократичный: прислать работу (дизайн-документ, сценарий и т.д. — было несколько номинаций) мог любой желающий. \$50 тыс. в итоге достался Алексею Стыгову, сотруднику GSC и одному из ключевых (в прошлом) разработчиков S.T.A.L.K.E.R., но вообще средний уровень присланных работ был такой, что сразу стало понятно, почему в России так плохо с играми. Любой более-менее грамотный человек, давно и серьезно увлекающийся играми, мог бы выиграть приз, потратив на подготовку конкурсного материала полторы-две недели. Но кто же знает?

\$75 комментариев

(по состоянию на 16 января) собрал пост Петра Прохорова на форумах DTF о том, почему российская игровая индустрия находится там, где она находится, и что с этим делать. А в это время по соседству, в новостной ленте, на полном серьезе расписывали подробности свежей игры «UmaNetto. Полный презд!».

10%

из серии Ханси Дрю из серии выпустила в 2007 году удивительная компания «Новый диск»: Nancy Drew: Danger by Design, Nancy Drew: Danger on Deception Island, Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake, Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion, Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand, Nancy Drew: Stay Tuned for Danger, Nancy Drew: The Haunted Carousel, Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek, Nancy Drew: Treasure in the Royal Tower and Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave. И это еще не конец!

ИХ ИЩЕТ МИЛИЦИЯ

Самые ожидаемые игры-2008

Assassin's Creed

ЖАНР
средневековый паркур
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2008 года

Изначально этот материал планировалось целиком посвятить играм, не вышедшим в 2007 году. **Assassin's Creed** и там стояла бы первой. Этот релиз многое изменил бы в нашей итоговой диспозиции. С мест (то есть из нашего мультитиплатформенного раздела) докладывают

— консольная версия **Assassin's Creed** великолепна. Это утная, взрослая, комплексная игра, центральная сюжетная коллизия которой основана на важнейшем религиозном вопросе. **Assassin's Creed** олицетворяет собой взросление интерактивных развлечений. Он первым поднял серьезные вопросы, он двигает вперед геймплей, он, наконец, поразжающе выглядит. **Ubisoft** явно довольны результатом: за месяц консольная версия продалась тиражом более чем 2,5 млн экземпляров. Вместе с тем **Assassin's Creed** собирает самую противоречивую прессу, какую только можно себе представить. Игра получает оценки в диапазоне от 6 до 10 баллов, ее обвиняют в полной профанации собственных обещаний и одновременно называют важнейшей вехой в новейшей истории игр. Наше мнение, надеемся, можно будет узнать в ближайших номерах «Игромании».



StarCraft 2

ЖАНР
стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ
Activision Blizzard
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ДАТА ВЫХОДА
во втором полугодии

StarCraft 2, на премьеру которого «Игромания» в лице Александра Кузьменко отправилась в Корею, конечно же, самое важное, что должно произойти в жанре стратегий в ближайшее время. По совместительству это важнейший PC-эксклюзив и одна из главных причин гордиться нашей платформой. Вокруг сиквела (который ждали без малого двенадцать лет) моментально образовалась какая-то нездоровая истерия. Тысячи рвущихся фанатов на стадионе в Корею, падающие в обморок игроки, стоящие в очереди к компьютеру (случалось этим летом в Лейпциге). При том, что **StarCraft 2** играется (и, если честно, выглядит) почти так же, как первая часть. Но это мало кого волнует.

Важнейшим нововведением **StarCraft 2** предлагается считать его мексиканские интермедии. Там вместо привычных говорящих голосов происходит натуральный квест — герой перемещается по трехмерной космической базе, вступает в диалоги с персонажами и принимает какие-то сюжетные решения. При этом технически **StarCraft 2** уже сейчас выглядит таким высокохудожественным приветом из прошлого. Но кому какое дело? Это же Blizzard, они могут позволить себе все. Даже не выпустить игру в 2008-м. Но мы все-таки надеемся.



Fallout 3

ЖАНР
исследовательская ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
ДАТА ВЫХОДА
конец 2008 года

В течение 2007 года **Fallout 3** из эфемерного проекта буквально на глазах вырос в понятную, осязаемую игру. После премьеры тизера, из-за опоздания которого фанаты чуть не обрушили форумы **Bethesda**, подробности начали поступать с завидной регулярностью. Своими глазами мы видели **Fallout 3** этим летом, на E3. Тогда мнения разделились: **Антон Логвинюк** счел, что дух оригинала убит — и вообще «это не «Фоллаут»!». Олег Ставицкий, напротив, считает, что именно так должен выглядеть **Fallout** в XXI веке. Это очень противоречивая игра, и отношения с ней сложатся не самые простые — она явно расколует фанатов на два непримиримых лагеря. Но в любом случае — это один из самых интересных релизов 2008 года.

По форме **Fallout 3** — RPG-шутер, который, честно говоря, очень напоминает **S.T.A.L.K.E.R.**. Но есть важнейший нюанс: действие можно в любой момент поставить на паузу и раздать персонажу несколько последовательных команд. А можно и не раздавать — несмотря на разудалую палубу, результативность ваших действий определяется не ловкостью, а RPG-параметрами. Плюс миллион деталей вроде воды из унитаза, которую можно галить, чтобы понизить уровень радиации в теле. **Fallout**, одним словом.



Mafia 2

ЖАНР
шутеры
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Illusion Softworks
ДАТА ВЫХОДА
во втором полугодии

Mafia 2, безусловно, главный анонс этого года. Автор этих строк разбил себе колено, изображая для камеры коленипреклонение перед огромным логотипом, который 2K Games водрузили в выставочном зале лейпцигской Games Convention. След на ногу до сих пор остался, но для **Mafia 2** ничего не жалко. Первая часть — великий шедевр колоссальной мощи. Там было все — потрясающая изобразительная сила, традиционный, но очень правильно сконструированный сюжет, фантастические по началу страшной ситуации и монументальный саундтрек. **Mafia** — это наш «Крестный отец», это наш «Однажды в Америке», это главное и всеобъемлющее высказывание на гангстерскую тему. Куда уж там **The Godfather** от **Electronic Arts**! Вторую часть ждали годями, о ней ходили самые невероятные слухи, ее придуно объявляли призраком. После того как чехи **Illusion Softworks** прекратили обновлять свой сайт, мы мысленно похоронили игру. И тут случился анонс.

Сегодня про сиквел известны лишь общие сведения: десятилетие между сороквыми и пятидесятыми, снова кинематографичное повествование, снова акشن в духе **GTA**. Делают те же люди. Большего нам и не надо. Поездка в офис **Illusion Softworks** запланирована на первую половину этого года — оставайтесь с нами.



Far Cry 2



ЖАНР	шутер
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА	ноябрь 2008 года

После того как Crytek ушли от Ubisoft к Electronic Arts, у французов остался только сам бренд Far Cry. В итоге Ubisoft говорят свой, симметричный ответ Crysis.

Far Cry 2 — это огромный, масштабный, свободный шутер, рядом с которым любой другой представитель жанра

скуживается до размеров уркана. Far Cry 2 происходит в Африке. Никаких пришельцев и научной фантастики, все очень серьезно — наемники, кокаи, километры пустышей.

Но главное в Far Cry 2 — беспрецедентная физика. Рень идет не о твердых объектах, а о потоках воздуха. Ветер, например, разносит огонь, так что, удачно подпалив сухую траву, можно устроить натуральный пожар в саванне. Отстреленные ветки также летят по направлению ветра. День и ночь меняются динамически, прямо на ваших глазах. Лечение происходит путем выкорчевывания из себя глуп с помощью щипцов. Это очень брутальная, жесткая и бескомпромиссная игра, совсем не похожая на лощеный Голливуд, принципы которого исповедуют Crytek. К тому же это самая технически продвинутая игра, поэтому, если вы до сих пор злитесь на Crysis за якобы не имевший смысла апгрейд, подождите Far Cry 2.



Project Origin



ЖАНР	стреляльный F.E.A.R.?
ИЗДАТЕЛЬ	Warner Brothers Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions
ДАТА ВЫХОДА	2008 год

Сложная юридическая ситуация, связанная с приобретением Warner Brothers студии Monolith Productions, привела к тому, что один из лучших шутеров современности, F.E.A.R., благополучно превращается черт знает что (см. последние два аддона за авторством TimeGate Studios). Monolith тем временем не унывают — им достались поросенок, девочка Альфа и все, кроме, собственно, названия. По этому поводу они учинили конкурс на лучшее название для настоящего шивела F.E.A.R. (проходил по адресу www.nameyourfear.com). Так появился Project Origin (среди отвергнутых вариантов: Infernal Torment, Bloody Carousel и Little Miss Bloodshine). По сути это та же самая игра, сделанная на той же самой технологии и с теми же приемами. Но если в руках TimeGate Studios F.E.A.R. превращается в любительский шутер с гениальной механикой, то у Monolith даже обычная офисная перестрелка выглядит как гимн баллистике.

Об игре на сегодня практически нет никакой информации, за исключением семнадцатиминутного геймплейного видео (которое вы наверняка уже видели в нашей «Видеоиниции») и сообщений о том, что сюжет стартует через 30 минут после окончания первой части. Но есть и хорошие новости — вот уже месяц мы перепишемся с Warner Brothers Interactive Entertainment, утверждая дату нашего визита в студию.



Alone in the Dark



ЖАНР	Зрелищный 3D хоррор
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Eden Games
ДАТА ВЫХОДА	первая половина 2008 года

Еще один релиз, который мы очень ждали в 2007-м. Новый Alone in the Dark выглядит как игра мечты. Авторы — интеллигентные французы из Eden Studios — прозрели беспрецедентной физической моделью, спиральной структурой (игра разбита на десять серий по 40-60 минут каждая) и новым сюжетом, который напрямую связан с самой первой частью. Мы были умеренно заинтересованы ровно до того момента, пока летом не оказались на закрытой демонстрации рабочей версии Alone in the Dark. И там выяснилось, что это — важнейшая игра 2008 года. Survival horror — довольно инертный жанр — в этом году, кажется, делает серьезный рывок вперед (см. также Dead Space).

Alone in the Dark — это Resident Evil 4 плюс корректная физика окружающего пространства. Вы можете схватить любой деревянный объект, сунуть его в огонь и использовать как горящий факел. Вы можете поджечь несущую конструкцию объекта, от чего она тут же свалится кому-нибудь на голову. Alone in the Dark работает с физической моделью так, как ни один другой хоррор (и, честно говоря, ни одна другая игра вообще). А пока мы вызываем новые подробности, можно отправиться на отличный сайт www.centraldark.com — там действительно много интересного.



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



ЖАНР	Сплитер Селл
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Montreal
ДАТА ВЫХОДА	осень 2008 года

В этом году мы не присуждали премии «Splinter Cell года» потому, что Фишер задержался. И, честно говоря, правильно сделал. Играть в один и тот же (прекрасный!) проект несколько лет подряд уже порядком утомило. Conviction («Убеждение») переизобретает Splinter Cell заново — это совсем другая игра, ближайшим ориентиром для нее может служить скорее Hitman. Фишер в бегах от собственного руководства, он много дерется, отпустил бороду, и у него практически нет гаджетов. Вместо этого Conviction полагается на импровизацию.

Местный геймплей — своего рода бытовая вальс. Фишер толкает прохожего, как будто случайно поджигает тачку с ходогами, проскальзывает за спиной у отвлекшихся полицейских, а в случае чего — лупит табуреткой по голове. При этом интерактивно почти все. Вы можете баррикадироваться в комнатах при помощи подручных предметов и бросать врагов куда угодно: в новом Splinter Cell нет ни одной заранее проанимированной анимации, все генерируется на лету. На Ubidsays в Париже нам показывали потрясающую, но явно сырую версию, так что годовая задержка релиза кажется очень правильным шагом. Игре как раз не хватает полировки, все детали на месте, но их надо покрепче подогнать друг к другу. Мы готовы подождать.

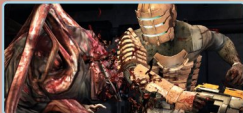


Dead Space

ЖАНР	человекострашный хоррор
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts Los Angeles
ДАТА ВЫХОДА	осень 2008 года

И еще один многообещающий хоррор. На этот раз — от Electronic Arts. Dead Space выступает в классическом субъекторе «ужас на космической базе», который уже давно (если хорошо подумать — со времен «Чужих») не дается Голливуду. Главгерой оказывается один на гигантской буровой станции, которую опугала какая-то инопланетная дрянь. Survival horror явно распрощался с пазлами и движется в сторону экшена, отлаженного заданками в стилистическом ключе. Ключевым же достоинством Dead Space авторы называют... расчленку.

Главный герой — обычный инженер, вооруженный шахтерскими инструментами, которые разбросаны по базе. Поэтому Dead Space задуман как контактный хоррор — много ближнего боя с агрессивной биомассой, отрезанные конечности и бур для твердых пород почвы как главный межгалактический аргумент. При этом авторы сообщают, что расчленка тут не просто занятый графический прием, а важный элемент геймплея. О том, что отсечение инопланетных чресел происходит согласно законам Ньютона, даже как-то неудобно говорить. Подробности о Dead Space — в ближайших номерах «Игромании».



Spore

ЖАНР	самостоятельная эволюция
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts
ДАТА ВЫХОДА	осень 2008 года

Всеми продюсерами. Перенос Spore на середину 2008 года стал одним из главных разочарований 2007.

Spore — это, если коротко, симулятор эволюции. The Sims межгалактического масштаба: вы следите за развитием одной отдельно взятой цивилизации, начиная с простейших белковых соединений и заканчивая космическими перелетами. Очень ценная игра для любого человека, который интересуется устройством мира (не на политическом, а на эволюционном уровне). Вы самостоятельно конструируете своих существ, определяя скорость, агрессию и рацион, — от травоядного до хищника. Основная интрига по поводу Spore состоит в том, что до сих пор не очень понятно, как эта конструкция работает целиком. Мы видели в действии почти все фазы развития, за исключением финальной, космической, и прекрасно представляем себе детали. Но все это пока что складывается в голове как цельное произведение. К Spore все еще много вопросов, ответов на которые игра должна уже ближайшей осенью.



American McGee's Grimm

ЖАНР	2D сказка
ИЗДАТЕЛЬ	GameTap
РАЗРАБОТЧИК	Spicy Horse Productions
ДАТА ВЫХОДА	весна 2008 года

Американ Макги, главный интриган, прошедший и вундеркинд игровой индустрии, опять обратил на себя внимание. После того как мы уже были готовы забыть про этого человека, он распрощался с Тревором Чаном, подписался с онлайн-новым сервисом GameTap, создал новую студию и анонсировал American McGee's Grimm — эпизодический экшен на Unreal Engine 3. По сказкам братьев Grimm.

Grimm — один из многих завлеченных проектов Америки, и к его анонсу мы относились без особого восторга: в свое время он много чего обещал. Но тут все, похоже, серьезно — весной уже дебютирует первый эпизод, утверждена концепция, открыт сайт. GameTap воюет против рекламную кампанию. По содержанию Grimm — приключенческая игра с головоломками. Сам Макги говорит, что это такой казуальный экшен-платформер. Но главная его прелесть — в концепции. Цель каждой серии — вернуть определенную сказку ее оригинальную мрачность. Решая промежуточные задачи, игрок накапливает специальную энергию, с помощью которой расширяет окружающее пространство в мрачные тона. Привет, Тим Барто!

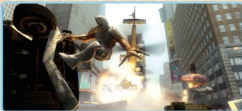


Prototype

ЖАНР	вакху с vampiro
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Games
РАЗРАБОТЧИК	Radical Entertainment
ДАТА ВЫХОДА	лето 2008 года

Prototype — самый интересный и неожиданный (после Brutal Legend, которая до сих пор не подтверждена для PC) анонс от Vivendi Games. Это огромная, разнообразная и очень необычная игра. Главный герой бегает по стенам, отбивает гигантские клешни, хватается за автомобили, прыгает на вертолеты и вытворяет вообще все, о чем вы всегда мечтали в компьютерных играх. Radical Entertainment (авторы The Hulk и Scarface: The World Is Yours) собрали в рамках одного проекта классическую «песочницу», паркур, GTA-свободу, игры с физикой и пересудания. По поводу последних, кстати, отдельно: главный герой умеет пожирать людей и приобретать их форму, что позволяет проникать на закрытые базы, угонять танки и так далее.

Небольшая закрытая презентация Prototype в Лейпциге повергла нас в шок — ничего, по большому счету, не ожидая, мы вышли оттуда на полусогнутых ногах, отчаянно пожимая руки разработчикам. Это яростная, интересная, новаторская и очень свободная игра. Она как будто аккумулирует геймдизайнерский опыт последних лет и делает такую резюмирующую выжимку всех важнейших достижений. Именно такими хочется видеть игры в 2008 году.



Brothers in Arms: Hell's Highway



ЖАНР	WW2-шутер как всегда
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Gearsbox Software
ДАТА ВЫХОДА	осень 2008 года

Brothers in Arms: Hell's Highway должен был стать первым настоящим WW2-шутером второго поколения. Его перенос на середину 2008 года — еще одно сильнейшее разочарование-2007. Особенно после того, что мы видели на Ubidays весной в Париже. К своей третьей части **Brothers in Arms** наконец избавился ото всех идиотских ограничений, которые так раздражали в первых двух играх. Уровни больше не напоминают тренажер для солдат, где любой шаг в сторону тут же пресекается нелепыми ограничениями. Важнейшее дизайнерское изменение — **Brothers in Arms** стал подвижным шутером. Если раньше вы могли часами отсиживать за деревянной телегой, то теперь один меткий бросок гранаты остает вас без укрытия. **Hell's Highway** не демонстрирует феноменальную разрушаемость, но то, что там есть, заметно освежает в целом отличную формулу. К тому же игра потрясающе выглядит и по-прежнему очень кинематографична, несмотря на свои амбиции тактического симулятора. Сам **Рэнди Питчфорд** (главдиректор **Gearsbox**) называет **Hell's Highway** своей персональной версией «Империя наносит ответный удар». Ну и самое главное достижение — через заборы и зеленые насаждения наконец можно перепрыгивать!



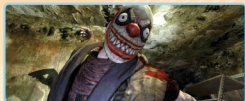
Condemned 2: Bloodshot



ЖАНР	симулятор выживания
ИЗДАТЕЛЬ	SEGA
РАЗРАБОТЧИК	Monolith Productions
ДАТА ВЫХОДА	не объявлена для PC

Condemned 2: Bloodshot — самый яростный симулятор бытового убийства, который только можно себе представить. Это тоже в каком-то смысле прорыв для жанра — так ближний бой не выглядит ни в одном шутере. Любой объект можно схватить со стола и кинуть его в голову сопернику. А потом кинуть и сам стол. В ход идут бутылки, телевизоры, табуретки, обрезки трубы. Хрустит кости, выбиваются плечи, головы впечатываются в стены. Являясь, в принципе, коридорным шутером, **Condemned 2** на самом деле содержит огромное пространство для маневра. В первую очередь — за счет феноменальной интерактивности и AI, освещенного об окружающей действительности не хуже вашего. **Monolith** даже придумали специальный режим **Fight Club**, где цель — продержаться в драке как можно дольше. Если отойти в сторону, то можно заметить, что игра прекрасно функционирует и без вашего участия.

Самые печальные новости по поводу **Bloodshot** — игра официально не объявлена для PC. Но, во-первых, это мультиплатформенный проект (а не Xbox 360-эксклюзив, как было с оригиналом), а во-вторых, первая часть все-таки добралась до нас, так что шансы имеются.



Borderlands



ЖАНР	шутер
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
РАЗРАБОТЧИК	Gearsbox Software
ДАТА ВЫХОДА	декабрь 2008 года

Самая серьезная и неоскандальная заявка со стороны воюющего же **Рэнди Питчфорда** и его **Gearsbox Software**. Эстетически **Borderlands** — это «Безумный Макс» плюс «Звездные войны». То есть научная фантастика про то, как банды варваров разрезают по солоньям пустошам, а их периодически подбедает агрессивно настроенная фауна. **Мистер Питчфорд**, до этого занимавшийся исключительно традиционными шутерами, вдруг замкнулся на проект совершенно другого калибра. **Borderlands** представляет собой открытый мир с ездой, палубой, квестами, посылениями, кланами, NPC и прочими атрибутами большой игры. К тому же в **Borderlands** встроена хитрая система генерации оружия, так что его тут заявлено в общей сложности 500 000 (пятсот тысяч, если кто не понял) разновидностей. Зачем столько нужно, не очень понятно, но вместе с открытой структурой игры все это должно дать неожиданный эффект. То, что мы видели в **Leipzig**, впечатляет, особенно учитывая, что мы смотрели на проект, который находился в полутора годах от собственного релиза.

Официально дата выхода назначена на Рождество-2008, а ближайшие подробности об игре можно будет прочитать в «Игромани» уже весной — мы, как, впрочем, и обычно, стоим первыми в очереди на эксклюзив.



Mass Effect



ЖАНР	ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК	BioWare
ДАТА ВЫХОДА	не объявлена для PC

Mass Effect, главная игра года по версии **Антон Логвинова**, так и не добрался до PC. Мы держали в руках специальную debug-версию Xbox 360 с эксклюзивным ревью-кодом. Пройдя игру вдоль и поперек, мы знаем все входы и выходы, но наши руки связаны — официально дата PC-релиза до сих пор не объявлена. Все, правда, указывает на то, что перевод так случится: важнейшие 360-эксклюзивы в течение 2007 года оказались на PC (см. **Gears of War**, **Lost Planet: Extreme Condition**, **Viva Pinata**).

Очень хочется, чтобы это случилось, потому что **Mass Effect** — самое важное, что произошло с ролевыми играми в минувший год. Это ролевая игра, где стало впервые интересно вести диалоги. Это игра, где случайно оброненное слово может привести к самым неожиданным последствиям. Это огромный мир, это эстетически безупречный sci-fi, это, в общем, **Star Wars: Knights of the Old Republic** нового поколения. Будучи сложной и комплексной игрой, **Mass Effect** показал отличные финансовые результаты, так что в скором времени случится, похоже, продолжение. А мы тем временем смиренно ждем первую часть.





**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 самыми фактами со страниц первого взгляда. Детальный, подробный и объективный отчет об еще не вышедших, на что на данный момент известно о той или иной игре смотрите на странице.

Если разработчик находит силы ответить на вопросы журналира «Игромания», их лучше прекрасные примеры оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которые мы ждем сильнее, чем Новый год, всевозможные оказываются «В центре внимания».

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

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

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничную инструкцию пользователя или проходить многочисленную «туториалку» — такая игра получит этот рейтинг.

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

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 увлекают не меньше, чем качественный дизайн или жанр, получают этот рейтинг.

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

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

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

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком явную 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, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИЯ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинги «Игромания» не являются средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывают. 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 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоуравнение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромания».

3-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадёжно отстают от времени и накладывают на игроков теоретическое утомление. Впрочем, между подобными играми находится большинство. Редко, но находится.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлечены геймплем, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобный балл и причислить к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картелем середнячков»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (назлы, месяцам, годам).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

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

8 (ОТЛИЧНО)

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

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые ступени 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.



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 автора и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая заставит переосмыслить по качеству организацию игры. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая 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% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИЯ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

СУПЕР ГРАФИКА

Такому медалью получают только те игры, на которые стоит выделить и их графика порою поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наш привычный взгляд на жанры или приносят в них свои, уникальные идеи.

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Ваша оценка: 30%

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

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



HIGHLANDER

Он бессмертен. Родился в горах Шотландии в XV веке, был убит, но не умер. Он не один: некоторые бессмертные служат добру, другие — злу. Их можно уничтожить, только отрубив голову. Веками между ними велась борьба, в ходе которой погибшие отдают победителям свои жизненные силы и опыт. Принадлежит к клану Маклаудов. Он — горец.

Это — краткое содержание одного из знаковых кино-эпических восьмидесятих, «Горца» (в главных ролях — Кристофер Ламберт и Шон Коннери). Затем последовало несколько продолжений (на вторую часть Коннери еще удалось вернуть), но закончил сериал довольно грустно. Последняя, пятая часть («Горец: Источник»), была сня-

та в Литве, вышла сразу на DVD, причем первой страной, где состоялся релиз, неожиданно оказалась Россия. Если вам меньше восемнадцати, вы, скорее всего, знаете о «Горце» благодаря одноименному телесериалу. Меж тем сама идея бессмертных воинов как будто специально придумана для компьютерной игры: чтобы сила одного бессмертного перешла к другому, он должен не просто убить своего противника, а обезглавить его. «Горец» содержит себе всю прелесть восьмидесятых: группа Queen на саундтреке, сватки на меч на фоне неоновых вывесок, честный надрыв, никакого постмодернизма. Тем не менее до недавнего времени единственной игрой по этой лицензии было жут-

кое действо под названием **Highlander: The Last of the MacLeods** (вышла в 1995-м для мертвой консоли Atari Jaguar). Видимо, под двадцатую годовщину «Горца» **Eidos Interactive** неожиданно приобрела лицензию и не так давно объявила о разработке **Highlander** — трехмерного слэшера на движке **Unreal Engine 3**. Игра, однако, не вдохновляла: анонс украшали открыто пустые скриншоты. Но буквально в декабре мы решили поинтересоваться у **Widescreen Games**, как идут дела с проектом. На что те угостили нас лачкой таких картинок, что мы в срочном порядке решили опубликовать подготовить это превью.

Highlander — не игра по фильму, это самостоятельная история в его вселенной. Автор сценария тот же, что и у сериала; главный герой, Оуэн, — еще один представитель клана Маклаудов. У нас, правда, есть подозрение, что он является его основателем. История Оузана Маклауда начинается задолго до рождения его шестисотлетнего собрата — в Древнем Риме, где, судя по всему, он был гладиатором. За более чем две тысячи лет своей жизни герой побывает в городе Помпеи (став свидетелем извержения Везувия), средневековой Шотландии, феодальной Японии и Нью-Йорке недалекого будущего.

- История
- Дата Interactive
- Разработчик
- Widescreen Games
- Платформа
- Серия Prince of Persia
- Severance: State of Darkness
- Мультиплеер
- Без цензуры
- Сайт игры

ДАТА ВЫХОДА

2008 года

Коннора и Дункана Маклаудов (персонажи Кристофера Ламберта и Эриана Пола) Оуэн, скорее всего, не встретит, зато точно поведается с Мефосом (5000 лет, родом не то из Египта, не то из Месопотамии).

Насчет игрового процесса информации пока очень мало. Разумеется, в основе игры аркадные сватки с применением холодного оружия. Маклауд сможет совершенствовать свой навык владения катаной, клеймом (тяжелый двуручный меч, исконно шотландское оружие) и двумя мечами сразу. Кроме того, в его арсенале будут сверхъестественные умения бессмертных: воскрешение, усиление атаки и различные суперудары.

Но вот насколько плотно будут расставлены поединки на протяжении восемнадцати миссий — неизвестно. Зато «Горца», похоже, следует почитать модом на паркур: **Widescreen Games** особо отмечают приемы для передвижения по вертикальной поверхности. Например, цепляясь за неровности или даже втыкая в стену ножи и используя их как опоры. Кроме того, в игре заявлены 77 персонажей, которые, по идее, должны внести разнообразие в привычные горцевы будни.



Сейчас, когда один за другим воскресают старые герои восьмидесятых, обращение к «Горцу» кажется интересным и метким решением. Если **Widescreen Games** не сфальшивят и точно поймут фирменную атмосферу первых фильмов, может получиться действительно здорово. Интересно узнать, вернется ли группа Queen. ■



Ответственный за графику Unreal Engine 3 уже, конечно, применялся, но за такие кадры мы готовы простить ему любые прегрешения.



В конце останется только один!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Горца» безуспешно пытаются обжить с помощью фильма вот уже несколько лет. Может, получится сделать это с помощью игры? Шансы есть.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**



THE ABBEY

Италия, средние века. Покидывая инквизитор и его юный послышок отправляются в уединенное аббатство, чтобы расследовать подробности гибели одного

из монахов. Выясняется, что его смерть не была случайностью, и вскоре жизни двух гостей аббатства, чтобы расследовать подробности гибели одного из монахов. Выясняется, что его

Данная завязка почти дословно повторяет интригу великого романа Умберто Эко «Имя розы». Умберто Эко — один из немногих действующих классиков — сегодня относится одновременно и к философом, и к литератором, и к культурологам. «Имя розы» — программное произведение литературы постмодернизма. Это трехслойная конструкция: на поверхности лежит классический готический детектив (замкнутое пространство, узкий круг подозреваемых), второй пласт — дотошный исторический роман, а третий — культурологические исследования самого Эко на тему семиотики — науки о знаках.

Сейчас про «Имя розы» нарасно забыли, разве что канал «Культура» периодически транслирует экранизацию с Шоном Коннери в главной роли. Но к литературному источнику неожиданно обратилась испанская студия Alcachofa Soft, авторы хамоватой дилогии Runaway. Их квест Abbey — это неформальная и довольно фривольная адаптация «Имени розы». Мы тут же связались с Испанией и выяснили у авторов первые подробности (а также раздобыли эксклюзивные скриншоты, которые на момент написания этих строк не публиковались ни в одном издании мира).

The Abbey («Аббатство») действительно начинается так же, как и произведение Эко, но сюжет, скорее всего, завернет в сторону мистико. Кроме того, Alcachofa Soft по-прежнему верны себе — игра исполнена в их фирменном анимационном стиле, и в ней явно найдется место юмору.

По содержанию Abbey являет собой классический квест (время прохождения — ориентировочно сорок часов) с серьезным акцентом на кинематографичность повествования. Именно поэтому разработка началась с создания раскадровок — испанцы примерились к наиболее выгодным ракурсам. Анимация для Alcachofa Soft всегда являлась важнейшим из искусств, а тут очень кстати создана собственная технология, которая позволяет виртуальному оператору занимать самые удачные позиции. При этом модели на этот раз будут не рисованные, а трехмерные (см. скриншоты).



Ключевое помещение книги — библиотека. Но скриншоты в основном демонстрируются винный погреб.



Главный герой напоминает Шона Коннери, пережившего ряд чудовищных катастроф.



Создание раскадровок — испанцы примерились к наиболее выгодным ракурсам.

- Разрешение
- Screen Size
- Разработчик
- Alcachofa Soft
- Платформа
- Серия Runaway
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Сайт игры

www.alcachofasoft.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Abbey — самое амбициозное и серьезное жанровое высказывание испанцев. Достоверная архитектура, 70 минут музыки, записанной пражским симфоническим оркестром, детективная интрига, аббатство, почти дословное цитирование живого классика современной философии и культурологии. Alcachofa Soft явно отстраняются от своего хамоватого юмористического тона, в котором рассказаны обе Runaway.

«Игромания» подобные начинания только приветствует. С юмором в современных квестах, кажется, все в порядке (см. новых **Simon the Sorcerer** и **Sam & Max**), а вот с вдумчивыми культурными исследованиями как-то не складывается.



Самим испанцам, правда, основным достоинством Abbey видится следующее обстоятельство. «Исследуй неизвестное место со сложившимися порядками, игроку проще ассоциировать себя с главным героем (чем, скажем, если бы действие разворачивалось у него дома)», — вот, как кажется авторам, в чем заключается их главное художественное преимущество. Им, конечно, видней, но мы, в рамках культурного самообразования, настоятельно рекомендуем ознакомиться с «Именем розы» или хотя бы посмотреть одноименный фильм. Если игре удастся ретранслировать хотя бы одну десятую долю той атмосферы, которую Умберто Эко генерирует на своих страницах, возможно Alcachofa Soft все же будет считать завер-

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Большое переиздание «Имени розы» Умберто Эко за авторством бывшего художника из Alcachofa Soft (детектив Runaway)

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

ACTION

Акелла

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™

UBISOFT

РЕКЛАМА



Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.



Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft Game Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"
Тех. поддержка: 1812-30-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва, 495-363-45-54, akella@akellagroup.ru; Санкт-Петербург, 812-255-49-66, akella@akella.com; Ростов-на-Дону, 863-290-78-42, akellarostov@akellat.ru; Новосибирск, 383-227-74-64, akellans@akella.com; Екатеринбург, 343-297-34-42, akellayek@akella.com



ИЗДАТЕЛЬСТВО
ИГРОВЫХ ПРОГРАММ
И ПОДРОБНОСТИ

М.Бигео

Настройка

www.akella.com

Представитель на Украине "Игровые Технологии" - www.igrovyetechnologies.com
Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Акелла

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ЖитЛайв" и "НашеСреда"



TOMB RAIDER

UNDERWORLD

Учебники по тайм-менеджменту утверждают, что если хочешь сделать какое-то дело, то надо просто начать его делать. Желательно прямо здесь и сейчас. В конце 90-х — начале 2000-х **Eidos** поняли, что в **Tomb Raider**, их главной опорой и надеждой, надо что-то делать, но пока решили что именно, загнав ее до кровавой пены на губах. Реванимировать **Tomb Raider** пытались долго и с надривом (см. **Tomb Raider: Angel of**

Darkness), но когда откачали, вошли в такой раж, что теперь ни года не проходит без новой игры про Лару Крофт. 2006-й прошел под знаком **Tomb Raider: Legend**, в 2007-м мы принимали **Tomb Raider: Anniversary**, а под католическое Рождество нынешнего года пожелает **Tomb Raider: Underworld**.

Подзаголовок **Underworld** обозначает не что иное, как «потусторонний мир», но речь в данном случае идет не о потустороннем

мире вообще, а его майянской версии. Майя верили, что конец света наступит 21 декабря 2012 года, в дни Уаеб (один год в календаре майя состоял из 365 дней, но был разделен не на 12, а на 18 месяцев по двадцать дней; пять оставшихся дней — это и есть Уаеб). В этот период, верили майя, между нашим миром и миром астральных открываются порталы, что сулит одни только несчастья и катастрофы. Поэтому в дни Уаеб духов ублажали жертвоприношениями и ритуалами, старались не покидать дома и даже женщины не мыли и укладывали.

Программа путешествия на этот раз включает Южную Мексику (вероятно, полуостров Юкатан), Австралию, остров Пасхи, Рим (в том числе Ватикан), Месопотамию и регион Золотого Треугольника (Мьянма, Лаос, Вьетнам, Таиланд). Уровни все как один обещают новые, но даже мимолетный взгляд на скриншоты не оставляет сомнений: обстановка более чем знакомая, эти руины и заросли нам исследовать не впервой.

Драматическим образом игра, естественно, не изменится: бегаем, прыгаем, тягаем в разные стороны камни и (если игрок не вышел из определенного возраста) любуемся на то, чем художники и моделиеры одарили Лару Крофт. Кстати, о любовании: девушка вновь провела ребрендинг — лицо приобрело более волевое и целеустремленное выражение, косичку сменил конский хвост, ну и одежда новая, посовременнее. Анимация больше не ручная, а motion capture (впервые в истории **Tomb Raider**), то есть заснята с живого человека. Других ощутимых изменений в картинке не произойдет — игра выходит на всем подряд, включая Wii и PS2, а на них особо не разгулишь. Стонет и кричат за Лару, если что, все та же Кили Хоуз, знакомая по **Legend** и **Anniversary**.

Вообще интерактивности обещают, хоть и ненамного, но больше. В решении некоторых головоломок понадобится Ларин мотоцикл, а сам игровой мир станет сложнее. К примеру, во время дождя камни станут скользкими и по ним будет сложнее взбираться.

И вот еще относительно важный момент. **Tomb Raider: Underworld** заигрывает с модным сегодня трендом — физикой жидких тел. Речь идет в первую



Митвольна на нее нет! Сколько редких животных уничтожила эта девица, и все ей мало.



Пока ваш взгляд прикован к нижней правой части этой картинке, у нас есть важная новость: из пистолетов теперь можно стрелять по двум целям одновременно.

- Награда**
 - Eidos Interactive**
 - Разработчик**
 - Crystal Dynamics**
 - Платформа**
 - Сюжет**
 - Сайт игры**
- www.tombraider.com

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года



очередь о грязи. Она теперь будет налипать на Ларино тело физически корректным образом и смываться с него под дождем. Совсем как в гонках вроде **SEGA Rally** или **MotorStorm**.



Tomb Raider, судя по всему, опять приближается к тому моменту, когда серии понадобится капитальная встряска. Любая игра, если выпустать ее три года подряд с минимальными дозами нового (ах, новая система сохранения! хвост вместо косячки! три дополнительных полигона на каждой колеснице!), да еще на всем подряд, включая вышедшую виды PS2, пойдет на убыль, а тут еще и конкуренты не спят. Осенью **Sony** выпустила на PS3 приключенческую игру **Uncharted: Drake's Legacy** — фактически то же самое, что **Tomb Raider**, только лучше. В **Uncharted** нет ни грамма нового и голову она не срывает, но исполнена настолько приятно (масштабнее, красивее, сюжет поприличнее, экшен нормальнее, список можно продолжать), что происходит влет. Вот бы теперь **Tomb Raider** до ее уровня подтянулся. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Новый старый» **Tomb Raider**: ожидаемо хитовый, но тем не менее предсказуемый и тематический. Пора бы уже того — встряхнуть серию.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

GEARS OF WAR

ЛИБО МЫ ИХ —
ЛИБО ОНИ НАС

ДОЛГОЖДАННАЯ РС-ВЕРСИЯ ЗНАМЕНИТОГО БОЕВИКА
ПЯТЬ НОВЫХ СЮЖЕТНЫХ ГЛАВ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
ТРИ СЕТЕВЫЕ МИССИИ

 9.0
"Страна Игр"

 9.0
Игры@Mail.ru

РЕКЛАМА

Более 30 титулов "Лучшая игра года"



Microsoft
game studios



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Onyx, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies.



Games for Windows



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ



LEGENDARY

THE BOX

Генератор Феткулов

ЖАНР Шутер с грифонами

- **Издатель**
Saberock Media Group
- **Разработчик**
Spark Unlimited
- **Издатель в России/пакетизатор**
ТС
- **Платформа**
■ Xbox 360
■ PS3
- **Мультиплеер**
Без подробностей
- **Сайт игры**
www.legendarythetbox.com

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2008 года



Legendary: The Box — знакомство с которой состоялось у нас на прошедшей E3, казалась покачелу очередным линейным Unreal Engine 3-шутером, которому нет места в современной картине мира. При ближайшем рассмотрении выяснилось, что **Spark Unlimited** (выходцы из различных шутерных команд первого поколения) заняты бархатной революцией — не изобретая жанр заново, они серьезно перетряхивают его важнейшие составляющие. На исходе 2007-го, который без преувеличения можно объявить го-

дом шутеров, мы связались с авторами, чтобы узнать, как продвигаются дела с проектом, попросить новых скриншотов и выяснить, как они планируют соревноваться с оттремевшими и гредушими монстрами жанра.

Внимание, черный ящик

Legendary: The Box использует популярный сценарный трюк последнего времени — делает главного героя винником творящегося вокруг. Чарльз Деккард — профессиональный вор высшей

категории, специализирующийся на кражах антиквариата. Однажды ему поступает заказ от профессора Райнхарта Ле-Фей, который предлагает украсть из нью-йоркского музея искусство таинственный экспонат. Этим предметом оказывается изысканно оформленный сундук. Как только Деккард прикасается к сундуку (под которым подразумевается Ящик Пандоры), у него на ладони тут же обнаруживается фигурный ожог. Из ящика тем временем вырывается столб света, пробивает крышу музея, устремляется в небо и, вероятно, открывает портал в мир мифологических чудищ. Ну а те с видимым удовольствием валят на Манхэттен и, как выяснится позже, весь мир.

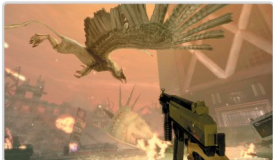
За всем этим стоит заказчик, доктор Ле-Фей (лидер тайного общества «Черный орден»), который мечтает заполучить в свое распоряжение Ящик Пандоры и, соответственно, контроль над монстрами.

Legendary — это, прежде всего, линейный шутер с хорошо поставленным действием. От прочих схожих проектов его отличает

в первую очередь размах действия. Мы уже описывали свои ощущения от обстоятельного разрушения Нью-Йорка в открывающейся сцене: падают дома, с неба сыплются огненные шары, над городом реют грифоны. Последние срываются с небес на паникующих жителей, подпевают полицейские машины и скидывают их несчастным на головы. К осыпающемуся зданию еще как-то можно привыкнуть, но когда огромные обломки стекла и бетона складываются в голема величественной с небоскреба, игра действительно впечатляет. **Spark Unlimited** возвращают шутером огромных монстров. С интересными врагами в этом году вообще наблюдались проблемы — за исключением **Half-Life 2: Episode Two** и, может быть, **Gears of War**, шутеры большей частью были увлечены собственной механикой. **Legendary: The Box** это утешение планирует исправить. Прибавьте еще тут самый масштаб (играть предстоит в Нью-Йорке, Лондоне и его пригородах, но нам также продемонстрируют, что в это время творится по всему миру).



Обратите внимание на кожу миногавра — игра поддерживает фигурный развал монстров на части.



Труженики развлекательной индустрии в последнее время как-то позабыли про Статую Свободы.



«Ну не то чтобы мы совсем не использовали скрытия», — говорит в Spark Unlimited Берин.



Сцена скоростного подъема став оборотней по отвесной стене церкви до сих пор снится Олгеру Стэвилдскому в кошмарах.

Монстры-физики

Являясь по форме довольно традиционным шутером, *Legendary: The Vox* в то же время ошутимо перебирает основные принципы этих самых шутеров. То есть это такой переходный проект между модными *sandbox*-играми и линейными забагами. Происходит это за счет изобретательного bestiaria.

У каждого монстра имеется приличная родословная (каждый пришел в игру из древних мифов), и их вход в игру будет оформлен отдельными мизансценами. С грифонам, например, герой познакомится при следующем обстоятельстве. В парке, где обитает птица, стоит колонны, которые отгораживают грифона от Декарда, образуя импровизированную клетку. Заметив героя, грифон начинает биться грудью о колонны и в конце концов ломает их.

Кроме того, у каждого монстра есть некая геймплейная особенность. Оборотни уступают своим исполнимым товарищам в размерах, зато могут лазить по стенам. Они очень выносливы — игрок может нанести им серьезные повреждения и даже отстрелить лапу, но со временем чудо-

вице регенерируется. Единственный способ расправиться с вервольфом — отстрелить ему голову. Кстати, чтобы сделать это мгновенно, пригодится мини-игра, уже знакомая по *Clive Barker's Jericho*. Если оборотень вцепился в героя и изо всех сил старается закинуть его голову в свою пасть, нам предстоит вовремя отступить импровизированной комбо. Итогом станет мгновенная гибель монстра (либо игрока — если замешкаться).

Или вот минотавры. Не так проворны, как оборотни, зато очень любят с разбегу бодать Декарда рогами. Но вот нюанс: *Legendary: The Vox* учитывает все современные тенденции, включая разрушаемость. Так что минотавр в состоянии сдвигать крупные преграды без ущерба для собственного здоровья.

Прочие участники умеют использовать телекинез, чтобы швырять подручные предметы, обладают длинными и шупальцами, ну и так далее.

Но главная особенность монстров — ис-

кусственный интеллект. В первых, AI бывает разной степени раздраженности. Если игрок бежит по уровню, а где-то вдалеке в прекрасном расположении духа пасется стайка оборотней, то они, может, и нападать не будут — так, кинут ченибуди для профилактики. Стоит Декарду рассердиться одного из вервольфов, например, легким ранением, как они тут же сократят дистанцию, а уж если кто-то из стаи погибнет, непременно начнется ожесточенный ближний бой.

Во вторых, монстры осведомлены о физических законах игрового мира. Чудовища знают, что один предмет они в состоянии бросить, а другой — разбить, поджечь или всего лишь сдвинуть. Таким образом, все противники с видимым удовольствием пользуются окружающими

декорациями, и каждый делает это по-своему. Если оборотень, завидев монитор, подойдет к нему и кинет в Декарда, то грифон просто протаранит весь офис, сметая компьютеры, столы и кресла. С людьми поевать тоже придется, но когда со всех сторон насаждают монстры, вы часто будете сражаться плечом к плечу с солдатами «Черного ордена».

В завершение хотелось бы напомнить об отметине на руке, которую оставил Декарду Ящик Пандоры. Она, как выяснилось, даровала ему магические способности. Пока известно только об одной — высасывании жизни из убитых врагов. Интересно, что набраться жизненной силы можно «про запас», чтобы потом пользоваться ею как переносной аптечкой или разрушать механизмы Ле-Фея, тратя энергию.

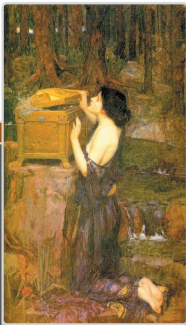


Legendary: The Vox может с равным успехом оказаться очередным шутером, к которому для красоты прикрутили грифонов, или чем поинтересней. Интересно, что *Spark Unlimited* не тратят о геймплейных свершениях на каждом углу, но тихо, без лишнего шума, заняты перекраиванием традиционно самого слабого шутерного звена — AI. В конце нашего e-mail-разговора мы поинтересовались, как, по их мнению, *Legendary: The Vox* почувствует себя в компании *BioShock* и *Crysis*. Ответ был вполне убедительным: «У нас на игрока нападают так, как нигде больше. В *Legendary: The Vox* нигде спрятаться!» ■

Содержимое

Пандора — персонаж греческой мифологии, ее имя переводится как «всеми оддренная». После того как Прометей дал людям огонь, украв его у богов, Зевс решил отомстить. Для этого он создал женщину, которая должна была приносить несчастья. Бог-кузнец Гефест слепил ее из земли с водой. Афродита даровала красоту, Афина надела на нее серебряное платье и золотой венец, а бог торговли Гермес подарил хитрую и живую душу. Зевс вручил ей ящик (возможно, сосуд). Пандора знала, что лучше его не открывать, но не выдержала и из любопытства заглянула внутрь, откуда тут же вылетали пороки и несчастья, а по земле распространились бедствия. На дне осталась только надежда.

Как нетрудно заметить, никакие грифоны отсюда не лезли.



Джон Уильям Уотерхаус. Пандора, 1896

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Шутер с эпическим размахом и физическими подвешенными механизмами.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



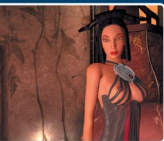
НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ

ТУРГОР

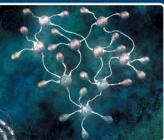


ЖАНР Эксперимент

- Издатель
- Новый диск
- Разработчик
- Ice-Pick Lodge
- Похожесть
- Нет
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Дата выхода
- Март 2008 года



О том, как и почему «Тургор» эксплуатирует сексуальные образы, читайте прямо на этой странице.



При всех внешних отличиях «Тургор» — это все-таки игра от Ice-Pick Lodge. Ко второму проекту у них уже сформировался свой почерк.



О СВЯЗИ «МОР, УТОПИИ» И «ТУРГОРА».

Мы хотели сделать абсолютно другую игру. Не то чтобы это было сознательное решение, это было как-то очень..., естественно, что ли. Возможно, потому, что мы еще не настолько зрелая команда, чтобы можно было говорить о собственном стиле, собственном игровом языке.

Мы хотели искать новые игровые решения, опробовать новые формы «игрового языка», испытать новые приемы. Поймите, сейчас игрокостроитель — это первооткрыватель в незнамой стране. Он пока освоил язык этой цивилизации на уровне разговорника («сколько стоит...», «как дремать...», «у меня болит...»). Но интересно же научиться и более сложные вещи выражать, а тем более — понимать, что тебе отвечают.

Так что и «Мор», и «Тургор» — это просто разные пробы новых выразительных средств. И это единственное, что их объединяет.

О ТОМ, КАК УСТРОЕН «ТУРГОР».

«Тургор» может показаться трудноватым посылку, поскольку игровые средства непривычны. Герой питается цветом, а цвет постоянно испаряется, поэтому нужно все время поглощать новые и новые капли. Иначе смерть.

Цвет проходит четыре стадии. Раз — его забрала (лимфа), два — его поместили в тело (он усилит один из ваших параметров), три — он пророс в теле и стал пригоден для использования (нерва), четыре — им что-то нарисовали и он немного изменил к худшему окружающий мир.

Герой не сразу может заполниться цветом до предела. Нужно узнать все знаки и с их помощью полностью раскрыть тело для цвета. Когда весь герой «откроется», он сможет заполниться (если что-то еще останется) и вырваться из Промежутка. Вот и вся игра.

Да, это труднее, чем Katamari Damacy, но не сложнее того же «Ведьмака» с его алхимией эликсиров. А, ну и последнее: время идет, обстановка меняется. В игре семь глав, они сменяют друг друга независимо от воли игрока. Цвета становятся все меньше, некоторые персонажи гибнут, если игрок не успевает (или не в силах) вмешаться в процесс.

О ТОМ, ПРО ЧТО «ТУРГОР».

Это попытка сделать игру о творчестве. Точнее, о трагичности творчества, о его темных сторонах. Цвет — метафора творческой силы, той неуловимой, необъяснимой субстанции, которая питает человеческий дух. О том, что происходит, когда ее слишком мало, о том, откуда она берется и куда (и почему) исчезает.

«Тургор» — игра о голоде. Месседж игры действительно социальный — мы хотим делать игры современно и актуально. Любое настоящее искусство обязано заниматься прежде всего тем, что происходит за окном. Потому что вся эта метафизика и высокая философия именно за окном и существует,

причем часто в концентрированном виде. А задача искусства (и в этом его отличие от документальных жанров или от журналистики, например) — обнаружить эту высокую философию в повседневности.

Так вот, за окном сейчас голод. Ужасный голод, как в двадцатые годы. Только речь идет не о пище для тела, а о вот этой пище, которая дает человеку силу для творчества. которая наполняет дух так мощно, что он вот-вот лопнет, разорвется, если не найдет формы для выхода этой силы. Это состояние и называется тургором. Природа этой энергии и процессы, которые с ней происходят, кстати, очень близки к сексуальной биологии. Я хочу сразу сказать, что мы отлично это понимаем и сознательно используем сексуальные метафоры и образы. Чтобы потом доморощенные психоаналитики не гадали о том, какие проблемы подвигают нас на творчество такого рода.



О РОЛИ ТЕКСТА В ИГРЕ.

Я уверен, что пока текст в игре незаметен. Вся наша культурная традиция, несмотря на все деконструкторские и постструктуралистские ухищрения, строится на тексте. Выразительную силу текста может многократно усилить хорошая озвучка. И наоборот — паршивая озвучка может убить самый гениальный текст. С прискрибем приходится признавать, что примеров удачной игровой озвучки среди отечественных проектов очень мало. Актеры начинают текст как автоматы, работа с ролью не ведется, да и роли, как правило, не располагают к тому, чтобы с ними как-то работать.

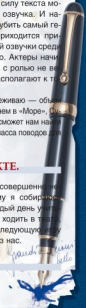
За озвучку «Тургора» я очень переживаю — озвучиваемого текста гораздо больше, чем в «Море», поскольку уехал за рубеж, каких актеров сможет нам найти «Новый диск», пока неясно. В общем, масса повторов без безопасности...

О СЛЕДУЮЩЕМ ПРОЕКТЕ.

Мне на данный момент больше совершенно нечего сказать человечеству, поэтому я собираюсь взять тайм-аут на год-два. Буду каждый день читать, книжки читать, слушать музыку, ходить в театр, смотреть кино и путешествовать. Следующий мой проект студии будет делать кто-то другой из нас.

О СМЫСЛЕ ЖИЗНИ.

42!



Кожа экстремала



Ты идеально знаешь свою доску
Мы идеально знаем твою кожу

Бальзамы Gillette® созданы со знанием мужской кожи



Олег Ставицкий

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



TIBERIUM™

Жанр:	C&C от первого лица
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Los Angeles
Похожесть:	■ Command & Conquer: Renegade ■ Серия Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter ■ Star Wars: Republic Commando
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	Осень 2008 года
Официальный сайт:	www.tiberium.com
Фан-сайты:	■ www.cnc3.cc ■ www.cncden.com ■ www.cnccommunity.net

Служи о том, что **Electronic Arts** разрабатывают шутер во вселенной **Command & Conquer**, циркулируют довольно давно. Семь лет назад на эту территорию уже был сделан пробный заход — в 2002 году **Westwood Studios** выпустила **Command & Conquer: Renegade**, при упоминании которого у многих фанатов начинается нервный тик. И совершенно зря, **Renegade**, безусловно, был игрой очень нервной, не красивой и местами откровенно скучной. Но она довольно успешно ретранслировала очень важное ощущение — ощущение **Command & Conquer** от первого лица. То есть вы вроде бы играли в шутер, где все окружающие

объекты обводились зеленой рамкой, с неба прилетали подкрепления, а знакомый жанский голос ласково сообщал: «*Reinforcements have arrived*». Выдержав визуальную паузу, **Electronic Arts** делает вторую попытку — познакомьтесь с **Tiberium**. Это второй шутер в понятие какой вселенной и по совместительству вторая C&C-игра, сделанная на **Westwood**, а **Electronic Arts Los Angeles**.

Тибериум наносит ответный удар

Renegade, если отбросить все концептуальные заигрывания, был на самом деле скверным и лишенным амбиций шутером.

Tiberium же — амбициозный проект, который следует многим современным тенденциям. Более того, ближайшим ориентиром сами авторы называют **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. То есть вы не просто носитесь по выжженной тибериумом Земле, а управляете при этом одним или сразу несколькими отрядами. Все от первого лица. **Electronic Arts** называют **Tiberium** тактическим шутером, и

это не пустые слова. Тут все как у взрослых: несколько человек под вашим контролем, стратегическое использование укрытий, специальная карта (**Battle Control Uplink** или **BCU**), с помощью которой вы можете отправить своих подчиненных за пределы собственной видимости.

Игроку во всем этом отводится роль так называемого **Battle Commander**, командира элитной группы **RAID** (**Rapid Assault and**



У **Tiberium** и **Dead Space** явно один на двоих арт-директор — костюмы главных героев выглядят почти идентично.



Единственный не постановочный скриншот из игры. Unreal Engine 3, конечно, угадывается.

Intercept Deployment). Управление отрядом от первого лица больше всего напоминает любую упрощенный тактический шутер современности. Вы просто указываете в нужном вам направлении и нажимаете кнопку. Подчиненные, соответственно, бегут. Если вы укажете на укрытие — они его займут. Если на дверь — они ее откроют. Ну и так далее. Все это напоминает не только Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (точнее, версию для Xbox 360), а другой шутер в другой известной вселенной — Star Wars: Republic Commando. Там тактика тоже сводилась к примитивной, положи руку на сердце, системе контекстных команд, но ближе к середине сами уровни и

игровые ситуации заставляли игрока серьезно планировать свои действия.

По поводу тактической составляющей Tiberium есть еще несколько нюансов. Несмотря на то что в вашем распоряжении окажется всего несколько подчиненных, далеко не все они будут людьми. Речь о том, что в качестве подшефных конитов выступает различная техника, в том числе и воздушные силы. «Мы хотим, чтобы игра в Tiberium походила на военные схватки ближайшего будущего», — сказал в интервью нам продюсер игры. — Если вы посмотрите на последние достижения в области полевых военных действий, то увидите, что все политиконку сводится к использова-

нию непилотируемой техники. Во вселенной Command & Conquer техника особенно важна, потому что она может пробраться в красные зоны, зараженные тибериумом. Но, разумеется, ключевую роль во всем этом играет командир, поэтому герой облачен в специальный костюм, который позволяет ему выживать в зараженной среде».

И вот еще кое-какие стратегические нюансы. С помощью упомянутого уже Battle Control Uplink вы сможете не только управлять временными вам отрядами, но и вызывать воздушные налеты. Последние делятся на коверную бомбардировку и точечные удары, причем для порывов вы также должны указывать радиус покрытия.

Есть также информация, что в игре запланирован специальный режим, где вам стрелять вообще не придется. То есть игра поставит перед игроком задачи, выдаст на руки несколько отрядов, после чего миссию предстоит выполнить исключительно в качестве командира, не принимая личного участия. При этом вид от первого лица и ваша собственная смертность остаются. «Tiberium — это в первую очередь шутер, а не RTS», — не устают повторять в Electronic Arts.

Полуто нам рассказали кое-что о самом герое. Во-первых, он вооружен устройством под названием GD-10, которое на самом деле являет собой четыре разных оружия в одном. Состав следующий: Mag Rail — привычный пистолет. Energy Cannon — ваша персональная винтовка со снайперским прицелом, стреляет на огромные расстояния. Grenade Launcher (это, надеюсь, пояснить не нужно). И, наконец, MLS (Multi-Launch System). А вот это уже интересно: с помощью MLS вы можете отметить сразу несколько врагов, после чего оружие выстрелит специальную ракету, которая разделится на нужное количество частей и поразит всех одним ударом.

Кроме того, глагерой снабжен реактивным ранцем, за счет которого может перелетать на короткие расстояния, и специальным защитным полем, которое можно усилить на манер Crysis. Игра также учитывает все последние жаровые тренды и, в частности, главный из них — упреждение интерфейса.



Судя по тому, что на половине скриншотов главный герой указывает куда-то мечтательно вдаль, этим же движением будут отдаваться приказы в игре.





А это, надо понимать, то самое многофункциональное оружие GD-10.

Так, количество патронов и прочие прозаические вещи отображаются прямо на оружии. Никаких меню поверх основной картинки.

То есть Tiberium — это не просто очередной шутер, к которому прикрутили NOD, GDI и зеленые кристаллы. Это, кажется, внятное жанровое высказывание, которое может быть интересно за пределами C&C-аудитории.

Черный обелиск

Но те, кто следит за судьбой важнейшего игрового сериала современности, получат, разумеется, в два раза больше удовольствия. Tiberium — прямое продол-

жение **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Сюжет стартует 11 лет спустя после окончания третьей тибериумской войны. Несмотря на то что инопланетное нашествие было отражено, пришельцам все-таки удалось закончить постройку своего обелиска, огромной Scrin Tower, которая стоит в Италии, в красной зоне. Тибериум высушил Средиземное море — на его месте находится одна из самых огромных пустошей, поросших кристаллом. Кейн исчез, но члены NOD сочли башню религиозным артефактом и регулярно устраивают к ней паломничество. GDI рассматривают ее как потенциальную угрозу, но

ни те, ни другие не понимают ее истинного предназначения.

Главный герой, Риккардо Вега — молодой солдат GDI, который сыграл решающую роль в победе над Scrin во время последней войны. После окончания конфликта его произвели в Forward Battle Commander, выдав в подчинение собственный RAID-отряд. Но Вега, насмотревшись ужасов, снимает с себя полномочия и отправляется обычным рабочим перестраивать желтые зоны. У командования, однако, другие планы — Вега вызывает его бывший командир, Майкл Макнил (ветеран второй тибериумской войны, в **Tiberian Sun** его играл Майкл

Бин). В качестве командира элитного подразделения GDI отправляют Вега с разведывательной миссией к башне, от которой, 11 лет спустя, начали исходить какие-то странные вибрации. С этого момента начинается Tiberium.

Пришельцы Scrin, дебютировавшие в Tiberium Wars, играют центральную роль в нынешнем конфликте. Ничего больше Electronic Arts не рассказывают, но мы не можем не процитировать содержание рекламного тизера, который открывает сейчас официальный сайт игры: «Спустя десятилетия войны стало известно невероятное. Мы — не единственный мир, который сражается за тибериум».

Это все были хорошие новости. А теперь плохая: видеороликов с живыми актерами точно не будет, все заставки будут исполнены на движке. А это (вдохните поглубже) **Unreal Engine 3**.

Tiberium 3.0

Несмотря на многочисленные слухи о том, что Tiberium создавался на технологии **CryEngine 2**, все оказалось гораздо прозаичней. Тем не менее Electronic Arts уделяют технической части необычно много внимания. Основное графическое отличие Tiberium от всех прочих представителей жанра — физика газобразных тел. «Мы хотим привнести в шутеры понятие «тумана войны». Главное, чего нам удалось добиться, — интерактивной атмосферы», — оптимистично сообщает продюсер игры. Tiberium — вторая после **Far Cry 2** игра,





Начиная с Tiberian Sun, вселенная Command & Conquer явно сменила тон на более мрачный. Но Tiberium выглядит натуральным предвестником апокалипсиса.

которая обращает внимание на дым, воздушные потоки и все, что с ними связано. Применительно к конкретным ситуациям это означает вот что: если рядом с вами произошел взрыв, поднимающий в воздух клубы пыли, то пролетающая сквозь этот взрыв ракета будет взаимодействовать с указанными клубами корректным образом. Ветер раздувает огонь, детонация гранат создает естественный импульс, влияющий на направление, в котором распространяется дым, ну и так далее. Как все это работает применительно к геймплею, пока не очень

понятно, но хочется надеяться, что геймдизайнеры учтывают интерактивную атмосферу при проектировке миссий. Кроме того, Electronic Arts заваливают нас техническими терминами: pixel particle lightning, tripled character lightning fidelity, adaptive surround experience audio mixing. И если трактовку первых двух лучше разъяснят в нашем «Железном цехе», то вот последний термин хочется разобрать поподробнее. Шутеры в последнее время очень увлечены своим внешним видом, а вот со звуком все-таки никто уже давно не работает.

Tiberium планирует исправить эту ситуацию благодаря хитрому саунд-дизайну и хорошему сведению. Обещается, что ориентироваться в мире Tiberium можно будет даже с закрытыми глазами.



Промежуточные итоги крайне оптимистичны. На словах и скриншотах (кстати, все, что вы здесь видите и читаете, на момент написания данного текста — а это 28 декабря 2007 года — является абсолютным эксклюзивом) Tiberium выглядит как умный, разнообразный и небаналь-

ный шутер. В рамках подготовки данного материала автор этих строк достал с полки Command & Conquer: First Decade и прошел на автопилоте несколько миссий из Renegade. В итоге мне показалось, что тогда, в 2002 году, было просто не время для подобного эксперимента. Если сверху Command & Conquer выглядел впечатляюще, то там, внизу, от первого лица, творилась жутковатая во всех смыслах постановка с участием неприятных прямоугольных уродов. Технологии были недостаточно хороши, чтобы мы могли безболезненно опустить камеру под курсор и не зажмуриться от ужаса. Сегодня все по-другому. Шутеры все ближе подбираются к понятию «фотореализм», и перспектива осмотреть вселенную Command & Conquer своими глазами кажется волнующей. В этом контексте даже отказ от полноценного видео не выглядит кощунством — при наличии внятного режиссера ролики на движке обретут не меньшую выразительную силу. В конце концов, за один только вид высокополигональной лысины Кейна мы готовы многое отдать.

P.S. Во время подготовки этого номера случился еще одно важное событие. «Игромания» договорилась о российском эксклюзиве: в феврале мы отправляемся в Лос-Анджелес — смотреть Tiberium живьем. Так что наши личные впечатления от игры можно будет узнать уже ближайшей весной. ●



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть &



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Поток серьезных релизов ожидаемым образом иссяк, но никто в «Игромании» не ожидал, что это произойдет настолько резко. Список по-настоящему важных игр в нынешнем месяце исчисляется цифрой «4».

Важнейшим достижением интерактивного искусства в декабре месяце предлагается считать выход двухмерного indie-клона **Castlevania** под названием **Aquaria**. С по-настоящему независимыми играми в 2007 году было довольно грустно (все в основном разошлось по карманам крупных компаний), но вот **Aquaria**, которая появилась буквально перед Новым годом, стала, пожалуй, главным indie-высказыванием 2007. Описывать происходящее в ней как-то даже неудобно: русалки, подводный мир, абсолютное, нарочито 2D (нет даже трехмерных задников). Вместе с тем, если у вас хватит терпения, воображения и открытости восприятия, **Aquaria** окажется очень любопытной игрой. Это настоящее отдохновение после технологического парада последних месяцев — большая неспешная игра, которая местами кажется бесконечной. Настоящее приключение, поставленное с помощью очень ограниченного набора выразительных средств. Наконец, игра, сделанная всего двумя (!) людьми.

Плюс декабрь неожиданно оказался хорошим месяцем для квестов. Вышли долгожданный «**Отец У погибшего альпиниста**» по роману братьев Стругацких и **Sinking Island** Бенюа Сокая. Оба они в разное время претендовали на серьезные жанровые свершения и оба свои обещания благополучно провалили. Если вам интересно посмотреть, в какую сторону развивается квест как жанр — это не сюда. Но если вас интересуют традиционные, атмосферные, красивые игры, то обе игры можно устанавливать не задумываясь.

И, наконец, **Viva Pinata**. Красочный симулятор посиделочного садоводства перекачал-таки к нам с Xbox 360. Советовать это всем и каждому мы бы постереглись: разведение несуществующих животных, раскрашенных в ЛСД-цвета, не самая очевидная рекомендация. Но если такое описание вас не испугало — обязательно посмотрите.

На этом у нас все, затяните пояска потуже: со следующего месяца в индустрии начинается традиционная религиозная голодовка.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

- Жанр: казуальная игра менты ■ Издатель: ValveSoft
- Разработчик: Infinite Interactive ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть,
- Системные требования: 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Сейчас никто точно не скажет, случайно ли **Infinite Interactive** (создатели великого варгейма **Warlords**) придумали концепцию **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** или это был результат долгой вдумчивой работы. Знали ли они наверняка или просто действовали наугад? Как бы там ни было, ясно одно: дикий коктейль из трех разных жанров (RPG, стратегия и пазл, все это в стилистике аниме) обернулся одной из самых увлекательных и успешных казуальных игр прошлого года. И теперь эту игру можно купить и в коробочном варианте.

Суть в следующем. Наш герой (на выбор четыре класса: воин, друид, волшебник и рыцарь) перемещается по двумерной карте между населенными пунктами волшебного королевства. Там он общается с сюжетными персонажами, закупаются полезными вещами, а в союзных городах едет и отстривает здания, дающие определенные бонусы (например, подземелье позволяет оттапливать и тренировать эвдовых животных).

Все это, однако, не более чем прелюдия. По большому счету, в городах нам нужны лишь новые квесты, каждый из которых гарантированно заканчивается сражением. Победить монстров здесь предлагается при помощи... видоизмененной головоломки **Bejeweled** (или **Hexis** — кому что ближе)! Имеется поле, разделенное на квадраты. В каждом из них в случайном порядке располагаются: один из четырех видов маны (нужна для заклинаний), дополнительный опыт или деньги, а также череп, наносящие урон противнику. Задача — объединять значки одного вида в тройки, присваивая себе таким образом их полезность свойства. Соединили три черепа — нанесли урон врагу. Три красных шарика — получили три единицы огненной маны. Тем же самым занят и ваш противник. Действие происходит в походном режиме. Бой заканчивается как только здоровье одного из бойцов падает до нуля.

При этом нельзя забывать, что у каждого героя имеется своя собственный набор заклинаний и каждое из них требует определенной количество энергии различных типов. Также на бой влияет набор вещей, параметры каждого из героев и еще с десяток самых разных факторов. Все вместе это дает огромный простор для тактических ухищрений. Приходитесь всегда быть на шаг впереди тактика и чуть ли не просчитывать варианты ходов на бумагу.

Но самое главное — это процесс моментально затягивает с головой. Забывая о работе, учебе и семье, вы будете проклинать героя, отстривать города и сражаться, сражаться, сражаться. Кто бы мог подумать, что великий варгейм переродится в казуальную игру?

И уж точно никто не мог подумать, что это будет так здорово.

— Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,5

OVERLORD: RAISING HELL

- Жанр: экшен/стратегия
- Издатель: Codemasters
- Разработчик: Triumph Studios
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 812 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Overlord — одна из лучших игр прошедшего года. В том, что предложение не заставит себя ждать, никто особо не сомневался. Но вряд ли кто-то предполагал, что оно выйдет настолько быстро.

Хотя продолжением **Raising Hell** назвать сложно. По сути, это даже не аддон, а набор новых карт. То, что называется expansion pack. В распоряжении игрока все те же виды минонов и только старые заклинания, то есть качественных изменений не наблюдается. Зато появилось много других приятных нововведений. Во-первых, свежие враги вроде оживших тьва (а ведь фермер из оригинальной игры нас предупреждал!) и самой натуральной смерти с кошкой.

Во-вторых, новая кампания с замечательным сюжетом и фирменным юмором. В каждой локации из оригинального **Overlord** появились порталы в ад, где нашим старым знакомым, падшим героям, воздается за их грехи. Новая цель игры — подчинить себе преисподнюю. В том, каким именно образом наказаны герои, пожалуй, и заключена соль дополнения, поэтому не будем портить вам удовольствие. Скажем лишь одно: старого шамана так пропняла кара, выбранная для гнома Гольдо, что он, расчувствовавшись, изрек комплимент: «У того, кто придумал такие вечные муки, есть чувство стиля!». На что ему тут же был дан ответ згробным голосом: «Спасибо».

А вот в плане геймплея изменения не столь позитивны. Авторы, похоже, позабыли о том, что для производства гоблинов-прихвостней нужна жизненная энергия: из многочисленных скелетов не выпадает вообще ничего, а пополнять армию нужно постоянно. Хромает баланс — на одной-единственной миссе может разом подорваться все войско. Уровни, которые еще в оригинальной игре славились своей запутанностью, стали совсем уж извилистыми, а карту так и не добавили.

Но главная проблема **Raising Hell** — сильнейший крен в сторону квеста. Тактических боев с использованием разных видов минонов почти не осталось, их вытеснили заурядные головоломки. В большинстве своем они основаны на дистанционном управлении гоблинами. Грубо говоря, надо все время что-то двигать, а сражения носят скорее вспомогательный характер.

Общее впечатление от дополнения скорее положительное. Все то, за что мы любим эту игру, осталось на месте, но и то, что раздражало, нигде не делось. Кое-где разработчики даже устрйоли старые ошибки. Не стоит, конечно, забывать о том, что **Raising Hell** был выпущен стихановскими темпами, как бы вдогонку к основной игре. Так что надемся на скорый вывод полноценного дополнения. И чтобы обязательно с мини-картой! — **Линар Феткулов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

DIRTY DANCING: THE VIDEOGAME

- Жанр: сборник мини-игр
- Издатель: Codemasters
- Разработчик: Say Design
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,6 (1,8) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Любой сколько-нибудь популярный фильм должен рано или поздно обзавестись собственным интерактивным приложением. И пока прочие герои всомневаются (**Ghostbusters**, **Highlander**) в пути, у нас тут случился **Dirty Dancing**.

«Грязные танцы» вышли еще в 1967-м и олицетворяли собой весь блеск и нищету уходящего десятилетия. **Патрик Суэйзи**, плаксивые песни под гитару, короткие юбки. Девушка из богатой семьи отправляется на летний курорт, влюбляется там в инструктора по танцам... Дальше можно додумать самим.

Самое печальное, что собственно танцев (а оригинальный фильм состоял из них на 80%) мы не увидим. Интерактивные **Dirty Dancing** — обычный сборник мини-игр. Особенность его в том, что разработчикам удалось перекрыть знакомые развлечения так, что выглядят и играются они совершенно по-новому. Например, забава, где нужно пройти по бревну сохраняя равновесие. У конкурентов подобные развлечения сводятся к балансированию мышкой. Здесь же, ко всему прочему, необходимо вовремя перепрыгивать ветки и отбиваться от рыб, выскакивающих из воды. Поверьте, так куда интересней!

Или вот те же танцы. Вместо банальной аркады вида «нажми кнопку в нужный момент» здесь куда более сложное развлечение. Совершенно пустой зал, за кадром играет музыка. В определенные моменты на полу появляются изображения отпечатка ботинка, очерченные кругом. Последний постепенно меняет цвет. И ровно в тот момент, когда он окрасится в зеленый, нам нужно кликнуть на нем мышью. Успели — получили одно очко, опоздали — счетчик обнуляется. Получается, что нам не только нужно слушать музыку, но и ориентироваться в пространстве, и попадать строго в ритм. Затягивать моменты.

И так тут во всем. Большинство мини-игр повторяют сцены из фильма (кроме упомянутых танцев и хождения по бревну, есть игра, в которой нужно перепрыгивать арубс из одной части танцзала в другую), и каждая из них отличается от тех, что мы привыкли видеть в играх по фильмам. Приятно, когда люди не бездумно отработывают верную лицензию, а создают что-то новое.

Основная проблема игры в том, что сделана она несколько нерешливо. То ли бюджета не хватало, то ли художники нормального не нашлось, но графический стиль **Dirty Dancing** совершенно не притягивает взгяд и даже вызывает какие-то подосознательные ассоциации с симуляторами охоты — все эти текстуры, изображающие древесину, смотрятся донельзя дешево и отталкивающие. Тем не менее эту игру можно порекомендовать тем, кто устал от бесконечных танцевальных аркад и вариаций на тему. А вот фанаты оригинального фильма вряд ли найдут тут что-либо интересное, разве что пару знакомых мелодий. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**



БЕЗМОЛВИЕ

- Жанр: стратегия в реальном времени
- Издатель: Бука
- Разработчик: VironT
- Мультиплеер: интернет (в теории)
- Системные требования: 1.5 (3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



«Привнести новые веяния в жанр стратегических игр» — это, если что, задача проекта «Безмолвие», согласно словам руководителя проекта (цитата с официального форума). Так вот, от поставленных задач дебютный проект минской студии VironT бесконечно далек.

Уникальность «Безмолвия», по замыслу создателей, должна была заключаться в инновационном многопользовательском режиме «Арена». Суть его состоит в том, что все желающие масштабных стратегических баталий могут подключаться к игре в любой момент. При этом сражения происходят на одной большой карте-планете. Отстраивать базы необязательно. Под наше руководство поступает небольшой отряд юнитов, который после смерти сразу же возрождается. Но интересно это лишь на бумаге. Оставив за скобками сомнения по поводу уникальности данного предприятия, заметим следующие. Во-первых, официальных интернет-серверов не существовало даже через месяц после выхода игры, а поддержка локальной сети попросту не предусмотрена. Во-вторых, участвовать во всем этом (нам удалось опробовать режим игры против компьютерных оппонентов) интересно ровно 15 минут. Затем предлагается сначала пустынная карта, а потом и вообще однообразие.

Что касается одиночного режима, то он тут представлен коронной и невинитной кампаней про то, как небольшая группа дуболомов перевозила в космосе какой-то ценный груз и ввиду печального инцидента уронила его на неизвестную планету. Несколько скучных сюжетных миссий посвящены возвращению этого самого груза, после чего горе-курьеры убираются восвояси. Тактики, как водится, никакой — берем выделенных юнитов, героически захватываем контрольные точки, ну и в итоге побеждаем. Сами разработчики не скрывают, что сингл тут существует лишь для того, чтобы игрок научился принципам сетевой игры. Но в итоге складывается печальная ситуация. Так как сетевой игры фактически нет, то и сингл, призванный нас к ней подготовить, тоже, получается, не нужен. В итоге это ставит под сомнения необходимость существования всего проекта.

Надо ли говорить, что «Безмолвие» — игра некрасивая, скверно озвученная и невероятно нестабильная? Постоянные вылеты, зависания и критические ошибки — такое здесь в порядке вещей. Ну и еще одна маленькая деталь — на диске с игрой удалось обнаружить руководство по... нет-нет, не «Безмолвию», а игре «Агрессия», которую тоже издает «Бука». В общем, как бы это сказать пообщечее... Не советуем. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

СТАЛЬНАЯ ЯРСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

- Жанр: танковый симулятор
- Издатель: Бука
- Разработчик: Graviteam, Discus Games
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 4.2 (4.3) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео



Разработчики не особенно балуют нас танковыми симуляторами. То есть игра, конечно, выходит немало, но подавляющее большинство оказывается либо невнятным аркадным поделками, либо страшным непотребством, а зачастую и тем, и другим сразу. Поэтому «Стальная ярость: Харьков 1942» от Graviteam и Discus Games вызвала у нас живой интерес. В качестве основы разработчики выбрали не самый выдающийся эпизод отечественной военной истории — контрнаступление под Харьковом в 1942 году, закончившееся полным поражением. Операция предстает перед нами в виде трех кампаний — за отечественный Т-34 и немецкие «Матильду» и Panzer IV. Как и в жизни, индивидуально танком управлять нельзя: вы можете взять на себя одну из трех ролей — водителя, стрелка или командира. Впрочем, со временем под вашим командованием окажется целое танковое подразделение, а в придачу — еще и отряд пехоты.

Надо отдать разработчикам должное: скуче в их игре просто нет места. Способствуют этому динамичные задания: стоит вам захватить какую-нибудь деревню, как тут же приходится мчаться в другой конец карты, отбивая прорыв вражеских танков. А в следующей миссии уже надо обороняться от превосходящих сил противника. Да и враги не дают расслабиться: желающим попортить вашему Т-34 шкуру много, а танк в реальной жизни — вещь очень хрупкая, выходит из строя от одного меткого попадания. Поэтому очень не рекомендуется отрываться от машины сопровождения — пушкой они не блещут боевыми талантами, но оказать огневую поддержку вполне способны.

Кстати, помните, сколько времени в «Ил-2 Штурмовик» надо было потратить, чтобы поднять самолет? Завести танк немногим легче. «Харьков 1942» — настоящий симулятор, без всяких аркадных ужимок. Так что набор обучающих миссий здесь весьма кстати.

Впрочем, главное в «Стальной ярости» — возможность с головой окунуться в происходящее. Пехота по вашей команде бросается в атаку, но, заслышав пулемет, бойцы тут же кидаются на землю. В подбитом танке медленно разгорается пожар, экипаж в панике выпрыгивает наружу — и тут же падает, ошелоенный пулеметной очередью. Где-то сбоку ухает взрыв снаряда, и у вас остается несколько секунд, чтобы ответить метким залпом... Конечно, игра не идеальна. Есть проблемы со стабильностью, движок, несмотря на приятную картинку, явно требует оптимизации, AI врагов оставляет желать лучшего. Но все же перед нами поистинный симулятор — настоящие боевые действия глазами танкиста. Пожалуй, лучше, чем есть на данный момент в жанре.

P.S. Имейте в виду, без установки патча 3.0 «Стальная ярость» неиграбельна. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**

SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

Жанр: спортивный симулятор ■ Издатель: Frogster Interactive Pictures ■ Разработчик: The Bitmap Brothers/Kyobot Entertainment ■ Мультиплеер: интернет, локальный сет ■ Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 128 (512) Мб видео



Оказывается, мы рано списали студию **Bitmap Brothers** со счетов (и даже похоронили ее в статье «Памяти лавших»). В конце 2006 года они подписали контракт на разработку двух римейков своих же шедевров: **The Chaos Engine** и **Speedball 2**. Сегодня нас интересует последний.

Для начала лишним будет пояснить, что такое вообще **Speedball**. Это футуристический спортивный симулятор (первая часть увидела свет в 1988 году, вторая — в 1991-м), где по полю вместо привычных футболистов бегают мужики в доспехах и дерутся за мяч. То есть представить, например, персонажей **Gears of War**, которых вывели на хоккейное поле, поделили на две команды и заставили забивать голы, попутно разбавляя линии неприятелям (здесь же можно вспомнить режим **Bombing Run** из **Unreal Tournament 2003-2004**). Одна из особенностей игры состоит в том, что победу засчитывают не тому, кто забил больше. Учитывается, как был забит гол, за какой промежуток времени, сколько при этом человек пришлось нокаутировать, ну и так далее. При этом надо понимать, что управлять перекаченными словами в броне, которые бьют друг друга морды за кусок металла, само по себе очень занятно.

Наш сегодняшний пациент — классический римейк в самом прямом понимании этого слова. Режимы, параметры игроков (да, словен тут еще надо прожачивать) и места даже арены — все, перекаван в симпатичный 3D, осталось абсолютно нетронутым.

Хорошо ли это? И да, и нет. Конечно, механика игры и сейчас работает исправно, но в то же время все минусы, что были у игры в прошлом веке, остались на месте. Главное, что раздражает, — здесь никак не удается четко сыграть по пасам. То есть кнопка, как бы отвечающая за пас, присутствует, но мяч все время летит куда-то не туда, из-за чего часто совершенно обидным образом оказывается у игрока соперника.

Ну а самая страшная проблема — местный AI. Он с каждым новым раундом старается побить собственный рекорд тупости. Порой противник банально жульничает (например, легко попадет ровно в центр ворот с середины поля), но чаще у него просто переключивает мозги, в результате чего враги начинают сами пропускать вас на свою середину поля, отдавая пас прямо вам в руки или, чего хуже, просто стоят и смотрят, как вы забиваете десятый гол подряд.

В целом же **Speedball 2: Tournament** — идеальная игра для тех, кому осточертели традиционные спортивные. Не без огрехов, но в стиле и оригинальности ей точно не откажешь. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

RTL BIATHLON 2008

Жанр: симулятор биатлона ■ Издатель: RTL Entertainment ■ Разработчик: 49Games ■ Мультиплеер: hot seat, split-screen ■ Системные требования: 1 (2,4) ГГц, 256 Мб (1 Гб), 32 (128) Мб видео



Небольшая студия с энтузиазмом осваивает мало популярные виды спорта. Так поступили, например, немцы из **49Games**. Несколько лет они оттачивали мастерство на горнолыжных дисциплинах (**RTL Ski Jumping** и **RTL Ski Alpine**), а чуть больше года назад зыблись за биатлон — таким образом появилась **RTL Biathlon**. Сегодня перед нами — вторая часть серии.

Сама концепция игры осталась без изменений. Уровень графики по-прежнему находится на отметке «ужасно». Все новшества в основном касаются правил проведения соревнований. Скажем, если раньше за каждый промах наказывали штрафом по времени, то теперь мазилам надо потратить время на штрафной круг.

Соперники под управлением искусственного интеллекта не отличаются меткостью. Самые лучшие из пяти выстрелов мажут как минимум один раз. Достаточно не спеша закрыть все мишени на двух-трех рубежах — и первое место в кармане. В крайнем случае у каждого спортсмена в запасе есть специальное умение. Олимпийский чемпион Свен Фишер специализируется на спринте, безветренный норвежец Бергхаммер демонстрирует чудеса физиологической, а загадочная россиянка Людмила Семенова бьет рекорды на горных участках. Знатки биатлона, наверное, уже заметили, что далеко не все имена спортсменов настоящие. Зато названия трасс вполне реальные — один из этапов соревнований проходит даже в Ханты-Мансийске. Разработчики вряд ли ездили с экскурсией в Россию и уж точно не копируют каждый поворот и перепад высоты, но все равно приятно.

Слегка изменились правила прожачки героя в режиме карьеры. Вы начинаете с чемпионата юниоров и постепенно вырастаете до профессионального уровня. Как и раньше, по итогам гонки начисляются очки опыта, которых можно потратить на совершенствование одного из четырех параметров (скорость, техника, выносливость и сила). Чем сильнее заполнена полоска, тем больше баллов надо потратить на дальнейшие улучшения. Как только вы переступите через невидимую отметку, тут же получите доступ к специальному умению.

Приятно, что серия не стоит на месте, однако для широкого признания (то есть для того, чтобы выйти за пределы интересов нашего спортивного отдела) к третьей части авторам нужно будет готовиться куда основательней. Во-первых, озаботиться лицензиями на имена спортсменов, во-вторых, точно смоделировать реальные трассы, в-третьих, серьезно поработать над графикой. Тогда мы гарантируем не только более высокую оценку, но и место в наших полных рецензиях. — *Сергей Метелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0



THE HISTORY CHANNEL: THE BATTLE FOR THE PACIFIC

Жанр: шутер ■ Издатель: Activision Value Publishing
 Разработчик: Cauldron ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
 Системные требования: 2 (4) ГГц, 812 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео



Популярный историко-просветительский телеканал **The History Channel** предоставляет **Activision** свой логотип и снабжает разработчиков действительно интересными видеосоветами. Качество же брендовой продукции их, похоже, не заботит.

За время существования серии было выпущено около десятка игр самого разного толка: стратегии, шутеры и даже вертолетный симулятор. Что касается **Battle of the Pacific**, то он выполнен в новомодном жанре «бюджетный некстген». То есть при наличии весьма симпатичной графики (солнечные джунгли, только физика на нуле) местный геймплей не выдерживает никакой критики. Сюжета как такового нет — предполагается, что мы и так знакомы с тихоокеанскими сражениями Второй мировой, так что авторы ограничились кадрами из документального видео. В сухом остатке — командные забеги трусой по карте и вялый отстрел кучек японцев. Метание свинца порой разбавляется банальной вроде собирания мины и пальбы из зениток по самолетам. **Battle for the Pacific** похожа на **Soldier of Fortune: Payback** от той же **Cauldron** (кстати, **The History Channel Civil War: A Nation Divided**, предшествующую игру под соответствующей маркой, тоже сделали они), только без кровости и клюквы в сюжете. А без этого играть совсем уж скучно. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5

SUNAGE

Жанр: стратегия в реальном времени ■ Издатель: Lighthouse Interactive
 Разработчик: Vertex 4 ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
 Системные требования: 900 МГц (1,5 ГГц), 64 (128) Мб, 32 (64) Мб видео



SunAge — очередное высказывание на тему постапокалиптического мира. На этот раз в виде стратегии в реальном времени. Итак, недалекое будущее. Мир настолько сильно погряз в войне, что ведущие ирровые державы решили, что прекратить кровопролитие можно только — внимание! — разважав ядерную войну. В скором времени Земля окончательно превращается в руины, а остатки человечества делится на три лагеря: **Federacy**, **Raak-Zun** и **Sentinel**.

Кампания тут предусмотрена за каждую из сторон. Экономика простая: собираем некий условный ресурс, возводим казармы, делаем апгрейды, клепаем армию покруче — и смело в бой. Тактики или просто каких-либо других интересных возможностей не наблюдается. У кого солдатиков больше, тот и король.

SunAge скучна и однообразна. Кампании надоедают ближе к середине; юниты у различных рас практически дублируют друг друга. Задания однотипные — или что-то защитить, или что-то уничтожить. В мультиплеере откровенно тоже ждать не стоит: там лишь избитые RTS-режимы и совершенно безвкусные карты.

Впрочем, иногда разработчики удивляют прекрасным чувством стиля. Художники рисуют завораживающие локации, стильную архитектуру, да и вообще видео, что талант у авторов все-таки имеется. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

BLACKBEARD'S REVENGE

Жанр: неоготический ■ Издатель: Tri Synergy ■ Разработчик: Fireglow Game
 Casual Studio ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 300 (600) МГц, 16 (32) Мб, 4 (8) Мб видео



Вы, наверное, и не знали, но у рынка казуальных игр тоже есть свое триз-ответвление. Вот, например, игра **Blackbeard's Revenge**. Трудно сказать, что изначально задумывали сделать разработчики (это, между прочим, казуальное подразделение студии **Fireglow**, создателей серии **Sudden Strike**), но в итоге получилось не то аркада, не то неудачная пародия на **Sid Meier's Pirates!**

Чего от нас хочет игра, опять же, не вполне понятно. Имеется карта и островок, где нам ради каких-то высоких целей дают улучшить свой корабль. Если кликнуть на нем, он поплывет. По пути иногда встречаются пираты, в которых надлежит стрелять из пушки (делается одним нажатием левой кнопки мыши). Если вам не повезет, вы утонете — и придется начинать все сначала. Если же утонет противник — доплывете до ближайшего острова, где засчитают победу, и весь процесс начнется заново.

Во время этого из колонков то и дело доносятся невнятные звяканья, шипения и буханья, которые, надо понимать, оплицетворяют собой звуковое сопровождение. Внешне игра выглядит весьма непритягательно, при этом еще и имеет наглость тормозить, регулярно зависает, не дружит с Alt+Tab, ну и вообще ведет себя фривольно. Одним словом, непонятно кому адресованная игра, качество исполнения которой явно ниже уровня моря. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 0,5

LUCKY LUKE: GO WEST!

Жанр: сборник мини-игр ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Tati Interactive
 Casual Studio ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
 Системные требования: 1,6 (1,8) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



Ковбой Счастливиц Люк со времени своего рождения (1946 год!) много пережил: тонну комиксов (выходит до сих пор), мультфильмов (в декабре была премьера нового) и, конечно, игр. С последними Люк не очень-то велзо — все тематические проекты (девять штук на разных платформах) получались откровенно так себе. Новая инкарнация, **Go West!**, выступает неожиданно достойно.

Сюжет в **Lucky Luke** традиционно прост — художничек ковбой на боппливой лошади ловит алчных братьев Дуптонов. Хотя, по сути, крайней истории здесь нет, лишь набор кое-как связанных между собой (с помощью отрывков из мультфильма) мини-игр. Причем как боевых, вроде отстрела аллигаторов или шерифов, так и недостойных настоящего ковбея. В набор входит: приготовление супа (в заданной последовательности закидываешь в кастрюлю овощей) иди, представьте, переводение в разные костюмчики (нужно соединить между собой точки в форме какого-нибудь пиджака). Разработчики залюбили в **Go West!** все миниатюрные забавы, какие только знали: мордобой, танцевальные номера, гонки на колесницах... Вышло неплохо, но игре очень недостает фирменного искрометного юмора, без которого она вышла крайне скучной. Хотя играется можно. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

КОРПОРАЦИЯ Э.Л.И.Т.А.

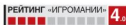
- Жанр: экшен | Издатель: Новый диск | Разработчик: PsychoCraft Studio
- Мультиплеер: отсутствует | Системные требования: 2,2 (3,2) ГГц, 1 (2) Гб, 256 (512) Мб видео



«Корпорация Э.Л.И.Т.А.» — это такой клон в квадрате. Игра повторяет механику отечественных проектов *Ex Machina* и «Механодов 1-2», которые, в свою очередь, были клонами симуляторов военной жизни в стиле *Elite*.

В «Корпорации» соблюдены все стандарты этого неписаного ГОСТа: есть и огромная территория, усыпанная многочисленными базами, между которыми можно свободно перемещаться, и автопарк на десктоп бронированных машин (они здесь называются «роамеры»), и примитивная экономика, основанная на том, что где-то товары можно дешево закупать, а где-то — дороже продавать. Как и положено, машины подлежат апгрейду. Вдобавок нужно обязательно прикупить лицензию на убийство бандитов — только в этом случае вы будете получать деньги за их уничтожение. Но нет главного: живого, реагирующего на наши действия мира, где бы постоянно что-то происходило. В «Корпорации» все ограничивается сиюминутными между базами торговыми и притягивающими по обочине пиратами.

К тому же все прочие составляющие работают со сбоями: здесь в принципе отсутствует понятие баланса, AI и оптимизации. Конечно, какие-то технические вещи исправит патч, но вряд ли он сделает эту игру интереснее.



MY HORSE AND ME

- Жанр: симулятор скачек | Издатель: Atari | Разработчик: W!Games
- Мультиплеер: кооператив
- Системные требования: 1,4 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 Мб видео



Пони — золотая мечта каждой второй девочки из благополучной семьи. Для тех, у кого своего пока нет, создается масса тематической интерактивной продукции. Вот, например, *My Horse and Me* — опрятная и разнообразная игра на «лошадиную» тему.

Не ждите от нее серьезности, геймплей тут довольно примитивный — следуем стрелочке на земле, перепрыгиваем через препятствия, вовремя нажимаем пробел, и собираем всякие звездочки. Очень легко и не то чтобы интересно. Зато с остальным все в порядке — детальное обучение, множество ярких уровней для прыжков на время (можно соревноваться с четырьмя друзьями, кто быстрее добегит до финишной черты), куча мини-игр (как правило, собирательство звездочек или еще каких-нибудь бабочек одного цвета). Проработанный режим карьеры с разными лигами: от провинциальных соревнований до профессионального уровня. И, разумеется, есть специальный режим, в котором можно настроить свою внешность (выбрать пол и лицо, рубашку и перчатки), а также перекарать и помыть лошадей разными видами мочалок (!). Вместо денег используется система награждений: прошел уровень на «отлично» — получишь новые штаны. Симпатичные пейзажи, приятная музыка, удобное управление и специфический геймплей. Для не босящихся рутины любителей лошадей. — Александр Чепелев



PETZ DOGZ 2/CATZ 2

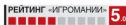
- Жанр: жанр | Издатель: Ubisoft
- Разработчик: ImagineEngine | Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1,5 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



В Ubisoft не оставляют попыток одолеть *Nintendogs*. Одержав победу, очевидно, планируется за счет ослиного упрямства: в то время как конкуренты изгаляются, пытаясь как-то разнообразить схему (см. *Fetch!*, где команды предлагалось вычерчивать мышью прямо в воздухе), наши герои не делают ровным счетом ничего, а только выпускают, выпускают, выпускают новые версии тех же щей.

Итак, *Petz Dogz 2* (ну или *Catz 2* — там вместо собак кошки). Что изменилось в сравнении с предыдущей частью? Слегка улучшили графику — теперь питомцы больше похожи на животных, а не на дурно обструганные поленья. Добавилось новых игрушек. Ну и еще с десктоп косметических изменений. Все? Все. Суть игры не изменилась совершенно — мы выбираем понравившуюся породу животного, даем ему имя, после чего кормим, поим, выгуливаем и наблюдаем за тем, как угловатый песик радуется жизни. Проблема в том, что делать этого совершенно не хочется. Если в *Nintendogs* можно было играть в любой момент, то тут нужно еще добираться до компьютера и потратить на этот комок полированного драгоценного времени. Много ли найдете желающих? Не думаем.

P.S. Кстати, на *Nintendo DS* новые *Petz* тоже вышли. Вопрос в том, кому там может понадобиться дословный клон *Nintendogs*? — Георгий Курган



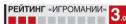
BRATZ: 4 REAL

- Жанр: барби-квест
- Издатель: THQ | Разработчик: Blitz Games | Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Куклы *Bratz* — это барби нынешнего поколения, любимцы современных модниц. Они полюби по популярности собственно *Barbie*, и теперь их успешно выпускают в различных вариациях (среди прочих имеется *Bratz-got*). По телевизору давно крутят тематический мультисериал, а наша с вами индустрия штампует игры. Недавно на экраны кинотеатров вылезла уютнейшая идиотская кинокомедия про оживших кукол, нам же досталась игра «по последствию».

Bratz: 4 Real — это, страшно сказать, квест, выполненный в стиле «грозное нечто». То есть на смену красочной и бесполокковой нарезке из фильма (показывают в заставке) приходит мутные серые задники с кривыми трехмерными моделями персонажей. Сюжет приблизительно следует букве киноадаптации: девочки Ясмин, Хлоя, Саша и Джейд перебрались в новую школу, где властвует стелва Меридис (наша цель — задать ей трепку). История подается совершенно бесполокково: мы слушаемваем блеклые диалоги между героинями и занимаемся чем-то вроде пончи-блендера клоушкой для голфа. Играть дают за разных *Bratz*-героев, а ходить разрешается только в те локации, которые требуются для решения ситуаций. Никаких замысловатых задачек, естественно, нет, решения элементарны. Зато есть возможность вести свой фотоблог и распечатывать снимки на принтере. — Александр Чепелев





KING OF CLUBS

- Жанр: пародия на гольф
- Издатель/разработчик: Oxygen Games
- Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1.8 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Любимое развлечение английских аристократов получило в игровой индустрии два совершенно разных воплощения. Большим, профессиональным гольфом занимается EA Sports со своей Tiger Woods PGA Tour (а также несколько менее удачных конкурентов), а в мини-гольф идет любые прохождения. Так получаются игры вроде King of Clubs.

Смысл, впрочем, неизменен в обоих случаях — нужно ударом клюшки запнуть мячик в лунку (регулируется направление и сила удара). Чем меньше ударов — тем лучше. Режимы тоже знакомы: карьера, турнир, игра на время, практика. Зато мяч мы гоним по чумным аренам с искусственными кратерами, картонными динозаврами и попатами, вылезающими из под земли (это, если что, вполне обычные декорации для мини-гольфа). Обойти все эти планы подозрительно легко, а потому — скучно.

Из других особенностей — москобие (благодаря устаревшей графике) герои: фермер в клетчатой рубашке, пещерный человек и зубрилка в разноцветных очках. Эту безумную картину дополняет музыка — разудалое кантри, во время исполнения которого фермер прокуренный голосом хрюкает «буга-буга».

В общем, все это не только скучно, но и довольно некрасиво и безвкусно исполнено. Лучшее King of Clubs. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

SCRIPTARIANS: THE TOURNAMENT

- Жанр: симулятор программирования
- Издатель/разработчик: Artifex Mundi
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 1.6 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



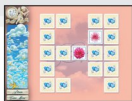
Scriptarians: The Tournament — представитель редчайшего жанра «стратегия для программистов». Это значит, что напротив направлять подопечных в бой нам запрещается. Вместо этого каждому персонажу необходимо прописать модель поведения в специальной консоли. Никаких скидок новичкам не делают: для эффективной игры нужно как минимум знать скриптовый язык программирования, хотя есть и несколько готовых сценариев.

На выбор дают четыре класса бойцов (рейнджер, варвар, монах и маг). В специальном редакторе можно создать из них свою команду и выставить каждому индивидуальные характеристики. Тут нам впрямую было бы обзавестись игрой локальным инди-чудом и выставить высокий балл, но не все так просто. Во-первых, сама идея далеко не нова: похожие проекты существуют несколько, самому древнему из которых — CoreWar — недавно стукнуло семидесять лет. Во-вторых, даже качественно запрограммированные войны ведут себя бесполово: крутятся вокруг своей оси, застревают в ландшафте и упорно бьются лбом стену. Азарта и изощренности во всем этом не больше (а то и меньше), чем в схватке двух бытовых пылесосов. О таких прозаичных вещах, как удивляющая графика, мы тактично умолчим. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

DREAM DAY HONEYMOON

- Жанр: пиксель-хитинг
- Издатель/разработчик: Oberon Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1.0 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



В то время как весь мир посмеивается над блондинками (французы из Wizarbox вон даже разработают сатирическую авантюру So Blonde), компания Oberon Games выпускает игру, ориентированную на целевую аудиторию кинофильма «Блондинка в законе».

Суть в следующем: Дженни и Роберт проводят медовый месяц, шатаются по пляжам, курортам и сувенирным лавкам, которые так завалены всякими ангелочками, сердечками и плоскими мишками, что в глазах рябит (особенно радуют приемы вроде «розовая зубная щетка на розах»). Наша цель — за двадцать минут отыскать на статичной картинке десять предметов, которые написаны на прилагающемся списке. Такой чемпионат вас ждет очередная версия головоломки «открой пару!» Не игра, а пламенный способ сломать себе зрение. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» ДЛЯ ДЕВОЧЕК

RUBIK'S CUBE CHALLENGE

- Жанр: головоломка имени Рубика
- Издатель/разработчик: iGAMES
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Пересказывать правила самой популярной в мире головоломки (продано более 300 млн экземпляров!) как-то даже нелепо. Изобретенная в 1974 году венгерским скульптором Эрне Рубиком механическая забава стала настоящей классикой. Вертим грани, пытаемся составить ряд из одноцветных квадратиков (в зависимости от сложности экземпляра их могло быть от двадцати четырех до ста пятидесяти) — трудно найти человека, который ни разу в жизни не чертил-хался, пытаясь собрать эту штуковину.

Сегодняшня Rubik's Cube Challenge — с легким оттенком фантастики. Действие происходит где-то в космосе, и нам под звуки техно предлагают вот что. Есть поле с тремя ячейками по высоте и ширине. Есть кубики нескольких цветов, которые мы можем двигать на одну ячейку. Цель — строить линии одного цвета. Построили — линия исчезает, а на нас счет упадет сотня очков. Набрали тысячу — перескочили на следующий уровень. Размышлять нужно быстро, так как время на решение ограничено. С каждым уровнем сложность возрастает, кубик нужного цвета становится найти все труднее, да и количество очков, нужных для перехода на следующий уровень, увеличивается. Получается такой довольно интересный, хоть и специфический гибрид кубика Рубика с тетрисом. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ЛЕГЕНДА О БЕОВУЛЬФЕ

- Жанр: квест ■ Издатель: Новый диск
- Разработчик: JetDogs Studios ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Наши издатели с видимым удовольствием осваивают нехитрый маркетинговый прием, благодаря которому продукты, не имеющие никакого отношения к обильно рекламируемым брендам, продаются на волне общего интереса к ним. Вот, например, «**Легенда о Беовульфе**» по какому-то чудесному совпадению вышла сразу после фильма «**Беовульф**», но никак с ним не связана.

Это отнюдь не героический экшен, это «русский квест» в худшем смысле этого слова. Как достать мед из улья? Элементарно, Ватсон! Надо натянуть на себя полосатого кота (живого) и стать похожим на пчелу! Как открыть запертые ворота? Нужно раздуть полицейского с мигалкой на голове с помощью бьющего из земли фонтана, потом подлететь на его шарообразном теле к местной Статуе Свободы и взорвать ее — оторванная голова статуи пробьет ворота.

Два столпа местного геймплея — пиксель-хантинг и собирательство предметов. Чтобы быстрее проверить каждый предмет инвентаря на всех активных секторах экрана, разработчики даже подвесили прокрутку вещей на колесо мыши. В следующий раз рекомендуем сделать этот процесс автоматическим. Если вы приобрели «Легенду о Беовульфе» по ошибке, не печальтесь: официальная игра немногим лучше. — *Линар Феткулов*.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2,0**

ПЕТЬКА 8: ПОКОРЕНИЕ РИМА

- Жанр: русский квест ■ Издатель: Бука
- Разработчик: Сатурн-плюс ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Упорство авторов серии русских народных квестов про Петьку и компания заслуживает как минимум уважения. Авторы, по крайней мере, не пытаются иллюзий на счет своих игр. И нельзя не признать, что качество их продукции неуклонно, хотя и очень медленно, растет.

Взять, к примеру, свежую, восьмую (!) часть. Помимо сюжета про древних римлян и инопланетян, здесь появилось несколько интересных новшеств. Например, контекстное меню. Со многими предметами можно взаимодействовать по-разному: в окно можно закричать или просто посмотреть, попытаться выпрыгнуть, протереть пыль или разбить его.

Задачи стали куда более логичными: авторы достаточно ловко и аккуратно увязали сюжетные события с пазлами. Но что самое главное, местные шутки больше не заставляют краснеть за себя и за авторов сразу. Конечно, весь так называемый юмор тут по-прежнему вертится вокруг секса, психиатрических лечебниц и пьянства, полно откровенно идиотских образов, но все это сделано как-то помогающе, ли, пикоскопнее.

При наличии всех характерных черт жанра «русский квест» от «**Петьки 8: Покорение Рима**» остается впечатление, что авторы не только хотят развивать свою серию, но и знают, как это делать.

— *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

ЧУЧКА В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

- Жанр: квест
- Издатель: Бука ■ Разработчик: AeroHills ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



«**Чучка в большом городе**» — свежее высказывание в жанре «русский квест» (вернее сказать, «славянский»: разработчики — Киевская студия **AeroHills**). Авторы старательно продолжают переносить на экраны наших мониторов анекдоты десятилетней давности. На этот раз шутят про чучку.

Сюжет прост: Чучка (так и зовут, чистое слово) отправляется в Москву искать «большого зверя, который должен убить злого змея». Шаману во сне приснилось, что тундра в опасности, и Чучка, как лучший охотник, должен ее спасти. Москва встречает его несколькими обезьяньими локациями, бомжами, гопниками и старушками. Мы привычно тычем в них всеми предметами из инвентаря и ведем длинные диалоги, которые, по замыслу разработчиков, должны быть смешными. Разумеется, без словечек вроде «аднака» не обошлось. Они, между прочим, удались лучше всего — актер на озвучке постарался.

Вообще, сам Чучка получился персонажем довольно занятным и даже — странно сказать — естественным. Порой ему удаются шутки (например, беседы с готами о красоте жизни). Но вот все остальное не выдерживает никакой критики: скучная графика, пресная музыка, постылый геймплей. «Русский квест» — одним Чучкой не исправить. — *Эд Вуд*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,0**

UMANETTO: ПОЛНЫЙ ПРЕВЕТ

- Жанр: квест ■ Издатель: Новый диск ■ Разработчик: PIPE Studio ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,2 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Мультисериял **UmaNetto** (самопародия компании «**А-Медиа**» на их же ситком «**Не родись красивой**») в свое время пришел по душе многим. Для миллионов офисных работников он обернулся отличной пародией на собственный корпоративный быт. Теперь — кто бы сомневался! — у него появилось интерактивное приложение. С точки зрения игровой механики, это типичный «русский квест»: неразрешимый и не всегда логичный, но местами довольно милый. Своим объяснением «**Полный превет**» обязан, конечно, оригинальному мультфильму — с персонажами и шутками там было все в порядке (со скидкой на интернет-юмор). Авторы беззащитнее зубоскалят на тему служебных романов, корпоративов, тим-билдинга и прочих офисных реалий. Получается плоско, но забавно.

Беда в том, что, кроме юмора, ничего интересного в игре больше нет. Разработчики (**PIPE Studio**, авторы «**Полной трубы**») пикают нас пиксель-хантингом и странными задачами (многие ли догадаются искать шабву в сейфе, чтобы перевести его стрелки часов?). Еще порой случаются мини-игры вида «*поймай падающего коллегу*», но и они не очень-то увлекают.

Забавные шутки и знакомые персонажи искупают многое, но если вы решите уделить **Umanetto** время, будьте готовы к тому, что собственный квест там нет. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**



THE GOLDEN COMPASS

Жанр: аркада ■ Издатель: SEGA ■ Разработчик: Shiny Entertainment
Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1.5 (2) ГГц, 512 (1) Мб, 128 (256) Мб видео



Первые пять книг о Гарри Поттере и одна из «хроник» Нарнии уже обзавелись джентльменским набором из экранизации-блокбастера и игры-лицензии. Теперь очередь дошла и до приключений девочки Лиры, еще одной героини детского фэнтези.

Если вдруг грохочущий локомотив рекламной кампании пронесся мимо вас, напомним: **The Golden Compass** — игра по одноименному фильму, снятому по книге Филипа Пулмана «Северное сияние». Геймплейно она делится на прохождения за Лиру и за ее друга, белого медведя Йорика, причем две кампании могут по несколько раз сменить друг друга на одном уровне. Разработчики пошли по самому неблагодарному и неинтересному пути — перенесли в игру почти все сцены из фильма и даже добавили новых. Так, например, мы узнаем, как инспектировали цыганский корабль ищейки Магистериума или каким образом Йорик вернул себе доспехи (для этого ему пришлось разобрататься с дико смешным драундулетом, изображающим танк).

Игра за медведя — стопроцентная классика жанра, то есть невероятно пресной и бесхитростной экшен. Мишка бегает, вяло месит врагов, чуть поактивнее сражается с боссами и возит на себе главную героиню.

Этапы за Лиру — это что-то новенькое. Поначалу кажется, что здесь все тоже в рамках приличия: основа — квест, к нему добавлены кусочки экшена, стелсы и непрепятные мини-игры. Но постепенно проясняется, что все несколько иначе. Понимаете, как-то язык не поворачивается назвать экшеном обстрел неподвижной цели. Не составляет труда найти и огромный стол, за которым можно спрятаться, при том, что тебя никто не ищет. И даже мини-игры преступно легки, проиграть в них сложнее, чем выиграть.

Как бы дико это ни звучало, в прохождении за Лиру практически отсутствует геймплей. Чтобы игрок ни делал, это, грубо говоря, сводится к просмотру кат-сцен, беспрепятственному дефиле до нужного места и нажатю какой-нибудь одной клавиши. «Детскость» проекта тут ни при чем. Все дело в невероятно низком качестве исполнения. Кажется, в команде разработчиков не было геймдизайнера.

Из **The Golden Compass** вышло своего рода незрелищное низкокачественное интерактивное кино. Только зачем оно нужно, когда уже есть то же самое, но с настоящими Николь Кидман и Дэниелом Креймом? Ну, хотя бы затеи, чтобы посмотреть кадры, не вошедшие в фильм (которые наверняка будут в продолжении). Правда, чтобы увидеть их, проще залезть в специальную папку. Проходить ради этой игры — слишком большая цена за такое удовольствие. — *Линар Феткулов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Жанр: стратегия/экшен ■ Издатель: Аелла ■ Разработчик: IceHill
Мультиплеер: интернет, локальная сеть
Системные требования: 1.5 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео



«Империя превыше всего», еще одна российская игра с литературной основой, в какой-то момент лишилась лицензии Ника Перумова и вообще как-то забуксовала в разработке. Состоявшийся, наконец, релиз показал: своего согласия писатель не дал по понятным причинам.

Похождение главного героя (офицера титульной Империи) представлены миссиями двух типов. Есть стратегический режим, напоминающий классический Z. По карте разбросаны флаги, захватывая которые вы получаете возможность строить юнты и возводить защитные турели. Скорость пополнения ресурсов прямо пропорциональна количеству реквизируемых баз. Отряды делятся на технику, обычных бойцов (взрываются сразу «пачками») и специалистов, у каждого из которых есть особый навык вроде лечения или ослепляющей гранаты. Разнообразием **IceHill** не блещут, зато каждому бойцу находится применение. Впрочем, подобные стратегии всегда ценились прежде всего за динамизм и напряженную атмосферу. У «Империи» для этого есть все предпосылки, но если они и проявятся, то только в мультиплеере (союженная кампания предлагается только за одну из трех сторон конфликта) — AI проваливает все попытки навязать борьбу.

Есть еще и второй вариант развлечений, так называемый «прямой контроль». И вот тут все совсем грустно: большое всего происходящее напоминает **Alien Shooter**, плюс постоянная борьба с камерой и интерфейсом, минус драйв. Тактика сводится к постоянному отступлению спиной вперед и стрельбе по догоняющим врагам. И камера, и герой управляются мышью, так что, потянувшись к панели способностей, вы обязательно развернете экран на 90 градусов. Это при том, что обзор и так нигде не годится: если сзади нападет монстр, вы узнаете об этом лишь когда вас начнут кусать за филенные части.

На «Империи» в свое время возлагали большие надежды как на одну из первых отечественных игр, поддерживающих технологию **AGEIA PhysX**. Взрывы отдельных зданий и взгляд вполне сносно, но гордые слова о тотальной разрушаемости всего и все разбиваются о бронированные щиты и скамейки, которым ничем даже очередь из гранатомета. А уж камменные глыбы, отскакивающие от головы главного героя как шарик для линг-лонга, — зрелище просто сюрреалистическое.

Со временем к «Империи» можно притерпеться и начать получать удовольствие. Это неплохая космическая сага и весьма посредственная игра, страдающая от тонны недостатков. Если у стратегического режима еще есть потенциал, то экшен заинтересует разве что самых ортодоксальных любителей фантастики. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬСЯ С EVERQUEST III
ГОД
УСПЕХА
В РОССИИ!

- Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горювин
- Играй новой драконоподобной расой Сарнаков
- Подними боевой и ремесленный уровень до 80-го
- Исследуй новые земли Бездны Робких, пройди сотни новых квестов

EVERQUEST III

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



ХИТ ZONA
Настр. Цену!

М. Вуко

© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

Акелла
on-line



UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT

Дмитрий Каряев

Для стратегий 2007-й оказался не самым плохим годом. Случилось два серьезных высказывания в жанре (**Supreme Commander** и **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**) и один безусловный шедевр (**World in Conflict**). **Universe at War: Earth Assault** от Petroglyph Games (в которой, к слову, собралось немало бывших сотрудников Westwood Studios) должна была стать третьей масштабной RTS ушедшего года. К сожалению, не получилось. Universe at War напоминает угнетительный поиск сокровищ — прежде чем найти свое счастье, придется очень долго копать.

Сидина в бороду

До сегодняшнего дня Petroglyph были известны только благодаря **Star Wars: Empire at War** (иaddonу **Forces of Corruption**) — игре в лучшем

случае крепкой. Любопытно было посмотреть, какого прогресса они добились с Universe at War. Так вот, сюжет игры сплелен по всем канонам научной фантастики. Опять инопланетне, опять напали, опять на Землю. Опять третью сторону представляют неизвестные, пробудившиеся после долгой спячки. Правда, сами земляне стоят в стороне, пока завоеватели Hierarchy и благородные защитники Novus решают их судьбу при участии богоподобной расы Masagi. Но на этом вся оригинальность сценария заканчивается. Картонные герои, шаблонные диалоги и как результат — после финальных титров вам с трудом удается вспомнить, в чем, собственно, заключалась суть происходящего.

На первый взгляд, то же самое можно сказать и о противоборствующих сторонах. Классический RTS-набор: одни против многочисленными дешевыми

юнитами, вторые — сильными и дорогими, третьи полагаются на различные хитрости. Но если присмотреться повнимательнее, то выяснится, что талант у дизайнеров Petroglyph все еще на месте. Три армии выглядят так, словно пришли из разных игр, причем никогда не издававшихся прежде.

Novus полагаются на энергетические башни, позволяющие им телепортироваться практически в любую точку на карте. С этой способностью идеально сочетается обилие быстрых и дешевых юнитов. Так, кажется, мог бы играть «Периметр», будь у него поменьше амбиций. Противоположность им — Hierarchy. У них роль зданий берут на себя гигантские роботы Walker. Это вроде как треножники из «**Войны миров**», только накормленными гормонами роста. Сверхмощные боевые единицы и мобильные здания одновременно.

Masagi делают ставку на до-



рогие мощные юниты и эшелонированную оборону, а учитывая, что производство ресурсов у них сосредоточено на собственной базе, отсиживаться можно долго. К тому же Masagi могут переключаться между «режимами» света и тьмы — первый помогает наносить больше урона, а второй незаменим при отражении вражеских атак.

И это только вершина айсберга, базовая диспозиция. Для каждой расы количество путей к победе измеряется десятками. Использовать мобильность



Исключая проблемы с DirectX 10, движок игры не доставляет никаких проблем.



Экран захвата мира. «Сэр, давайте брать Нью-Йорк — ребята хотят в McDonald's!».

ЖАНР

Стратегия
в реальном времени

- Издатель:
- Дистрибутор: Petroglyph Games
- Издатель в России/пакетирователь: Софт Клаб
- Платформа:
- Сценарий: Stephen Scalet
- Музыкальное сопровождение:
- Интернет:
- Локализация:
- Объем:
- Цена DVD:
- Сайт игры:

www.epga.com/gamesite/universe-at-war/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Сложно оценить стратегический размах Universe at War, когда это — максимум, насколько вы сможете отдалить камеру от поля боя.



Цветовая гамма Universe at War — большой привет первым цветным научно-фантастическим боевикам.

Novus для постоянных набегов на врага или для того, чтобы установить контроль над картой? Побережь роботов Hierarchy или попытайся решить дело кавалерийским наскоком? В Universe at War нет ни одного бесполезного юнита, каждому найдется применение. Форумы игры уже ломают от количества предложенных стратегий, но еще ни одна из них не оказалась на голову выше остальных. Баланс Petroglyph выдержал идеально. И это еще не говоря о том, что у каждой расы свои, очень личные взаимоотношения с ресурсами. «Иерархия», например, использует в качестве ресурса абсолютно все объекты на карте.

Но есть нюанс

Самое обидное, что, создав все это великолепие, разработчики почему-то настойчиво не позволяют его применить. Вместо этого в кампании нам подсовывают какую-то обрезанную версию игры и корчат однообразными миссиями, навевающими смертную тоску. «Пойдите туда-то, уничтожьте то-то (так-то)». Все, что оставляет нам Petroglyph, — собрать топлив больше и отправить по указанному адресу. В итоге вы просто обводите юнитов зеленой рамкой и посылаете в атаку. Но зачем же тогда эта тонкая система тактик и антитактик, если все, что нам остается, бездумно следовать указаниям

игры и намертво заскриптованным событиям?

Немного лучше обстоят дела в режиме покорения мира. Подробное разделение все чаще появляется в RTS — планета поделена на провинции, захват каждой представляет собой отдельное сражение. Вы сами формируете армию и решаете, куда отправиться на сей раз. Действие происходит в режиме реального времени, так что сооробажать приходится быстро. Здесь, вдали от сюжета и скриптов, уже никто не ограничивает полет фантазии и свободу творчества, можно порезвиться от души, изобретая хитрые маневры (к примеру, подвести робота-фабрику Hierarchy к вражеской базе и начать беспрерывный выпуск юнитов, одновременно поливая врага огнем из всех орудий). Увы, упражняться подобным образом — все равно, что танцевать балет в пустом театре — оценить некому. AI не то чтобы совсем плох, но серьезного противника из себя не представляет. Компьютерный интеллект раз за разом повторяет зазубренную стратегию, да и глупость в его исполнении тоже хватает (любимые приемы — оставленные без охраны здания и манера подставляться под огонь вражеской артиллерии). Справедливости ради надо заметить, что и за своими подопечными нужен глаз да глаз, чтобы они не учинили чего-то подобного.

Все в онлайн

Мультплеер — вот где Universe at War расцветает буйным цветом. С живым оппонентом справиться куда сложнее, чем с компьютером, да и продемонстрировать свои генеральские таланты куда приятнее. В сетевых баталиях никогда не знаешь, что готовит противник и чем ты на это ответишь. Помимо обычного противостояния, в мультплеере тоже есть режим захвата мира. Планета у каждого игрока своя, и, если вы одерживаете победу в битве, выбранный участок становится вашим. Данный режим доступен только обладателям золотой подписки на сервис Games for Windows Live.

Удивительно, как Petroglyph, составленная из ветеранов индустрии, пропускают сразу несколько серьезных ошибок в свою далеко не первую игру. К примеру, запуганный интерфейс. Особенно в том, что касается выделения юнитов и управления ими. Выбрать одну группу дроидов, нажать Shift, начать выбирать другую... и обнаружив, что все сброшено. Снова выбрать дроидов, переключиться на другой участок карты — и узнать, что таким образом нечаянно отправил их в поход. В общем, как поведет.

Другая проблема — камера. По умолчанию она прижата к самой земле, и поднять ее можно лишь на незначительную высоту, да и угол обзора сменить

нельзя. Когда весь экран застилает корпус гигантского робота, а вокруг кипит ожесточенное сражение, собственная беспомощность всеядно способна довести до истерики. На форумах уже всеядно обсуждается поддержка двух мониторов (Supreme Commander такой возможностью, напомним, был наделен сразу).

Правда, юнитами действительно можно заплобаваться. Насекомоподобные роботы Hierarchy, белье киборги Novus... Развалины человеческих городов, по которым шагают завоеватели, фигурки разбегущихся в панике людей.

Чуть ли не лучшее, что есть в игре, — великолепный саундтрек за авторством Фрэнка Клеппа. Недаром его уже отдельно выложили в интернет.



Невнятная кампания и отсутствие конкуренции со стороны AI мы вполне готовы простить — в конце концов, в том же Supreme Commander сингл тоже был лишь неизбежным доведением к мультплееру. Можно простить и незамысловатый сюжет. Все, что остается за скобками, неплохая по сути, но очень одноразовая RTS. Чтобы ее действительно полюбить, надобится немало усилий. И вот кто захочет их прикладывать, когда в онлайн вышугает World in Conflict, — большой вопрос. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепкая, продуманная, но совершенно одноразовая RTS, пригодная в основном для отсыва игры.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Разработчик**
Microsoft Game Studios
- **Разработчик**
Rare
- **Платформа**
Xbox One
- **Мультиязык**
Интернет (Windows Live)
- **Оформление**
DVD
- **Сайт игры**
www.vivapinata.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

VIVA PINATA

Александр Чепелев

В «Игромании» № 12'2007 можно прочитать рецензию на **Gears of War** — суровый глянцевый боевик, где, кроме бешеных перестрелок и изрядных прятков за бетонной плитой, была чудесная возможность резать врагов бензопилой. Исконно мужское развлечение пришло к нам с Xbox 360, почти одновременно с его официальным запуском в России. Однако вместе с этой дьявольской забавой оттуда же переехала на PC **Viva Pinata**. Игра, которая у разных людей вызывает три совершенно непохожие реакции. Первые презрительно фыркают и выносят приговор «для детей!». Другие хихикают и вспоминают названия всех знакомых галлюциногенов. А третьи просто играют. Если уж на то пошло, Viva Pinata — игра не столько для детей, сколько для хитля. Яркая, беззлобная, заставляющая всем сердцем полюбить свой сад и его обитателей.

Эксклюзив до добра не доведет

Viva Pinata вышла на Xbox 360 еще в 2006-м и показала пристойный, но не поразжающий вообра-

жения результат — продано около 500 тыс. копий. Причину это разработчики нашли в плохой рекламной кампании — Microsoft, мол, потратила все деньги на раскрутку Gears of War, а «Пиньюту» пустила фонем к дорогостоящей миксуре. Решение было найдено довольно быстро: авторы отказались от производства скачиваемого контента к оригиналу, разработали специальную версию для DS и портировали игру на PC. Чему мы, собственно, и рады.

Пиньюты — пестрые разноцветные игрушки, обрاملенные замысловатыми узорами и как будто покрытые блестящим лаком. На западных вечеринках их принято набивать сладостями, вешать на дерево и отдавать на растерзание кучке детей с битами. Когда пиньята лопается, конфеты собираются и поглощаются. За подробностями добро пожаловать в нашу врезку. Есть правда, подозрение, что этой традиции жить осталось недолго: после выращивания своих малышей в Viva Pinata трудно представить себе, как вы лупите такое существо бейсбольной битой.

Ваша промежуточная (а конечной тут нет) цель — создать сад своей мечты: яркий, богатый и разнообразный. Вы, то есть, садовник. Главные инструменты — лопата, лейка и пакет семян. Причем лопата не только копает, но и разрушает постройки, лейка, кроме полива цветов, обладает недокументированной функцией пробуждения пиньят, а пакетом семян можно не только сеять зелень, но и сдирать ее, оголив чернозем. Со временем, когда сад станет лучше и красивей (а мы накопим достаточно опыта), ваши орудия труда подвергнутся прокачке. Лопата, например, начнет копать луки для деревьев и бассейны. Все это необходимо для привлечения пиньят, которые, по сути, являются безумными версиями традиционных животных. И желают жить в своей естественной (безумной) среде.

При обеспечении нужных условий к нам в сад обречутся первые черно-белые пиньюты. Для того чтобы сделать их такими, как на скриншоте, нужно выполнить первые просьбы: дать скушать парочку фруктов или какую-нибудь



пиньюту, стоящую в пищевой цепочке рангом пониже (а может — и то, и другое). Бой проходит в похолодном режиме — так называемые противники последовательно швыряются друг в друга цветными бумажками. Побеждает пиньята под детской смех рассыпая на конфеты, а победитель радостно скачет и жует сладости.

Занимательное животноводство

Цветная пиньята находится целиком в нашем подчинении. Ее можно переименовать, присвоить



Ночью, когда ваши пиньюты спят, на болоте просыпаются всекие нетопыри.



Отдельное удовольствие — называть пиньят именами друзей и знакомых. Это, например, Степан Чепулин.

свой значок (для этого есть специальный конструктор), продать и даже переслать другу через сервис Windows Live. После удовлетворения потребностей над головой пиньят появляется розовое сердце, символизирующее готовность к романтическим отношениям и продолжению потомства.

Понятия пола у пиньят просто не существует, равно как и развитых материнских инстинктов. Так что размножение обставлено самым целомудренным образом: путешествие сперматозоида к яйцеклетке заменено мини-игрой «проведи самца к самке, не касаясь взрывоопасных стен». При удачном исходе счастливая парочка кружит в танце (как правило, это горячее латиноское танго), в результате появляется почемучю яйцо. Ребенка сразу же можно продать — никто не обидится. А деньги нам нужны, и еще как.

В дешёвом магазине за монетки можно купить многое: семена, овощи и фрукты, продукты питания, декоративные постройки, цветы, ограждения от непрошенных гостей, наконец. Порой на территории возводимо нами заповедника будут забредать даже красные пиньяты, бунтари и хулиганы. Они хусят мирных жителей (поможет лишь неторопливый доктор) и дерутся. В такой ситуации главное — оперативно схватить лопату и наступать паршивцам по голове. Впрочем, некоторых можно и задобрить. Каждая пиньята требует себе домик, а это — дополнительные расходы.

Когда сад разрастается, вы уже не сможете самостоятельно ухаживать за ним: поливать каждый цветок очень нелегко, а еще надо убирать мусор... Ну, вы понимаете. Поэтому приглашение за сделку плату помощников является лишь делом времени. Один полетит цветы и соберет с деревьев плоды, другой выловит вредителей и поесит в саду нужных пиньят. Третий наедит на любимцев искусственные носы,

Искусство бодать пиньяту



Не стоит думать, что лупить битой по нарядной игрушке придумали ненавистники животных или поклонники гангстерских саг. Совсем нет, еще сотни лет назад в Европе была традиция облеплять глиняный горшок цветной бумагой, набивать его конфетами, подвешивать на веревке, расквашивать и давать кому-нибудь с повязкой на глазах стучать по горшку битой. Как только разобьется, все гурьбой кидались собирать лакомства. Даже сегодня в большинстве домов Мексики бытуют именно богато декорированные глиняный горшок. Причем — внимание! — это символизирует веру и победу над злом. Ацтеки первыми додумались крошить перед топорами своих богов горшки с

дарами. Видимо, поэтому особенно плотно традиция прижилась на мексиканской земле. Поначалу ритуал носил религиозный характер — разбивание пиньяты в форме традиционной звезды было частью популярного мексиканского праздника «Рождественский посаод» (от исп. rosada — уежище, приют), который длится с 16 по 24 декабря. Это символ пугавой звезды из Вифлеема (город, где родился Иисус Христос), которая указала и осветила путь волхвам в поисках престола.

Забаво со временем распространялась в Новом Свете, и отдельные мастера заменили горшки на животных из палье-маше. Сегодня игра с пи-

ньятами забыта в Европе, но в Америке она обязательна для всех детских праздников. Что бы в этом убедиться, зайдите хотя бы на www.pinatas.com — кроме традиционных оленей, вы увидите там пиньяты в форме героев комиксов, кукол Bratz, монстров (для Хэллоуина) и даже бородача Усама бен Ладена (для политически подкованных детей). Нам же особенно приглянулась пугавая голова Хиллари Клинтон — собираемся сообщить о своей находке Винсу Дези, создателю серии Postal. О его напростой любви к бывшей первой леди Америки и о том, что она, по мнению Винса, путает с джойстиком, читайте в «Игромании» №12/2006.

очки и вставные челюсти. Обо всем этом можно прочитать в местной энциклопедии, где подробно расписывается каждая пиньята, товар, помощник, все-все-все. Из нее мы

также постепено узнаем историю прежнего обитателя рая.

Развитие сада напрямую зависит от интенсивности наших действий. Если желаете разме-

ренно заполнять его деталями, действие будет идти неторопливо, а пиньяты отнесутся к нашей лужайке с легким недоверием и не поспешат занять место под солн-



К вопросу о Crystals. Вся эта красотища совсем не требовательна к железу.



Отлупить нетопыря лопатой по голове легко, но вот словить его гораздо сложнее.

Первые и главные

Этих пиньят вы встретите одними из первых и запомните их надолго.

Whirlmiar



Катастрофически беспечный червяк. Стоит ему купить дом и выделиться некоторую территорию, как он тут же будет готов любить и размножаться. Причем в этом смысле Whirlmiar обставляет даже кроликов! Помещать размноженно не способен ни хищный воробей, жалящий поскорее набить им свое брюхо, ни меркантильный игрок, жалящий его продать.

Mousemallow



Фаворит в пошловатой категории «Самые милые глаза». Крохотное тело, надуватая голова и уши-тарелки придадут грызуну какое-то анимешное обаяние. И, наверное, именно поэтому разработчики отдали ему роль «второго друга»: поедание маши — обязательный ритуал для змейки, которая,呀, более важная пиньята.

Buzzlegum

Пчела-оптимистка, которая любит мило улыбаться и лени-



во стучать себя по пузу шестью лапами. Если встретит другую пчелу — радостно вытяннет телце. Жужжит как советский холодильник.

Lickatoad



Самая прекрасная жаба.

почти царевна. Ее тело изрезано крохотными чешуйками, но ей на это наплевать. Она спит, причем постоянно. Разве что иногда лениво открывает глаза, чтобы закидать цветными бумажками синогоу мышку.

Pretztail



Первый настоящий хищник — с легкостью расчленил на конфеты как наивную курицу, так и мохнатую бабку. Вместе с воробьем делит позицию «убийца, на которого нельзя злиться».

цем. Однако если вы, поддавшись внутреннему Мичурину, обрушите на сад поток растительности, фруктов и декора — готовьтесь к лавине разнообразных пиньят. Вот барсук с хвостом-сарделькой стал нашим резидентом. Через минуту подоспел ангрейд лопаты. Еще через несколько минут пришли новые пиньяты — их нужно уговорить остаться. Но перед этим — отлупить лопатой коварную красную улитку.

Viva Pinata на ваших глазах

возводит убедительную, пускай и предельно несерьезную, модель экосреды. Более того, мы принимаем в ее развитии самое деятельное участие. Ощущения крайне неприличные — нечто подобное было разве что в **Creatures**, но разве их сегодня кто-нибудь помнит?

Садоводство как искусство

Viva Pinata — настоящий образец изобразительного искусства. Игра начнена мексикан-

ским настроением, раскрашена изысканными узорами. Каждая пиньята восхитительно, индивидуально и неповторима. Хороши и наши помощники, исполненные в жанре детского суперреализма. Здесь весь мир строится на позитиве и осветлительных ярких красках. Если трава, то налитая соком зелень. Если вода, то кристально чистая. Если небо, то уютно голубое. Если улей, то изрезанный ацтекскими символами маленький архитектурный шедевр. Медаль «Суперграфика» Viva Pinata получает заслуженно — она берет не технологиями (с которыми тут, к слову, все в порядке), но искрящим стилем и причудливостью форм.

Очаровательна и озвучка, наделяющая каждую пиньяту неповторимым шармом. Олени, пчелы и даже, извините, насадившие червяка тут записаны с должным тщанием. Дополняет бесшумную атмосферу музыка, играющая часто, но вовремя: горичные испанские мелодии, немного классики, редкие джазовые номера.



Viva Pinata — игра с камерным, но очень богатым и развитым вну-

тренним миром. И, конечно же, это игра не для всех. Это довольно монотонная, чего уж там, работа: засаживать семена, постоянно вызывать помощников и содержать копошащего пиньят. В сущности, только из-за них, из-за понимания, что сейчас появятся новые существа (а всего их больше пятидесяти), и стоит играть. Это первая настоящая хиппи-игра, игра-созерцание. Между Viva Pinata и культурной хиппи можно провести и другую параллель. Те с утра до вечера кортели над землей, собирали яблоки и тоже, в общем, нигде не спешили. В Viva Pinata придется заниматься подобной работой — продираться сквозь заросли интерфэйса. Например, чтобы вызвать строителя, нужно три раза кликнуть мышью. Купить какой-нибудь фрукт в магазине — четыре. А если фруктов нужно много? И это мы помлем, уже покинув магазин? Правильно, следует опять продать подобную операцию. С горичими клавишами дефицит, так что стучать по мышке придется долго.

И знаете, с учетом всех вышеперечисленных прелестей это не надевает. Viva Pinata — удивительно долгоиграющая песничка. С рейтингом «От трех лет».



Так выглядит ваш сад в самом начале. Что с ним случится через час, не знает никто.

- ✓ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
 Симулятор похозяйнического садоводства. Лучшее лекарство от зланных блогбастерс.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★★	8.0
★★★★★★	ГРАФИКА
★★★★★★	9.0
★★★★★★	ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★	8.0
★★★★★★	ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★	7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.

РЕКЛАМА



LEGEND

HAND OF GOD

Кристина Волгозина

Вопрос на засылку: что будет, если за создание компьютерной игры в популярной в Германии фэнтези- вселенной берется коллектив в составе писательницы **Сьюзен О'Коннор** (автор сценария **Gears of War**, **BioShock**, **BlackSite: Area 51**), арт-директора **Адреаса Адамэка (SpellForce)** и **Пола Кампена**, ответственного за создание компьютерных моделей Балрога и паучки Шелоб в фильме «Властелин колец»? И вот еще сомнительная, но все-таки деталь: права на экранзацию проекта задолго до его выхода выкупил всезрущий **Уэб Болл**. Вероятно ответов может быть несколько, но вряд ли среди них окажется «обычный **Diablo**»-клон.

Между тем **Legend: Hand of God** одновременно напоминает и **Diablo**, и его наиболее талантливого подражателя **Titan Quest**. Другой вопрос, что определения «обычный» или «очередной» к такому проекту слабо применимы.

Закройте портал, мне дуэт

Действие игры разворачивается в огромной, отлично проработанной фэнтези- вселенной Арис, которая в Германии по популярности едва ли уступает миру **Gothic** или **Forgotten Realms**. Фабула, впрочем, предельно традиционна: игра стартует в момент масштабного нашествия демонов на землю, населенные людьми, орками, карликами и эльфами. С чьей-то помощью исцадия ада вырвались из запечатанного портала и уничтожили охранявший его орден паладинов. Выжили двое — наш герой по имени Таргон и его учитель Тезариус. Тут опят штампы: наш протезе — круглая сирота, которого в младенчестве подобрали паладины. Теперь Таргону нужно найти три части божественного артефакта, способного запечатать портал. Для этого по очереди придется посетить царство людей, карли-

ков и эльфов. Подобная фабула с головой выдает авторов, которые очевидно желают сыграть в одном поле с **Diablo**.

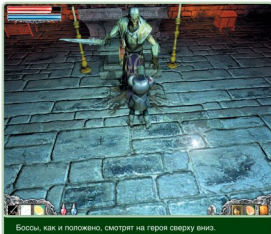
Но это все-таки не слепое копирование, а интерпретация. **Master Creating** постарались насытить прямолинейный сюжет деталями, на которые богат мир Арис. Но куда их втиснуть между эльфами, демонами, орками и прочими ГОСТ-атрибутами любой фэнтези- постановки? Сьюзен О'Коннор нашла гениальное решение: целый пласт жизни она уместила в обычный курсор. Его роль в игре выполняет фея Луна (ударение на первом слоге). Она не просто художественно меняет позы при наведении на предметы, но и постоянно комментирует происходящее, регулярно вступает с Таргоном в занятые дискуссии. Выпленный квест, точный удар, выпавший из врага шлем или найденный сундук вызывают у

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,0 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



нее совершенно разные эмоции. Более того, Луна принимает непосредственное участие в сюжете, особенно в физике. Такое сочетание хрупкой феи и классического героя ролевых боеви-



Боссы, как и положено, смотрят на героя сверху вниз.



Местные пейзажи если не завораживают, то уж точно впечатляют.



Привет, «Магия крови»!



Сукубы готовы на все, лишь бы не пропустить Таргона к своему господину.

ков действительно как-то встряхивает всю эту застоявшуюся, казалось бы, формулу. Благодаря харизматичному дуэту игра приобретает какие-то очень интимные, уютные качества. Вы искренне проникнетесь доверием к героям, отчего привычный вроде бы игровой процесс воспринимается довольно свежо.

Такая же живость и внимание к деталям чувствуются и в квестах. Самое обычное спасение мальчика из пещеры влечет за собой целую социальную миссию по восстановлению крепкой ивэки фантазийного общества (включая поиски отца и его арестование). Торговцы, которые в том же Titan Quest играли роль бессловесного аппарата по раздаче предметов, здесь готовы озвучить собственными проблемами. Каждый встречный персонаж вместо короткой абстрактной фразы способен на полноценную беседу. Диалоги, конечно, не верх литературного искусства, но в них есть все та же живость, интересные наблюдения и юмор.

Таргон на шее

Вторая важнейшая черта Legend of God, выделяющая проект на общем тематическом фоне, — боевая система, получившая название Cinematic Combat System. На самом деле больше всего к ней применимо все то же слово «живая». В том смысле, что здесь мы реально чувствуем контакт с телом противника, равно как и сам Таргон представляется осязаемым персонажем из плоти

и крови, а не грудой полигонов.

Герой может упасть после удара врага — чтобы встать, ему придется отлежаться, после чего он, тяжело покрывшаяся, продолжит бой. После собственных критических атак ему нужно какое-то время передохнуть; Таргон и противники умеют промахиваться (на это влияют параметры персонажа), а умирая, они медленно и грузно оседают на землю. Более того, герой может отмахнуться от врагов ногой, а затем вдруг прыгнуть на поверженного оппонента, отрезать ему голову или показательно зонзить тем в грудь.

Наконец, в бою с великанами, троллями и особо крупными жителями из числа сукубов Таргон по собственной воле проводит специальные атаки: забираясь на шею или сгибая на грудь, он наносит эффектный удар или целую комбинацию. На вероятность исполнения таких трюков влияют параметры и навыки персонажа.

Как бы то ни было, благодаря отличной анимации бои не успевают надоесть вплоть до финальных титров. Конечно, для той же серии Gothic это давно пройденный этап. Но вот для концентрированной Action/RPG такая система в новинку. Вспомните, как мы воввали в том же Titan Quest, где герой виделся скоростным автоматом по раздаче тумачков. Игра как будто играла сама за себя, она категорически отказывалась ретранслировать такие важные ощущения, как сопротивление материала, вес и прочие важные физические параметры. Legend of God тоже, конечно, мух-

люет: никаких реальных расчетов за всей этой акробатикой нет. Чистая хореография, но на общем фоне она смотрится очень выгодно. Это в последнюю очередь потому, что богатая анимация удачно дополняется необходимой ролевой системой.

Тут обошлось без серьезных нововведений, но и совсем уж вторичной RPG-основу игры назвать нельзя. Четыре знакомых параметра дополняются пятью различными школами навыков. При старте новой игры нам нужно выбрать две: их сочетание между собой рождает определенный класс. Это могут быть не только привычные воин, паладин, маг, лучник, но и боевой маг, разведчик и еще пара вариантов. Набор навыков в целом привычен: они обеспечивают баланс между всеми классами. Плюсы и минусы, как правило, уравниваются: например, воин, в отличие от паладина, не может пользоваться лечебной магией, зато умеет управляться с двумя мечами сразу.

Legend of God — игра эстетская, почти визионерская, насколько эти слова применимы к традиционной фантази-пейзажам. Дело даже не в том, что это самая красивая на сегодня «дыболоподобная» RPG с очень реалистичной, богатой на детали и выверенной картинкой. Важнее детали: дизайн монстров и в особенности великанов вызывает восторг (чувствуется опытная рука Пола Кампьяна), а процесс снаряжения персонажа всевозможными шмотками тут возведен в акт фетишизма. Куклы как

таковой нет: Таргон просто замирает на месте, камера берет предельно крупный план и мы в мельчайших подробностях (детализация шикарная!) можем любоваться тем, как переливаются на геройском теле исплаканные кровью доспехи, насколько эффектно смотрится вот этот вот молот.

Ну и конечно, у авторов отменный вкус. Здесь полно впечатляющих пейзажей, а финальные уровни представляют собой практически идеальное воплощение Diablo-стилистики: голые сукубы на фоне разметанных троп, кровяща художественно застывает пространство... Что-то подобное пыталась сотворить наша «Магия крови», но не получилось.



Чтобы стать полноценным хитом уровня Diablo, Legend of God не хватает масштабности. Одноочная кампания слишком коротка, отсутствуют такие очевидные вещи, как возможность устанавливать в очередь магические камешки. Не говоря уже о сборе формул и рецептов (см. Titan Quest). Не дожидаясь мы и обещанной неленивости сюжета.

Не пойте нас неправильно: Legend — отличная игра, но при всех своих достоинствах она может претендовать лишь на звание удачного Diablo-клона, не более. Финал оставляет недумосмысленный задел на продолжение банкета, поэтому будем надеяться, что проблемы будут восполнены и у этой серии все еще впереди. ■

✓ РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Кинематографичная Action/RPG, идущая по стопам Diablo, с милой фэей в качестве лучшей аптисы второго плана. Играется интересно, но все могло быть куда как лучше.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Название**
- **Автора**
- **Разработчик**
- **Electronic Paradise**
- **Платформа**
- **Диалог**
- **Квесты**
- **Мультиплеер**
- **Отсутствие**
- **Количество дисков**
- **Объем DVD**
- **Сайт игры**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



же идеально соответствует детективу в антураже аристократического особняка: в нагнетании тревожного фона активно участвуют скрипки и фортепиано, которые общими усилиями создают мелодии, достойные обрамлять приключения Шерлока Холмса.

Литература — 4 с минусом!

Очевидно, что в случае с игрой по книге атмосферу нельзя точно воспроизвести исключительно руками художников, звукорежиссеров и актеров. Нужны еще литературное изложение, описание, фирменные выражения и словечки. И вот как раз с этим у Electronic Paradise есть проблемы. Оригинальный текст передан

ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

Кирилл Волочин

Квест по роману братьев Стругацких «Дело об убийстве, или Отель «У погибшего альпиниста» мог стать нашим ответом Бенуа Сокалю, солидным выступлением в жанре «квест как искусство». Ответ действительно состоялся, но назвать его точным, совершенным по форме и содержанию произведением как-то не получается.

Живопись — 5!

Залогом радужных авансов выступили не заслуги студии Electronic Paradise, которая известна серией рисованных приключений «Трое из Простоквашино» и «Волшебник Изумрудного города», а сам первоисточник. Роман Стругацких — идеальная основа для квеста больших художественных достоинств. Квеста современного, отвечающего нынешним жанровым тенденциям. Роман, начинавшийся как идеальный аристократичес-

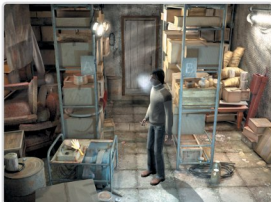
кий детектив в стиле Агаты Кристи, где-то в середине наметал на какие-то ходячие трупы, а в конце вываливал роботов-инопланетян с гангстерами на вертолете. Сам главный герой, инспектор Глебоски, не только ел, пил и допрашивал постояльцев, но и катался на лыжах, играл в бильярд и даже дрался (вот и готовые мини-игры!). При этом литературный «Отель» не разваливался на составляющие благодаря хорошо выстроенной атмосфере. Она складывалась из тонкого юмора, циток замечаний, ярчайших образов, табачного дыма, горячего портвейна с лимонки и долгих бесед у лотрескивающего камня...

Игра изначально позиционировалась как точное (хотя и с некоторыми ответвлениями) воспроизведение книги. Потому главный вопрос звучал так: смогут ли авторы «Трое из Простоквашино» адекватно передать

упомянутое джазовое настроение, не скатываясь в крайности?

Результат такой: досконально передать не смогли, хотя отдельные местами очень похоже. Визуально все получилось: отель и его интерьеры выглядят как иллюстрации к роману, а лучшего комплимента в данном случае не найти. Слабые успехи: точно подобранная цветовая гамма, благодаря которой игра буквально транслирует тепло и уют, отменная детализация (все эти книги, глобусы, старые афиши, шахматные доски и прочий антиквариат), продуманная планировка и общий, отлично выдержанный дизайн.

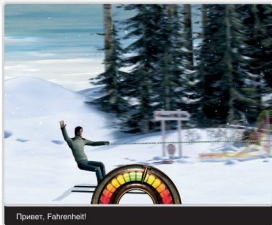
На атмосферу работает и звук. Практически все персонажи озвучены выразительно, с чувством и настроением. К тому же они точно соответствуют книжным образам. Вопросы может вызвать только голосок Мозес — вместо благородного тона Олфа как-то несолодно пищит. Музыка



Игре недостает анимации ключевых действий. Например, вы не увидите, как Глебоски заливал содержимое канистры с бензином: предлагается считать, что он просто это сделал.



Курсор порой слишком медленно меняет иконку в активных местах, отчего местный пиксель-хантинг быстро утомляет.



Привет, Fahrenheit!

лишь в общих чертах: перенесены некоторые диалоги и их отрывки, какие-то единичные фразы. Дневник пухнет от обилия текста, но в нем слишком мало тех подробностей, из которых складывалось очарование первоисточника. Поэтому образы персонажей, с одной стороны, вполне узнаваемы, но с другой — лишены глубины, которая была у Стругацки. Вот Кайсе в описании досталась совершенно пустая фраза: «*Не похоже ни на кого из моих знакомых. Это хорошо*». В то время как в романе есть уже готовое, емкое определение: «*Лоразительная дура... В своем роде феномен!*». А сенбюнар Лель вместо ироничной фразы «*Салиенс. Все понимает на трех европейских языках. Блок нет, но лянлет*» получил в дневнике унылую констатацию факта: «*Если верить хозяину отеля, очень умная собака*». И таких отсутствующих деталей, воспроизвести которые в игре не составляло видимого труда, великое множество.

Исчезли и многие отличные диалоги, а ведь перед нами вполне размеренный квест с аристократическими амбициями, ему на роду написано занимать игрока интересными беседами, полными юриспруденции и точных наблюдений. А мы зачастую имеем лишь намеки на них, обрывки... Так, поспидилки с хозяином и кувшином горячего портянки у камина, во время которых Глебски с Алемом «*решили несколько мировых проблем*» (например, существует ли в природе нечто недоступное познавательным усилиям человека и является ли

Лель разумным существом) в игре ограничиваются парой вялых фраз. И где, спрашивается, все эти «*пышечка-кубышечка*», «*унылый шалун*», «*Ольга! Сулу!*», «*гуркуа ла*» и «*пермете ву*», которыми метко стрелял роман? Понятно, что перенести все нельзя, но тут отсутствуют ключевые для передачи духа оригинала вещи. В итоге мы совершенно не чувствуем того напряжения, в котором инспектор проводил свое расследование, — без сна, с гудящей после вчерашнего головой, через силу вливая в себя кофе. Просто потому, что нет описаний.

Если авторы боялись за адекватность формы передачи, то можно было воспользоваться услугами дневника или специального введенного рассказчика, который описывал бы окружение, зачитывал мысли героя, его наблюдения. Как писал учитель литературы на полях, «*тема описана, но не раскрыта*».

Логика — 3!

Эта потеря особенно ощутима в финале, который для многих испортил впечатление от игры. На самом деле краткость сюжетом продуктивна лаконичным сюжетом первоисточника, авторы лишь аккуратно воспроизвели ключевые моменты происходящего. Проблема в том, что у Стругацки были те самые детали, что превращали детективную историю в большую литературу. А Electronic Paradise эти детали, по большому счету, проигнорировали.



Один из скрытых бонусов: фотоальбом с разработчиками на фоне игровых персонажей и локаций.

В качестве компенсации могли выступить разнообразные загадки и увлекательные пазлы. Они выступают, но опять же — до конца авторов не хватило. Поначалу игра действительно бросает вызов, особенно там, где мы пытаемся поставить машину в гараж, набираем еду со стола, чиним систему вызова в номерах и манипулируем мышкой в аркадных вставках, живо напоминающих о Fahrenheit. Тут есть и фантазия, и даже вариативность при решении некоторых загадок. Однако далее идут лишь интересные мини-игры, да прогулки от номера к номеру. После чего история быстро сворачивает с скоротечному финалу.

Обещанная нелинейность ситуацию не спасает: вы действительно можете наступить (притом случайно) на разные триггеры», после чего умрет не Олаф, а Симон. Или наоборот. И все — на характере расследования и смысловой нагрузке финала, где нам предлагают предсказуемый моральный выбор, это практически не сказывается. Обещали еще один альтернативный конец, но от него в игре остались лишь намеки.

Есть вопросы к качеству самих загадок. Некоторые из них не особо дружат с логикой и слишком типичны для жанра: мы ворует ключи у хозяина, а тот почему-то не замечает пропажи, в очередной раз сливаем бензин из машины и носим выливку ключевым персонажам. Тут нет вины авторов, они в точности пе-

реносят то, что было в романе. Куда больше вопросов вызывает собственные проколы с логикой. Почему хозяин отеля не может починить систему вызова — он, что, не знает, какого цвета соответствующие кнопки в его собственном заведении? Или не может посмотреть на схему, висящую здесь же, в соседнем? И это лишь один пример.

Частично спасает ситуацию поиск скрытых сюрпризов. Если заняться этим, можно существенно продлить время пребывания в игре — авторы неплохо запрятали косяки, проявив ту самую фантазию, которой так не хватает в финале. Но ведь лицо проекта определяется не бонусами, по сути, контентом, а общедоступным содержанием. И почему бы тогда не проявить эту фантазию там, где она особенно требуется?



Несмотря на все претензии, «Отель «У погибшего альпиниста», безусловно, красивая и местами увлекательная игра, неплохо передающая атмосферу оригинала. Другое дело, что проект не доведен до совершенства, а местам откровенно недоделан. Плюс у игры масса технических проблем, включая зависания, вылеты на рабочий стол и т.д. Красота, конечно, требует жертв, но хотелось бы их поменьше. Как международный ответ Сокало это рассматривать не получается, а как наш, локальный — вполне. ■

✓ РЕИГРАЕМОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ножиком красивый квест, который, к сожалению, соответствует литературному первоисточнику лишь визуально.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Half-Life® 2: Episode Two



Team Fortress® 2



Portal™



The Orange Box®

› Пять игр. Один комплект.



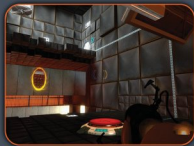
PLAYSTATION 3



► Самое полное собрание Half Life 2, включая Episode 1 и Episode 2.



► Team Fortress 2: одна из самых ожидаемых коллективных игр года.



► Portal: Невероятный сплав головоломки, боевика и приключенческой игры.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.whatistheorangebox.com

- **Разработчик**
Micro Application
- **Разработчик**
White Birds Productions
- **Платформа**
■ Диалог System
■ Culpis Insata
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Объем**
Одна DVD
- **Сайт игры**
www.sinking-island.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

SINKING ISLAND

Кирилл Волошин

Французы остаются, пожалуй, лучшими в мире разводчиками породистых инновационных квестов. После не слишком удачного *Paradise* Бенуа Сокаль решился серьезно пересмотреть свой традиционный подход к жанру. *Sinking Island* должна была стать его самым смелым и самым необычным проектом.

Время против Джекка

Во-первых, Сокаль впервые взялся за чистый детективный квест, зафиксированный на беседах с пристраем, выживаемым вешдоком из мусорного ведра, фотосессиями чужих подошв и заглядыванием под ногти подозреваемым. Во-вторых, он решил ввести в игру реальное время. Нам обещали, что расследование загадочного убийства миллиардера Уолтера Джонса, которое произошло на небольшом острове Sarogah, будет идти под нервизирующим аккомпанементом постоянно тикающих часов и льющейся воды. Пока главный герой, инспектор

Джек Норм, рыщет по острову в поисках улики, время идет своим чередом, приближая момент, когда кусок земли уйдет под воду. Причиной служит не только плохая погода, но и 200-метровое здание фешенебельного отеля, построенное здесь компанией Джонса: из-за конструкторских ошибок оно постепенно погружает остров в море.

Соответственно, если Джек не успеет собрать все улики на определенном участке, то через какое-то время они окажутся недоступными под толщей воды. Законам реального времени обещали подчинить и поведение всех персонажей, оказавшихся запертыми на острове: они постоянно перемещаются по отелю, становятся в какой-то момент недоступны и вообще самостоятельно разыгрывают многочисленные сюжетные события, которые разворачиваются независимо от присутствия игрока.

Перспективы вырисовывались самые радужные. Первым и последним квестом, работающим с реальным временем,

был великий (и, как положено, провалившийся) *The Last Express*. *Sinking Island* мог стать второй попыткой для жанра. Представьте: инспектор лишается важной улики или упускает из виду некоторые события — в дело вступает дедукция — под прессом времени Джек просто вынужден полагаться на свою интуицию. Герой должен принимать локальные решения на основе собранных материалов, а затем выяснять, прав он был или нет.

Напрясные мечты

Релиз, к сожалению, смыл все эти надежды и обещания. Фактор времени действительно реализован, но его роль ограничивается лишь тем, чтобы регулярно гавкать позади нервно озирающегося игрока. Игра в *Sinking Island* выглядит следующим образом: в самом начале предлагается выбрать, в каком из двух режимов пойдет игра. Есть «специальный» (против времени) или «обычный», где



никто не стоит за спиной с секундомером в руках. Первый от второго отличается тем, что нам отводится определенное время, за которое нужно собрать достаточное количество улик и показаний, чтобы правильно ответить на текущий вопрос расследования. Об этом регулярно напоминает своими звонками босс: он ставит сроки и снимает Джекка с дела, если тот не укладывается. Не успели — переигрываете. Вот, собственно, и все.

В итоге никаких возможностей и смыслов в пучину улик: мы должны собрать именно все необ-



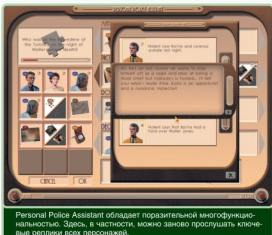
Персонажи регулярно переходят на повышенные тона и раздают друг другу пощечины.



В *Sinking Island* гениально расставлен свет, а сама картинка очень подробно анимирована.



Процесс распределения представлен пазлом, который мы складываем, правильно отвечая на локальные вопросы.



Personal Police Assistant обладает поразительно многофункциональностью. Здесь, в частности, можно заново прослушать ключевые реплики всех персонажей.

ходимые материалы, документы и показания, после чего выбрать из них только те, которые пометили сами сценаристы. Иначе вас просто не пустят дальше. Собрали, отобрали нужные — все: Джек сделает выводы, сладко зевнет и отправится опочивать. А на утро увидит, как плещется вода в холле отеля, не давая выйти наружу. Неожиданно, но к инновационному геймплею все это не имеет никакого отношения.

Персонажи действительно перемещаются по отелю, но все события разворачиваются на виду, в присутствии Джека, и подчинены исключительно скриптам, отмашкой для которых является попадание игрока в поле видимости. То есть расследование исключительно линейно. В диалогах это обстоятельство принимает весьма болезненный характер. Собрав улики и показания, мы можем задать персонажам вопросы, выбирая темы в волновой последовательности. У собеседника есть заранее прописанные ответы на каждый, и они никак не корректируются, независимо от очередности тем и их соотношения друг с другом. В результате периодически возникают совершенно idiotские ситуации. Немым укором тут выступает *Culpa Innata*, где каждый диалог — захватывающий, а главное, совершенно непредсказуемый, нелепый диалог между детективом и подозреваемым.

Все еще интересно

Однако линейность для *Sinking Island* не приговор. Наоборот, избившись от необходимости прописывать от невообразимых ответвлений и многочисленных вариантов реплик, Сокаль выдал на-гора отличный нуар-сюжет, от которого совершенно невозможно оторваться. Хотя завязка про один труп и 10 подозреваемых прямо отсылает к творчеству Агаты Кристи, перед нами не клон «10 негритят», а самостоятельная, полная интриг и неожиданных поворотов история. Дело быстро обрывает подробности — и вскоре обрушивается на инспектора лавиной непростых взаимоотношений между взаимочисленными членами семьи Уолтера Джонса, его финансовым помощником и личным архитектором. Здесь намешано все: и запретная любовь, и старые семейные тайны, и наследство, и финансовые махинации, и судебные процессы вокруг строительства отеля, и даже шокирующие открытия в духе мексиканских сериалов. «Я не лвой вник, а твой смыл».

Разбираться во всем этом — крайне увлекательное занятие, прежде всего потому, что сценаристы грамотно свели все концы в единое законченное повествование, избежав каких-то вопиющих нестыковок, пошлостей и дешевого пускания пыли в глаза. История, как всегда у Сокаля, основательно проработана.

Обилие документов, найденных вырезок и буклетов дополняется многочисленными диалогами — в этих заплатах текста раскрываются сложные характеры и прослеживаются возможные мотивы. Кроме того, Сокаль и компания очень ловко играют с нами в пятки, лихо жонглируя намеками и неожиданным крича «Холоднотам, где как раз кажется очень горячо».

Увлекает и сама механика расследования. У Джека есть волшебный прибор *Personal Police Assistant*, куда складываются все собранные вещдоки и ключевые фразы в диалогах. С его помощью мы фотографируем, снимаем отпечатки пальцев, соединяем порванные клочки бумаги или ткани, проводим локальные экспертизы и слушаемся в показаниях. Тыкать наугад не получится: авторы очень дружны с логикой и требуют от нас исключительно того же.

На месте и типичные для каждого квеста упреждения: пазлы, сбор и применение предметов, как правило, присутствует аменяемая логика, а курсор ведет себя адекватно. Что касается пазлов, то их немного, зато сделаны они явно с применением таланта и фантазии.

Впечатление могут подпортить постоянные заботы по отелю, ставшие расплатой за симуляцию жизни персонажей: те могут уходить и возвращаться в номера, есть в ресторане, мыть полы на кухне и т.д. С другой стороны, такое приближенное к жизни поведение подозреваемых привнесло в игру какую-то свежесть, элемент реальности. Добавляет новых ощущений и фактор времени — даже в таком непочтеном виде тикающие часы мобилизуют, придают расследованию драйва.



Ну и, конечно, *Sinking Island* — волнующая красивая и атмосферная игра. На этот раз Сокаль экспериментирует с ар-деко (см. *BioShock*), рисуя удивительно легкие, приятные и в то же время насыщенные интерьеры. Когда через какое-то время на них выступят трещины и из них польется вода, вы гарантированно придете в экзальтированный восторг. Здесь же — завывания ветра и восточная ювелирная работа со звуком.

Сокаль снова и радует, и разочаровывает одновременно. Он отличный рассказчик, но явно слабый геймдизайнер, и с этим, похоже, пора смириться. Под грудой надуманных и плохо работающих инноваций скрывается очень традиционный и старомодный квест. Играть в который все еще интересно. ■

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместо обещанной революции — безупречный старомодный ар-деко-квест. Тоже, в общем, результат.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



AQUARIA

Indie-разработчики, как правило, заняты двумя вещами: свирельным экспериментом или исследованием границ жанра, казалось бы, умерших жанров. **Aquaria**, главный независимый фаворит этого года (гран-при на Independent Games Festival), удивительно образом не попадает ни под одно из этих определений. Несмотря на многочисленные амбиции, это очень традиционный и где-то даже консервативный клон игры, о которой на PC уже давно ничего не было слышно. Это клон **Castlevania**.

Для того чтобы как-то примириться с финальной оценкой и нашими восторгам, необходимо для начала сразу определиться с основными понятиями. **Aquaria** — абсолютная плоская игра. Чистое 2D. Ни трехмерных задников, ни моделей, ничего, чтобы задействовать возможности вашей новой видеокарты. Все элементы вручную нарисованы одним-единственным художником игры. Он же — программист и геймдизайнер. **Aquaria** делалась два года двумя людьми, которые объединились под маркой **Bit-Blot**. С точки зрения базовой механики **Aquaria** — это натуральный симулятор аркадных блуждающих. Вы исследуете сотни тысяч закоулков, путаетесь в лабиринтах и большей частью заняты тем, что ищете куда идти.

С точки зрения классификации **Aquaria**, как и **Castlevania**, относится к платформерам. Но фокус в том, что тут нет главного жанрового атрибута — прыжков с одного уступа на другой. Действие происходит под водой, так что героиня свободно перемещается в ограниченном пространстве, так же как и ее враги. В этом состоит первый и важнейший нюанс — аркадный платформер, действие которого как будто перенесли в неведомое. К тому же все остальные действия тоже производятся с помощью мыши. **Найя** (так, если что, зовут героиню) взаимодействует с окружающим пространством исключительно с помощью, юм, пения. Как только вы зажимаете правую клавишу, игра тут же вызывает контекстное меню с нотами (обозначены тут для простоты цветами). «Специальную последовательность, вы активируете какую-нибудь функцию. Например, перетаскивания или защитного поля. Самое грустное обстоятельство — угадать песню нельзя, ее можно только выучить.

Так что дальше начинается натуральная «Кастлевания». Вы двадцать минут блуждаете по гигантским подводным лабиринтам и обнаруживаете, наконец, секретный проход, в котором **Найя** разучивает песню перетаскивания объектов. Вспомните, что час назад вы встречали гигантский валун, закрывающий путь в другую область, вы плывете обратно, отодвигаете валун, находите там новое заклинание, которое вызывает огнешающего допельгангера, и вспоминаете, что теперь можно убить гигантскую улитку, преграждающую путь дальше. И так примерно двадцать часов. Прелесть **Aquaria** в том, что она не устает вводить в игру все новые элементы. **Найя** учится призывать водоплавающих животных. **Найя** открывает в себе все новые сущности. **Найя** разучивает новые песни. Пейзаж постоянно меняется, игра убедительно развивает собственную мифологию, и вас постепенно затягивает.

Как и в **Castlevania**, из врагов постоянно валится всякая дрянь (натурально какие-то шупальца, масла и рыбье филе), которую вы подбираете. **Aquaria**, однако, усложняет процесс сбора, вводя понятие рецептов. Вы не просто поедаете из инвентаря все, что собрано, а комбинируете объек-

- Издатель: Bit-Blot
- Разработчик: Bit-Blot
- Платформа: PC
- Серия: Castlevania
- Мультиплеер: Нет
- Отсутствует: Оценки
- Объем: 200 Мб с официального сайта
- Сайт игры: www.bit-blot.com/aquaria

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

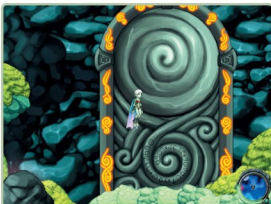
ты в специальном меню, изготовляя то усложняющее, то лечебное снадобье.



Благодаря всем этим нюансам и потрясающей работоспособности авторов **Aquaria** периодически кажется бесконечной. Вы побеждаете очередного босса, он открывает еще один проход, за ним оказывается еще один лабиринт — и всему этому не видно конца. Удивительно, что игрой с самым комплексным и богатым миром оказалась в 2007-м двухмерная indie-зарисовка, созданная силами двух энтузиастов. Интернет неожиданно пришел им на помощь, и даже на гиратских форумах во все идет обсуждение тонкостей легальной покупки. Приобрести **Aquaria** сегодня можно только на официальном сайте по цене 761 рубль. Искренне советуем. ■



Для **Aquaria** до сих пор не написано полноценного руководства, а каждый босс тут — это отдельная головоломка. Официальные форумы стонут.



Удивительно, но используя исключительно рисованное 2D, **Aquaria** успешно рассказывает связанную историю и умудряется ей интриговать.

РЕГИРАЕМАЯСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Indie-клон **Castlevania**, только под водой. Играется гораздо интересней, чем звучит.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми.

Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Мощный многопользовательский режим

6 героев со своими преимуществами и недостатками

ACTION-RPG

ACTION ASCARON LINE

РЕКЛАМА

FALLEN ANGEL Sacred 2

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии, Монголии и Республики Корея защищены.

Тех. поддержка: (495) 363-4614, E-mail: support@akella.com, Игры с доставкой: www.sbgames.ru

Оптговая продажа: Москва (495) 363-4614, online@rosnetgame.ru, Санкт-Петербург: (812) 252-4843, online@mediasoft.ru

Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru, Новосибирск: (383) 267-7444, akellansk@akella.com

Екатеринбург: (343) 297-34-42, akellabk@akella.ru

Продать/продать на Украине "Мультигем" - www.multigem.com.ua

Финанс. ООО "Уолд Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубкова, д.37, телефон: (812) 262-48-65.

www.akella.com



© 2007 "ASCARON"

Настр.цену!

М.б.буро

ХИТ ZONA

Република Россия и магазин фирмы "СОС" "М.Видео", "Жидан" и "Насос"...



Акелла



SUDDEN STRIKE 3

ARMS FOR VICTORY

С момента выхода первого **Sudden Strike** минуло, страшно подумать, восемь долгих лет. За это время в специфическом поджанре «RTS про Вторую Мировую», случились **Company of Heroes**, «В тылу врага» и как минимум «Блицкриг». Мы уже знаем, что такое понастоящему красиво и зрелищно, и нас сложно удивить огромными масштабами происходящих событий. Так вот, **Sudden Strike 3: Arms for Victory** игнорирует практически весь жанровый опыт и вообще все, что случилось со стратегиями в реальном времени за прошедшие восемь лет.

Тема Второй Мировой постепенно исчерпывает себя, и участвовать в заученных наизусть исторических постановках сегодня уже неинтересно. **Fireglow** не предлагает даже связанного сюжета с главными героями, драмой и прочими атрибутами. **Arms for Victory** — это простой набор из 11 боевых операций.

События разделены на шесть кампаний, в которых участвуют все стороны сразу: освобождение города Керчь в Крыму (СССР); открытие второго фронта и тыльное по счету десантирование на Омаха-бич (союзники); контратака Германии на Западном фронте в 1944-м (немцы).

Наконец, последние две кампании посвящены боям на Тихом океане: за американцев, штурмующих остров Иводзима, и за японцев, которые этот самый остров всеми силами обороняют.

Sudden Strike 3, очевидно, стремится захватить не гламурной обложкой, а масштабом и реалистичностью сражений. При чем территории тут и правда гигантские: из одного конца карты в другой отряд пехоты может топать минут эдак двадцать реально времени. И такая гигантомания напрямую влияет на геймплей. Так, теперь на карте постоянно находится очень много войск, сотни пехотинцев идут в бой, их поддерживают танки, где-то в небе ведет бой наша авиация.

Все это, по идее, должно настраивать на правильный игровой лад и только подогревать наш азарт. На деле же **Sudden Strike 3** — тяжелая, громоздкая и неповоротливая постановка.

Спорное новшество разработчики — бесконечные подкрепления как с вашей, так и с вражеской стороны. Чтобы пройти миссию, необязательно под корень вырезать все живое на карте, достаточно выполнить поставленные командованием задачи, после чего можно открывать

шампанское. Но учитывая, что войска у противника не кончаются, битвы постоянно превращаются в какой-то сумасшедший дом с горой трупов. С одной стороны, вы бросаете на вражеские позиции все больше солдат и техники, противник, в свою очередь, тоже не сдается и регулярно атакует ваши позиции в надежде закрепиться на занятых участках. В итоге вы обесилено валитесь из-за компьютера на пол, не желая принимать во всем этом участие.

С исторической стороной дела в **Sudden Strike 3** далеко не все в порядке. Хотя у техники есть сильные и слабые стороны, каждая единица обладает пошлой шкалой здоровья. Сбили половину — отвалился гусеница, затем начнет гореть сам танк, а в итоге взорвется. Никаких точечных повреждений, как, например, во «В тылу врага 2», тут попросту нет, так что битвы скатываются в привычный обмен снарядами.

Графика не удалась. Разработчики все сваливают на масштаб сражений, и мы можем понять их аргументы. Но смотреть, как кособокие маленькие человечки смешно лупают из винтовок-слинч, грустно и совсем неинтересно. Слабые спецэффекты совершенно не справляются с возложенными

- Издатель
Fireglow
- Издатель в России
ТС
- Разработчик
Fireglow
- Платформа
■ Xbox Sudden Strike
■ Xbox «Снайпер»
■ PlayStation
■ Интернет
■ Локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.suddenstrike.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

на них задачками: танки горят ненатурально, падающие снаряды выбивают огромный клок земли и окутывают площадку дымом. Беда не в том, что все это абсолютно не впечатляет, а в том, что все это мы видели несчетное количество раз, и вновь окунаясь в ступень неприятные декорации и тритать на все это время совсем не хочется.



Sudden Strike 3 — это такой замедно протухший привкус из прошлого. Лить лет назад тема казалась актуальной, на подробную графику можно было закрыть глаза, а истерический геймплей вроде как является признаком элитарности. Сегодня представить себе «Системного игрока в **Arms for Victory** практически невозможно. ■



Обычно сражения протекают по стандартной схеме: солдаты стоят как всплывшие и лупают из винтовок.



Вода, пожалуй, единственное, что в игре и правда удалось.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Arms for Victory — слишком тяжеловесная стратегия. Несмотря на внушительный размах действия, игра быт нагловат позавчерашней графикой и пошлостью геймплея. Но говоря уже о заезженной теме.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ГРАФИКА 7.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
- ★ ★ ★ ★ ★ ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

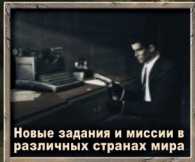
РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

СМЕРТЬ ШПИОНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ



Новые задания и миссии в
различных странах мира



Уникальные спецсредства
для бесшумного уничтожения
противника



Усовершенствованная графика
и анимация



В ТЫЛУ ВРАГА 2

БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Военно-патриотический аттракцион под названием «В тылу врага» в свое время наделал немало шума. Украинцы из Best Way легко конкурировали с лучшими западными проектами. Впервые, «В тылу врага» рисовала действительно красивую войну. Там были и хорошие спецэффекты, и разрушаемость декораций. Во-вторых, был захватывающий геймплей. В основном приходилось заниматься стелс-миссиями, но иногда разработчики позволяли побуйнить — давали стрелять по врагам из танка или навести ужас, пуля из трофейных гаубиц. При этом наши силы на каждом задании были строго ограничены — четыре-пять бойцов максимум. Подбитую технику можно было ремонтировать, метко пущенная граната могла перебить танку гуенцица, а попадание в бензобак буквально разрывало его на части. Такой высокоотточенный вариант Commandos.

Все изменилось с приходом «В тылу врага 2». Вместо локальных операций появился крупномасштабный мордобой с сотней юнитов в кадре, а действие стало удивительно напоминать «Блицкриг 2». Мы управля-

ли уже не парой диверсантов и не тремя танкистами, которые волей судьбы оказались во вражеском тылу. Теперь мы отдавали приказы целым танковым соединениям, формировали взводы. То есть участвовали в крупномасштабной военной постановке.

Первое официальное дополнение «В тылу врага 2: Братья по оружию» продолжает генеральную линию сиквела и бросается в игрока еще более масштабными сражениями. Теперь даже сравнительно тихая операция напоминает **Company of Heroes**. Практически в каждой миссии под ваше начало поступают танки, пушки, сотни солдат, а начальство ставит судьбоносную задачу вроде «удержать фашистов на подступах к Москве». В итоге на экране постоянно происходит размашивающая война: враги прут нескончаемым потоком, мы спешно организуем оборону, солдаты гибнут десятками, кругом царит хаос. Все это зрелищно и весело, но при чем тут «В тылу врага», уже не очень понятно.

Кроме того, на таком масштабном поле напрочь теряются личности главных героев, а сюжет, рассказывающий о судьбе

двух фронтовых товарищей, выглядит ничемным довеском к боевым операциям. Когда под твоим командованием находятся целые отряды солдат, вообще забываешь, кто главный персонаж, кто второстепенный. В горячке боя уже не до персоналий.

Сами сражения стали ощутимо сложнее. Прежде всего, в ратном деле поднаторел компьютерный противник. Фашисты разумно выбирают укрытия, постоянно врагуют себя и коллег, метко стреляют и вообще ведут себя как настоящие. Вдобавок зловидно обучились отправлять обратно прилетевшие гранаты, так что накрыть десоток фрицев одним метким броском, как раньше, не получится. На этом фоне вдвойне обидно, что наши подчиненные в уме почему-то не прибавили. Они все также тупят при выполнении приказов, выскакивают прямо под вражеский огонь и отказываются стрелять по врагам.



«В тылу врага 2: Братья по оружию», к сожалению, всего лишь хороший аддон, который, по сути дела, ничего нового не

- Издатель: TC
- Разработчик: Best Way
- Платформа: ■ Серия «В тылу врага» ■ Блицкриг 2
- Музыкальное: ■ Интернет
- Локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: http://games.tc.ru/vtw2_kpo

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

привносит. От Best Way (которые у нас состоят в списке главных надежд славянского игропрома) ожидалось нечто большее, чем простое исполнение обязательной программы. Да, есть новая компания из девяти аддональных миссий. Да, придуман какой-нибудь сюжет. Да, интерфейс стал более удобным, а графика и звуки — сочнее. Вроде бы солидный список, но за тот же отчетный год Relic, например, сделали **Company of Heroes: Opposing Fronts**, где нововведений хватало бы на новую игру. А Best Way даже не нашли время нормально протестировать свой проект — первый патч для «Братьев по оружию» появился буквально на следующий день после релиза и от всего программного брака игру не исправил. ■



Битва под Москвой совсем уже напоминает обычную стратегию — можно даже можно вызывать подкрепления.



Несмотря на то, что интерфейс ощутимо доработали, играть все равно неудобно. Многие важные функции слишком запрятаны и неочевидны.

РЕИГРАЕМОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Стандартное дополнение, которое окончательно превратило «В тылу врага 2» в крупномасштабный клон «Блицкриг»-2. Красиво и, в общем, увлекательно, но без граней юмора.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 4.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

BURNOUT Paradise



Соберитесь всей тусовкой и отправляйтесь в настоящую гоночную мечту. Проявите себя за рулем самых невероятных тачек, творите беспредел на дорогах, превышайте разрешенные и запрещенные скорости - и вместе покоряйте улицы Paradise City. **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОНОЧНЫЙ РАЙ!**

"Вы не поверите своим глазам - Burnout™ Paradise требует, чтобы вы в нее сыграли!"



Загрузите демо-версию в PLAYSTATION®Store или Xbox LIVE™ Marketplace



www.burnoutEa.com
www.electronicarts.ru



PLAYSTATION 3



ВИДЕОИГРЫ
PLAYSTATION 3

Criterion



© 2007 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, EA, Burnout и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Логотип Criterion Software и название Paradise являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Criterion Software Limited в США и/или других странах. Названия "PlayStation" и логотип "PS" Family являются товарными знаками компании Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Подключите камеру Xbox LIVE™, чтобы создавать видеоролики и перисылать их по Интернету своим друзьям и соперникам. Подключите PLAYSTATION®Eye, чтобы создавать видеоролики и перисылать их по Интернету своим друзьям и соперникам. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефона МТС бесплатный, звонок с телефонов операторов сотовой связи, а также международные/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



КОДЕКС ВОЙНЫ

ВЫСШАЯ РАСА

Вышедший совсем недавно (в августе) «Кодекс войны» — цифровой набор классов, от Warhammer и Fantasy General до творчества Толкиена. В итоге получилось неожиданно здорово — игра не стеснялась своей старомодности и вторичности, а наоборот, всячески использовала их во благо. Аддон выполнен в схожем ключе.

«Высшая раса» — хорошая игра, но благодаря своей старомодности становится абсолютно предсказуемой. Если эльфы — значит, возвышенные, высокомерные и предельно гордые своим статусом. Если местный князь — значит, наглый, недалекий и опять же гордый собой. Если темный лес — значит, засада. Если труднопроходимый мост — значит, на том конце уже ждут лучники...

Взять хотя бы сюжет. Очередной властелин (очень темный и предельно гордый) решил показать всем, где орки зымут. Эльфы, которые, как и положено эльфам, до этого сидели в лесах, пытаются остановить его — черный маг пользуется их же запретыми заклятиями, что однажды уже закончилось ледниковым периодом. Воспаленная

гордыня всех участников конфликта приводит к ряду недоразумений, и воевать приходится со всеми подряд — в «Высшей расе» предстоит сикстнуться и с людьми, и с орками.

Изменений как таковых в дополнении почти нет, геймплей и вовсе остался нетронутым. Расчерченная на шестиугольники карта, пошаговый режим, гексагональные шахматы — все, что мы искали по поводу оригинала, можно смело проецировать на новую игру. Исход боя зависит от десятка факторов, начиная от типа местности и заканчивая навыками каждой из сторон. Если завершить сражение за определенное число ходов, дадут «золотую победу» — она приносит дополнительные премиальные и иногда «бонусные» миссии, повествующие о судьбе героев оригинального «Кодекса». Также иногда нам разрешают самим выбрать маршрут (иначе говоря, битву, на которую мы отправимся).

В руки игроку свверяется до крайности сбалансированная эльфийская армия (семнадцать видов юнитов). Ожидаемый перекос в сторону стрелков и магии выражен очень слабо. С одной стороны, это, конечно, хоро-

шо. Но в итоге ничего нового по сравнению с людьми или орками мы не видим. Как в шахматах — те же фигуры, только по-другому раскрашенные.

Герои — лорд Сагиттель, боец и командир, повышающий силу стоящих рядом солдат, и волшебница Гильвен с набором потрясающих заклинаний наперевес. Противостоят игроку поочередно все, от орд зомби до орков, гномов и эльфов-перевесчиков.

Зато дизайн миссий отличный. Сражения и в оригинале не отличались легкостью, а здесь каждая схватка заставляет вас с первого хода напряженно прощитывать свои действия. Как правильно выстроить отряды? Атаковать самому или подждать, пока противник сам не подставится под стрелы лучников? Какое заклинание Гильвен приберечь, а какое использовать сразу? «Зачистить» поле боя зачастую оказывается невозможно. Уже в третьей миссии вы обнаруживаете себя окруженным превосходящими силами противника. «Высшая раса» явно не рассчитана на новичков — тем, кто не играл в оригинальный «Кодекс войны», здесь придется очень туго.

- Издатель: TC
- Разработчик: TC: No-Ca
- Платформа:
 - Кодекс войны
 - Fantasy General
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Хот-сит
- Объем:
 - Один DVD
- Сайт игры: www.kv.games.tc.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Картина, музыка и звук остались на прежнем, то есть очень competenteм уровне. Большинство изменений свелось к большей информативности интерфейса и улучшению сетевой игры. Хотя и то, и другое в «Кодексе войны» и так работало неплохо.



Про «Высшую расу» настолько же трудно писать, насколько тяжело описывать очередную редакцию компьютерных шахмат. Это хороший, качественный аддон, сделанный исключительно в расчете на тех, кому зубодробительной первой части оказалось мало. Поклонники совершенно точно останутся довольны, но вряд ли кто-то возмущится бы, появившись в «Высшей расе» хоть одна свежая идея.



Эльфы-отступники видят сразу три падающих звезды, но вряд ли успеют загадать желание.



Все участники митинга (включая корабли) собрались здесь, чтобы уничтожить одного голема (маленькое зеленое существо внизу).

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон исключительно для ценителей оригинального «Кодекса войны». Кроме новых миссий и юнитов, «Высшая раса» похвастаться ничем. Правда, все прочее по-прежнему исправно работает.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Ritmix

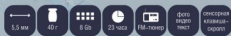
www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. Все права защищены



Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



Ritmix — ритм твоей свободы!



ЗОЛОТАЯ ОРДА

«**Воины древности: Спарта**» от воронцедей **World Forge** неожиданно оказалась лучшей отечественной RTS со своими действительно интересными нюансами. Там, в частности, можно было самому конструировать юниты, подбирая им снаряжение. К сожалению, механизм в целом не заработал — слишком много оказалось ошибок, слишком дурной вышел баланс. «**Золотая Орда**» — идейный наследник «Спарты», второй заход **World Forge** на ту же территорию, и мы с грустью констатируем: снова не получилось.

«**Золотая Орда**» абсолютно ничем не отличается от предыдущего проекта воронцедей. Геймплей не стал даже крохотного шага в сторону — это по-прежнему классическая RTS-схема с возведением базы, добычей двух видов ресурсов и наймом героев. Конструирование тоже на месте — по-прежнему можно самому подобрать снаряжение любому юниту. Увы, сгубившая «Спарту» система, при которой достаточно раздать толпе самое мощное снаряжение и отправить громить врагов, ничуть не изменилась. И это при том, что пресса обшуршала на **World Forge** горы критики, и почти вся она касалась баланса.

Из принципиальных отличий — смена декораций. Вместо гре-

ков — бородатые русские мужики, монгольские ханы и тевтонцы, через слово упоминающие Деву Марию (сюжет пересказывать нет смысла — историю мы учили по одним с разработчиками учебникам). Автор этого материала давно задавался вопросом — как предполагаемая конструктором свобода выбора сочетается с заранее установленной тактикой для каждой нации? Выяснилось, что никак. Арсенал у всех сторон практически идентичен и сводится к шлему «мен — большой меч — вероятно большой меч».

Увлечательность исторических битв как нельзя лучше помогает оценить обучающая миссия. «Чтобы победить врага, вам нужно собрать армию. Для этого нужно построить кузницу. Для этого нужно собрать ресурсы. Для этого нужно создать рабочих...».

Привет, **Warcraft 3!** Проваленную разработчиками фантазию можно проследить по первым миссиям в каждой из кампаний. Русские: «**Прокарадите разведчиков мимо монголов**». Монголы: «**Проберитесь разведчиком мимо русских**». Тевтонцы: «**Проберитесь к своим мимо врагов**».

Набор героев практически идентичен, и кое-какое разнообразие можно заметить лишь в экономических моделях. Монголы ведут себя как самые натураль-

ные зерги — могут мигрировать всей базой и расстят войско из обычных поселенцев. У тевтонцев все дороже, как во время инфляции. У русских экономика завязана на дереве, что дает им сильное преимущество перед противниками, поскольку лесов в игре полно, а желез в явном дефиците.

Окружающая среда, кстати, должна была активно влиять на игровой процесс. Например, если солдаты задержатся на льду замерзшего водоема, то уйдут под воду. В теории это значит, что можно попытаться утопить превосходящие силы врага, навзавим «морской» бой. На практике оказывается, что нужно заставить армию противника стоять смиро, а это почти невозможно.

И еще есть претензии к интерфейсу. Оставшееся от врагов оружие нужно подбирать, отдельно указывая рабочим на каждую саблю. Вы можете создать десяток разных вариантов дружинника, но на панели управления они предстают рядом одинаковых бородатых рок. Ну и здания, занимающие половину экрана, стали притчей во языцех еще со времен «Спарты».

Движок, доставшийся в наследство от «Спарты», стал

- Разработчик: World Forge
- Издатель: Руссобит-M
- Play Ten Interactive
- Платформа: Войны древности: Спарта
- Warcraft 3
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Объем: 2 Гб
- Сайт игры: www.russobit.ru/catalog/item/yobnashorda

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

выглядеть еще хуже. «Воины древности» успешно испукали технические недостатки богатой палитрой, теперь же перед нами предстают блеклые пейзажи — как будто смотришь на дно аквариума. При этом изпод груды обломков потенциально интересной стратегии периодически вдруг проступает древнерусский колорит. Возможно, благодаря звуковому сопровождению — экзотические монгольские мелодии, русские мотивы. У «Орды» были все предпосылки, чтобы стать не великой, но по крайней мере занятой экзотической стратегией. Требовалась только фантазия и точная балансировка механики. Вместо этого вышел второй клан **Warcraft 3**, на этот раз в расцветом золотом кафтани.



С криками «Смерть язычникам!» крестоносцы в буквальном смысле закидают в монгольском лагере.



Большого числа юнитов «Орда» не потянут, поэтому татаро-монгольское нашествие выглядит примерно вот так.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Warcraft 3 с накопившейся похвалой меккой шашкой. «Золотая Орда» переиздала все недостатки «Спарты», не предложив взамен новых достоинств.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

SLEDGE- HAMMER

на трассах с марта 2008

PC
DVD
ROM

TARGET
GAMES

© 2006 Target. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука" - "Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шан" (rshelo@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-76-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука" - 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2).

бука
РУССКОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ
www.buka.ru



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING: ФАКТОР СКОРОСТИ



QUATTORUOTE



© 2008 Image space inc. All Rights reserved. The factor and is! logos are trademarks of image space incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестейн». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit.ru (495) 611-10-11, 667-15-81. Техническая поддержка: support@russobit.ru (800) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forums/>



CRUSADER KINGS

DEUS VULT

Объяснить невероятный феномен адской притягательности игр от Paradox Interactive с помощью летучего слова довольно сложно. Это практически всегда некрасивые, плохо работающие глобальные стратегии (в реальном, между прочим, времени — никаких ходов) с неудобнейшим управлением, которые к тому же требуют уйму времени на полное освоение. Тем не менее они (а это, помимо нашего сегодняшнего гостя, серии Europa Universalis, Hearts of Iron и Victoria) собирают вокруг себя небольшое, но сплоченное комьюнити единомышленников. Фанаты качают сотни патчей, перекраивают интерфейс и улепёночно собирают моды, которые работают лучше и стабильнее, чем собственно продукция Paradox.

Crusader Kings (у нас известна как «Крестоносцы») образца 2004 года — это такой собирательный образ всех игр студии, из-за чего ее увлекательность достигает каких-то нечеловеческих масштабов. По сути это традиционная макростратегия уровня Europa Universalis, но с одним принципиальным отличием — там нужно было самому конструировать династию. Отсюда — целый пласт удивительных

развлечений: династические браки, измены, убийства внутри семьи, подкуп шлюзов и прочие радости. В обмен на эти чудные брачные игры Crusader Kings предлагала беспрецедентный набор ошибок. Она падала, не работала, и, по признанию художка Paradox Interactive, на момент релиза ни один сотрудник не прошел игру до конца.

Оригинал был посвящен трем основным историческим событиям: Третьему крестовому походу (стартует с 1187 года), Столетней войне между британцами и французами (начинается в 1337-м), ну и Гастингсу (1066 год). Deus Vult, аддон, вышедший спустя почти четыре года после оригинала, вы не поверите, про то же самое. Здесь тот же набор фракций и та же полная феодальная раздробленность. То есть каждый город — отдельное государство. Тут это, конечно, сильно утрировано — в то время раздробленность была далеко не везде. Но игры Paradox на то и существуют, чтобы позволять экспериментировать с историей.

Если говорить о нововведениях прямо, то крайне печально, что они никак не коснулись графики и интерфейса (две большие

темы авторов). В основном все, что добавилось в Deus Vult, уже было в других играх студии: система отношений между главами государств (это когда некоторые фракции до гроба преданы другим, а некоторые принципиально враждуют) перекочевала из «Виктории». Параметр «стабильность» (общий показатель всего экономического оборота страны) прибуил из Europa Universalis.

Своих собственных изменений совсем мало — дружественные фракции теперь намного охотнее приходят на помощь, если вас атакуют. Правда, потом они могут потребовать денег, но это уже другой разговор. В сумо-остатке — свежий комплект «случайных событий», но их панками производят фанаты. То есть в переизданных «Крестоносцах» играть стало интереснее, но принципиально ощущение не изменилось.



Но самое главное вот что. Deus Vult — это, как всегда бывает с играми от Paradox, настоящий полигон для народного творчества. То есть нововведения игроков интересуют во вторую очередь. Главное, что те-



Когда вам в «Крестоносцах» предлагают брак, соглашайтесь не задумываясь. Отказ вам потом еще определенно аукнется.



Если в настройках интерфейса отключить отображение гербов фракций, играть станет заметно проще.

- Издатель: Paradox Interactive
- Разработчик: Paradox Interactive
- Издатель в России: Gamemaster
- Жанр: ТС
- Игра: snowball.ru
- Платформы: Серия Europa Universalis, Серия Hearts of Iron
- Мультиплеер: Нет
- Интернет: Нет
- Локальная сеть: Да
- Объем: 20 Гб
- Сайт игры: www.crusader-kings.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 128 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео

перь собственноручной модернизации поддается еще большее количество параметров и при этом не нужно изучать сложнострученные программы — все делается в «Блокноте». Это, правда, тоже не оригинальное решение: аналогичный принцип исповедует Europa Universalis 3.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ. Делать переводы таких игр, как Crusader Kings, невероятно сложно: они содержат мегабайты текста. И тем более приятно, что Snowball регулярно справляется с этой задачей. Вот и в этот раз — шрифты, тексты, меню — все как в оригинале. Играть в нелокализованную версию Deus Vult мы можем посоветовать только большим знатокам английского языка и истории. ■

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Даже в аддон, в скором изданном и дополненном издании Crusader Kings. Только для самых преданных поклонников.

ГЕИМПЛЕЙ

- ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА
- ★★★★ 3.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★ 6.0
- ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★ 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇯🇵 🇨🇳

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А





ГЕРОИ МАЛЬГРИМИИ 2

НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

Последние годы поклонникам пошаговых фэнтезийных стратегий живется хорошо. В основном это, конечно, заслуга **Heroes of Might & Magic 5** и последующих двух аддонов. Благодаря постоянному потоку фанатских карт, сценариев и модификаций к «Героям» от **Nival** еще нескоро зарастет народная тропка.

Впрочем, бытует и альтернативное мнение. Мол, атмосфера предыдущих частей убита, сюжет не завораживает, да и вообще сделано без души. Именно для таких людей, надо полагать, и существуют «Герои Мальгримии».

Два года назад «Герои Мальгримии. Затерянный мир магии» представляли собой сделанный как под копирку клон Heroes of Might and Magic 3. Глобальная карта, ресурсы, бои — все было абсолютно так же, как и в любом героическом сериале (или, если копнуть глубже, в **King's Bounty**). Единственное принципиальное отличие — замки здесь нужно было не только захватывать, но и возводить самому, а сама система развития своего жилища была полностью оригинальна (читай: неудобна).

В сиквеле, который обзавелся подзаголовком «Нашествие некромантов» все, в принципе, то же, только лучше.

В оригинале, если помните, сюжета фактически не было. То есть была некая предыстория про противостояние двух вечно враждующих рас, но никакой сюжетной кампании не наблюдалось и в помине. Балом правил генератор случайных чисел, и это изрядно раздражало — карты из-под его «пера» выходили довольно безвкусно.

Разработчики осознали свою ошибку и сочинили для сиквела кое-какой сюжет. Итак, история у нас следующая: жило-было себе мирное государство, пока вдруг ее предводителем не узнал о том, что на севере страны некромантов, в планы которых явно входит истребить всех и всех. «Непорядок», — подумал глава людей и послал свою армию вырезать нечисть под корень. По этому поводу нам вывелили две сюжетные кампании — «Путешествие Хардрика» и «Миссия Рамеса». Об освещении конфликту людей и темных сил.

Сама раса некромантов поделена на три разряда: скеле-

ты, призраки и зомби. Не то чтобы это как-то кардинальным образом влияло на геймплей, но определенное разнообразие вносит.

Такой расклад в теории должен был под корень поменять дизайн карт, но на деле оказалось, что левел-дизайнеры «АльфаКласса» немногим лучше их собственного генератора. В Heroes of Might and Magic, напоминаем, карты сделаны так, чтобы игрок ни за что не пропустил какие-то сюжетно важные места или ресурсы. Вы спокойно держали в голове расположение всех объектов: тут тут у нас мельница, а там — город врага и его шахты, вот тут мы не добыли артефакт, потому что путь к нему преграждает армия, которую мы уже четыре часа не можем завалить. В «Нашествии некромантов» ничего подобного почему-то не наблюдается — вы можете минут двадцать ходить вокруг нужного вам портала, который находится где-нибудь среди деревьев и яно не обозначен. В итоге поиски сюжетно важных мест превращаются в рутину.

Еще из грустного: технологически «Герои Мальгримии 2» находятся в световых годах от то-

- Издатель: Новый диск
- Разработчик: АльфаКласс
- Платформа:
 - Серия Heroes of Might & Magic
 - Герои Мальгримии. Затерянный мир магии
- Мультиплеер:
 - Hot seat
 - Локальная сеть
- Объем:
 - Диск DVD
- Сайты игры:
 - http://malgrimia.kh.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

го, как сегодня принято делать игры. Работа художников немного выпячивает тот ужас, что творится на экране (а именно: минимум анимации, дешевые спецэффекты, слабая детализация), но ситуация это спасает слабо.



Все это воисте не означает, что играть в «Героев Мальгримии 2» скучно. Учитывая, что поклонникам HoMM осваиваться тут вообще не надо, а легкий и не напрягающий геймплей испрошено работает уже не первое десятилетие, «Нашествие некромантов» вполне послужит вам несколько дней. Таких уютных и с любовью сделанных игр сейчас мало. А не хватало как всегда, двух вещей — опыта и, похоже, бюджета. ■



Опыт или золото? Поклонникам «Героев» такой выбор доводилось совершать примерно сто миллионов раз.



Бои здесь происходят точно так же, как и в самих понимаем какой серии. На магию, правда, лучше не надеяться.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Непокая и яно с любовью сделанная стратегия, которую, как и два года назад, портит будет небольших надочетов. Если вы когда не обзавелись прелюстной «душ» в старых «Героях», то, возможно, найдите ее в «Героях Мальгримии 2».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



В ПРОДАЖЕ
С 1 ФЕВРАЛЯ

Золотая ОРДА

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...



© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World Forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.





ESCHALON

BOOK 1

Призраки старомодных ролевых игр (см. сериал *Ultima*) неожиданно материализовались на излете 2007 года в небольшой, но удивительно содержательный проект *Eschalon: Book 1* от **Basilisk Games**. Эту игру очень легко пропустить. Прimitивная двумерная графика, объем в 100 Мб и колоссальное количество текста могут отпугнуть практически любого. И, надо сказать, очень зря. Проект вырос из любительских стилизации в полноценного представителя жанра. Снабженного к тому же множеством ретрох по нынешним временам достоянием.

Во-первых, *Eschalon: Book 1* содержит очень гибкую и подробную ролеву систему. Генерация персонажа включает выбор не только класса и расы, но и характера героя. Он может быть и атеистом, и агностиком, и алуристом. Жаль лишь, что влияет это только на плюсы и минусы к боевым и магическим умениям, но не отражаясь на стартовом отношении к окружающим. Мы вольны в произвольном порядке смешивать все три составляющих, получая на выходе собственного героя. Но подлинную уникальность ему прида-

ют специальные умения, которых здесь великое множество: алхимия, взлом замков, способность обнаруживать скрытые места и ловушки, прятаться в тени, использовать различные виды оружия и брони, познания в магии и т.д. Есть даже картография, определяющая, насколько подробно будет прорисовываться местность на карте, и будет ли эта карта вообще.

Развивая интеллект, вы начнете подмечать какие-то вещи в разговоре, обращать внимание на странные запахи или следы на местности. А качая вора, сможете тихо и тихо скользить в тени, линюя врагов и скрывая на «раз-два-три» квестовые сундуки безо всяких ключей. Это ведь реиграбельность здесь возведена в культ.

Во-вторых, игра переполнена нюансами и деталями, отличающими настоящее приключение от его легкомысленной симуляции. В подземельях можно зажечь факелы, но они имеют свойство дорогать, поэтому приходится снимать их со стен. Стража и жители очень нервно реагируют на попытку взломать в их присутствии дверь или сундук. Был даже случай, когда во-

ра заметили за работой через открытую дверь из дома напротив. Пришлось все закрывать и тушить свет.

Игра проходит в привычном чередовании реального и пошагового режимов. Последний включается во время боя — правда, расходятся не очки хода, а время, затраченное на определенное действие.

Наконец, *Eschalon: Book 1* — это огромный мир, который хочется исследовать. Не «нужно», а именно «хочется». Потому что во всем этом разнообразии городов, лесов, полей и рек всегда можно встретить что-то интересное, будь то болтливый путешественник, загадочный сундук с кодом, таинственный портал или говорящий гоблин посреди наполненной монстрами пещеры. Сюжет при этом не висит дамокловым мечом, игра позволяет почувствовать себя вольным и самостоятельным исследователем.



Можно, конечно, посоветовать на отсутствие функции бега, на примитивность многих квестов, на штампы в сюжете, на слабо-

- Издатель/разработчик
Basilisk Games
- Платформа
■ Сервис Ultima
■ Сервис Dark Sun
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Объем
100 Мб
- Сайт игры
www.basiliskgames.com/book1.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1,6 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
РЕКОМЕНДУЕМО:
2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

вариативность при выполнении заданий (как правило, выбор сводится следующему: выслушать персонажа или снять квестовый предмет с его трупа). Но главная проблема *Eschalon* состоит в том, что это нарочито старомодная игра. Мегабайты текста, таблицы, наплевательское отношение к своему внешнему виду. Эта игра рассчитана на тех, у кого сердце начинает учащенно биться не от очередного спецэффекта, а от строчек вроде «+15 к взлому». Все остальное, как думают авторы, подумает ваше воображение. Впрочем, и в нынешнем состоянии *Eschalon: Book 1* способна доставить то специфическое удовольствие, на которое в этом году щедр был, пожалуй, лишь «Ведьмак». Учитывая, что серия только стартовала (уже началась работа по второй части), мы, кажется, можем рассчитывать на появление узкоспециального шедевра. ■



Умение можно выучить не только при повышении уровня, но и прочтя книгу или найдя нужного учителя.



Почтовые квесты и задания по поиску потерянных мужей, родственников и предметов соседствуют тут с настоящими расследованиями.

РЕИГРАбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Риджан сегодня олдтайм для тех, кто соскучился по настоящему старомодному приключению.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 7.0
- ★★★★★ 4.0
- ★★★★★ 7.0
- ★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

EVERLIGHT

POWER TO THE ELVES!

С немецкой студией Silver Style Entertainment за короткий срок произошло чудо перевоплощения. Из авторов откровенно паршивой RPG **Gorsaid** и неоднозначной пародии на **Fallout (The Fall: Last Days of Gaia)** они превратились в хранители традиций «Летающего цирка Монти Пайтона». И если успешную работу над **Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens** можно было принять за случайность, то после **Everlight: Power to the Elves!** сомневаться не приходится: немцы сегодня чуть ли не единственные, кто успешно работает на одном поле с **Telltale Games**, авторами юмористического сериала **Sam & Max**.

На самом деле сдвота есть не только по существу, но и по форме. Между **Everlight: Power to the Elves** и **Simon the Sorcerer 4** столько же общего, как между двумя эпизодами **Sam & Max**. То есть это тоже почти реализм. Картина в обих игровых практически идентична, вплоть до цветовой гаммы и деталей в виде летающих бабочек; герой **Everlight** как две капли воды похож на Саймона — он тоже попадает из реальности в волшебный мир, где его ждут совершенно уморительные

персонажи и ситуации. Разница минимальна: для поездки в иное измерение юноша не использует знаменитый шкаф (хотя этот предмет мебели также засветился в игре), а в самой волшебной стране он путешествует не в гордом одиночестве, а в сопровождении симпатичной феи. Ну и, конечно, новый сюжет: чтобы открыть себе магические способности, нам нужно преодолеть свои страхи, а полигоном для моральных испытаний становится некий город Таллен. Его нужно спасти от таинственного заклятия: ночью оно заставляет жителей делать такие вещи, о которых они и не вспоминают: ночные события стираются из памяти.

В итоге случаются следующие мизансцены. Благовидная старушка, которая днем глядит тебе, ночью одевается в кожу и латекс, предлагая опешившим нам красную кровать с наручниками, плетку и экстремальный массаж. Члены магистрата заковывают друг друга в кандалы и под отвратительное скрипение ножа по стеклу вытаскивают признания в получении взяток.

Но и днем улыбка не сходит с лица героя, особенно когда на-

блюдаясь разницу между «дневным» и «ночным» образами. Помимо волшебной феи, в разное время с юной путешественницей кот, при виде которого говорящие мыши разбегаются с криками «quleeeeeeeeeee!», а также рефлекирующий джин-призрак: для надежности он предлагает пугать только тех, кто и без того уже пребывает в истерическом, полусупруганном состоянии.

Все это подано как-то мягко, интеллигентно, что ли, без лишней пошлости и навязчивости. Особенно тут важны диалоги. В них нет мата и туалетной лексики, зато полно иронии, намеков, и того, что в английском языке называется *one-liners*, то есть шуток в одно предложение.

Самое главное — юмор и пародия тут существуют не сами по себе, а органично вплетены в задачи. Благодаря сюжетной конструкции с ночным проклятием, заметно освежились и геймплей. Решение многих проблем напрямую связано со временем суток и тем состоянием, в котором пребывают ключевые персонажи. Поэтому нам позволили произвольно менять день и ночь — прием для квестов очень редкий (навскидку

- Издатель: Atari
- Разработчик: Silver Style Entertainment
- Полноценность: Simon the Sorcerer 4
- Мультиплеер: Отсутствует
- Коллекция дисков: Оram DVD
- Сайт игры: www.everlight-games.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,0 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

вспоминается разве что отечественная «Дилемма»), но действенный. Участие в решении задачек нашей подруги-феи тоже оживляет постоянный сбор, комбинирование и применение предметов. Жаль лишь, что здесь, в отличие от **Simon the Sorcerer 4**, совершенно нет мини-игр.



Очарование **Everlight: Power to the Elves** дополняется ладной картинкой и музыкой, которая живо напоминает творчество **Яна Тирсена** (на его счету саундтреки для «Амели», «Гудбай, Ленин!»). Наконец, **Everlight**, в отличие от предыдущей работы немцев, избавлена от программного брака. А смех без перерыва на нервные копания в ресурсах игры и переписку с разработчиками продлевает жизнь еще эффективнее. ■



Тут герою встретится лягушка-синюшка («Завтра будет чуть теплее, чем сегодня, но, возможно, и чуть холоднее, где-то в районе 8-35 градусов»).



Висящая у плеча героя фея, кроме прочего, еще и комментирует задания в собственных заметках.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Второй удар от авторов **Simon the Sorcerer 4**. Море стеба, юмора и пародии в любом время суток.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7,0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

ЗЕМЛЯНИН

Бенефис братьев Стругацких, устроенный компаниями «Акелла» и GSC Game World, роено на 50% посвящен роману «Обитаемый остров»: из пяти проектов три сделаны по мотивам именно этого произведения. А из них только «Обитаемый остров: Землянин» максимально приблизился к первоисточнику, давая возможность понять, о чем же, собственно говоря, эта книга.

Причины очевидны. Во-первых, это квест, у которого, в отличие от шутера и пошаговой стратегии, изначально имеется больше средств для точной передачи текста, образов и сути литературного произведения. Во-вторых, разработчики из Step Creative Group (авторы очень приличного «Звездного наследия») сразу же заявили, что «Землянин» будет максимально точно следовать оригиналу. Так и есть: вся игра представляет собой иллюстрации к событиям романа, которые описываются в дневнике дислоцированными и объемными цитатами. Здесь же — взятые напрямую из книги диалоги, знакомые персонажи, места и фирменное «массарадж» через слово.

Все это хорошо: обилие качественного литературного текста, яркие образы и сам сюжет

романа гарантируют высокий градус увлекательности. И все же чувствуется, что чего-то не хватает. Прежде всего — некоторых прекрасных сцен. Некогда соблюдая хронологию и основные вехи оригинала, авторы «Землянина» заметно упростили или вовсе опустили многие детали. А между тем именно они придавали «Обитаемому острову» статус не просто талантливой пародии на советскую действительность, но и генерального литературного произведения. Какие-то вещи (как, например, схватка с бандой Крысолова) ушли в ролики, какие-то — вовсе испарились. Так, пронзительная сцена захвата группы «выродков» во главе с Галом Кешафтом сузилась до размеров одного раннего оппозиционера, который лежит на земле и спокойно позволяет заковать себя в наручники. Понятно, что в каких-то моментах авторы были ограничены существующими рамками жанра, но, массарадж, ради такого произведения можно было поднапрячься и придумать что-нибудь более интересное!

В итоге теряется динамика, плотность атмосферы. Игра превращается в обезжиренную версию, где к тому же имеются редкие, но меткие расхождения

с оригиналом. Например, несоответствие архитектуры города, куда изначально попал Максим: вместо мрачных, унылых построек — какое-то футуристическое раздолье, из-за чего игра транслирует куда более светлое, легкое настроение.

Не читавшим оригинал все это не так бросается в глаза, но и они вряд ли пропустят расхождение текста, звучащего в ролике, и описания того же события из дневника. В результате, например, возникает сразу две версии того, где Максим очнулся после памятного расстрела летчиком Чачей: на дне ямы в лесу или в морге среди трупов.

Не хватает и нелинейности, хотя книга как раз располагает к ней. Максим одновременно мог бы работать на совершенно разные фракции, подбираясь к развязке разными путями. Понятно, что «Землянин» — это в первую голову традиционный квест, но с таким первоисточником эта форма явно требовала пересмотра. Выполни Step Creative Group эту задачу, цены бы им не было. А так мы имеем совершенно необязательную вариативность реплик в диалогах, которые все равно заканчиваются одним результатом. Подчас в жертву здравому смыслу. Полноценный же вы-

- Издатель: Акелла
- Разработчик: Step Creative Group
- Платформа: PC
- Жанр: Квест
- Звездное наследие
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: один DVD
- Сайт игры: <http://ru.akella.com/Game.aspx?ID=237>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

бор у Максима появляется лишь в самом финале.



Собственно, как квест «Землянин» также оставляет противоречивое впечатление. С одной стороны, загадки попадают действительно интересные, стимулирующие логику и гибкость мысли. Традиционный сбор, комбинирование и применение предметов разбавлены механическими пазлами с устройствами. Инвентарь не распухает от хлама, управление вменяемое, сложность увеличена постепенно. С другой — как мы уже говорили, рамки Myst-образного квеста кажутся тесными. Собственные наработки Step Creative Group («Звездное наследие» у персонажа были показатели жизни и выносливости, а также возможность драться) здесь пришлись бы очень кстати. ■



Графика, музыка и работа актеров по озвучке в целом оставляют приятное, но очень «бюджетное» впечатление.



Авторы почти не задействуют способности Максима, который является собой эталонный вариант ведьмака Геральта в космосе.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Старательный пересказ культовой книги, которому, массарадж-и-массарадж, не хватило собственной энергетики и творческой смелости, чтобы соответствовать оригиналу.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

SAM & MAX: SEASON 2

MOAI BETTER BLUES

Когда в свое время вышла вторая серия первого сезона **Sam & Max (Situation Comedy)**, мы осторожно заметили, что оценивать эту игру в привычных терминах становится все сложнее. Ко второму сезону говорить о Sam & Max как о компьютерной игре стало окончательно невозможно.

Telltale Games первыми в истории электронных развлечений создали настоящий, функционирующий интерактивный сериал и теперь аккуратно наделяют его всеми традиционными кризисами и недогаданными данным медиаформата. Вот сейчас, например, Sam & Max явно переживает так называемый «кризис второго сезона».

Первые шесть серий, объединенные под названием Season 1, установили определенную планку качества, которой Season 2 явно не соответствует. Проблема в том, что со стороны этого совершенно незаметно. Так же как любой человек, видевший полторы серии **Lost** («Остаться в живых»), с трудом поймет, чем первый сезон лучше второго (бюджет, актеры и интрига вроде бы на месте), если вы не следили за шестью сериями Sam & Max в прошлом году, понять наши претензии сейчас будет довольно сложно.

Во-первых, совершенно очевидно, что интерактивный элемент можно упразднить за ненадобностью. Свои полторачасовые зарисовки Telltale Games заставляют исключительно ради юмора — пазлы тут выглядят как необходимое зло. К тому же дизайнеры не думают отказываться от сложившейся структуры: игра по-прежнему ставит перед вами несколько промежуточных и одну главную, трехступенчатую задачу. Таким образом, были устроены все серии Sam & Max, и к восьмой это начинает заметно напрягать.

Во-вторых, и это главная проблема второго сезона, игра окончательно развалилась на набор слабо связанных между собой анекдотов. Летящие брызжидки треугольники, остров Пасхи, говорящие головы — **Moai Better Blues** как будто собрана из сценарных обрезков и записок на рукояке. Строго говоря, внятной истории нет вообще — эпизод постепенно деградирует до уровня страшных диалогов. Но еще страшнее, что они далеко не всегда оказываются смешными. Telltale Games периодически дают натуральный «русский квест»: авторы уже не стесняются шутки про

пускание газов и наркотики, чего они раньше себе не позволяли. Не все, конечно, так плохо — местами это все еще лучший юмор в интерактивных развлечениях (например, имеется мини-игра, высмеивающая музыкальные проекты вроде **Guitar Hero**), но до политического сатиры уровня **Abe Lincoln Must Die!** второй сезон никак не дотягивает.

Источник этой проблемы можно выяснить, если внимательно изучить титры: **Стив Парцелл**, создатель Сама и Макса, больше не значится в роли главного сценариста. Он явно занял позицию исполнительного продюсера. То есть приходит на собрание, подбрасывает пару удачных шуток, после чего отправляется по своим делам. От такого кадрового решения игра тут же сдала позиции. При всех формальных признаках (герои, ситуация и т.п.) здесь, по большому счету, нет ни головоломки, ни искрометных музыкальных номеров, ни смешной истории. Джаред Эмерсон-Джонсон, постоянный композитор серии, явно скучает в отсутствие интересных заданий и уныло пародирует жадные мелодии Глена Миллера.



Одну из этих голов предстоит накормить базальтом, который оказывает на них наркотическое действие.



Традиционный ездовой эпизод на этот раз пародирует музыкальные игры типа Guitar Hero.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сам и Макс постепенно теряют задор и изобретательность: эпизоды развиваются на набор не самых удачных анекдотов. Хотя местами это все еще очень смешно.

ГЕМИЛЛИЯ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0
 ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
 ★ ★ ★ ★ ★ 7.0
 ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

HUMMER

В свое время «Полный привод: УАЗ 4x4» неожиданно удивил всех тем, что оказался на стоящем народным автолюбителям. Главной особенностью «Полного привода» (кроме русского колорита) была его механика. Во главу угла ставилось не то, как сильно вы жмете на педаль газа, а умение крутить баранку, ловко объезжая многочисленные препятствия. Дело в том, что каждая трасса была своего рода полосой препятствий: грязь, гигантские ухабы, каменные завалы. Так что нужно было работать не столько газом, сколько сцеплением и коробкой передач. «Уральский призрак», формально аддон, добавил новые трассы да пару незначительных апгрейдов для автомобиля. А в декабре состоялась премьера полноценной второй части — «Полный привод 2: HUMMER».

Положа руку на сердце, на стоящем сиквеле HUMMER назвать не получается при всем желании. В сущности, это та же самая игра, только с другими главными «героями» и переменной мест действия. Ездить теперь предлагается на монструозных машинах концерна General Motors (который выпускает не

только легендарные «Хаммеры», но и внедорожники Cadillac, Chevrolet и Saab). Каждая марка представлена несколькими моделями джипов, так что выбор получается богатый.

Права, как показала практика, нормально ездить можно лишь на «Хаммере» (причем первой или второй версии), так как Hummer H3 SUV получился очень странной машиной — стоит дорого, а управляемость и проходимость никакая. Так, по крайней мере, в игре.

Каждый автомобиль можно подвергнуть апгрейду. Поставить новый мотор, амортизаторы, прикрутить тормозные диски. От этого повышается скорость, проходимость и управляемость. Кроме того, можно от души поколдовать над внешним видом — установить пороги, защиту стекол и фар, поднять арки колес. Улучшений на самом деле очень много, и, что особенно приятно, каждая покупка ощутимо влияет на поведение машины на трассе.

Финансы на развитие выдаются за участие и победу в соревнованиях. Номинация, надо сказать, много. Простой спринт (вы должны просто прийти первым к финишу), ориентирование (нужно

найти три контрольных точки за определенное время) и так далее.

Как и раньше, больше всего головной боли доставляют не сорняки на трассе (они просто тупы), а естественные препятствия. Каждая трасса буквально забита какими-то каменными преградами, через которые перебраться очень сложно, лужами грязи, где машина норюпит плотно увязнуть, бродами, въехав в которые автомобиль превращается в амфибю. Самое сложное — это, конечно, ездить в таких условиях ночью, когда путь освещает только нервный свет фар.

Чтобы победить, приходится не только ловко крутить руль, но и грамотно пользоваться возможностями вашего джипа — вовремя включать пониженную передачу, спускать или подкачивать шины, своевременно выключать полный привод, с помощью лебедки вытаскивать намертво увязшую машину из грязевой ваны.



Самое слабое звено Hummer — графика. HUMMER все же функционирует на бюджетном Chrome Engine, и это сильно

- Издатель: TC
- Разработчик: Avante Style Entertainment
- Платформа: Windows
- Полный привод: УАЗ 4x4
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Количество дисков
- Диск DVD
- Сайт игры: <http://4x4game.ru/>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

вредит не только внешнему виду, но и самой механике игры. Модели машин в целом выглядят достойно, но им не хватает детализации, а повреждения смотрятся совсем ненатурально. Плюс все эти спрытаные деревья и унылые желто-серые английские пейзажи нагонят тоску. Это особенно печально, потому что Hummer нужны современные технологии. Геймплей, дополненный корректной физикой грязи и почвы, тут же прибавил бы в интересности. Когда «Хаммер» проезжает по бурелому, не оставляя за собой колеи, — это просто смешно. После SEGA Rally и MotorStorm играть в Hummer будет тяжеловато. Так что второй «Полный привод» — это, к несчастью, просто приятный аркадный симулятор, которому отчаянно не хватает серьезности и вдуманности. Все надежды на третью часть. ■



Главное отличие от первой части — на трассе теперь появились живые соперники!



Через пять минут езды по бездорожью машины плотно укутываются в грязь. Но на геймплей это никак не влияет.

- РЕАГИРУЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Легкомысленный симулятор бездорожья, которому отчаянно не хватает современных технологий.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА: ★★★★★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

ACCELERATION

Вышедший год с небольшим назад **Microsoft Flight Simulator X**, очевидно, был проектом «на вырост». На тот момент в природе не было ни DirectX 10, продемонстрировать сокрушительную мощь которого должна была игра, ни компьютеров, способных (при максимальных настройках, разумеется) отображать игру иначе, как в виде мучительного слайд-шоу. Но при выжатой в пол графической педали десятый Flight Simulator рисовал настолько пронзительную картинку, что сбрасывать детализацию казалось предельным кощунством.

Первый expansion pack требует от вас наличия оригинальной игры и легкомысленно называется **Acceleration** (то есть «Ускорение»). Игра действительно стала идти несколько быстрее. Причем выигрыш в производительности может быть весьма значительным: от 10% до (по свидетельствам некоторых очевидцев) 30%. Но гостицы достаются не всем. Во-первых, речь идет только о графическом режиме, использующем DirectX 10, что автоматически оставляет за бортом всех пользователей Windows XP (до свидания!), а во-вторых, при

рост заметен только в среде 64-битной Windows Vista. Кстати, для оригинала уже выпущен бесплатный Service Pack 2, который загибает все технологические достижения Acceleration в прошлый годный Microsoft Flight Simulator X.

Основная проблема дополнения лежит гораздо глубже технических сложностей. Само направление, в котором **ACES** развивают серию, кажется нам неверным. Вместо того чтобы расширить и углубить механику (как насчет радиообмена?), разработчики идут по пути экстенсивного развития. Причем для развития по какой-то загадочной причине были выбраны самые слабые места оригинала. Летная модель вертолетов в Microsoft Flight Simulator традиционно реализована слабе, чем для самолетов. И тут мы получаем новый вертолет, грузовой EH101! Игра является гражданским симулятором, принципиально оставляя за бортом любые военные действия, а нам дают реактивный истребитель F/A-18, не способный ни выстрелить, ни сбросить бомбу. Летная модель, весьма убедительная на штатных

режимах полета, критические режимы обрабатывает не лучшим образом. А мы тем временем получаем скоростной и маневренный P-51 Mustang (истребитель времен Второй мировой), который тут предлагается использовать для всего рода аэробатики. Все это крайне странное и неочевидные решения.

Помимо прибавления в ангаре, нас ошестивили тремя десятками новых миссий. Целый набор заданий посвящен воздушным гонкам, экстремальному спорту для настоящих камикэдаэ: мы на бешеных скоростях нарезаем круги меж резиновых пилонов, соревнуясь с соперниками.

Плюс появились интерактивные диалоги (!), где от нашего решения зависит что делать и куда дальше лететь. Сюжеты попадают совершенно удивительные. Казалось бы, какие задания можно придумать для безоружного F/A-18? А вот, пожалуйста, истребитель поднимается на перехват НЛО (!), чтобы загрузить инопланетным захватчиком земной вирус (!!!) (привет, «День независимости»). Чудны дела твои.

- Издатель: Microsoft Game Studios
- Разработчик: ACES
- Полнота: Серия Microsoft Flight Simulator
- Мультиплеер
- Интернет
- Объем
- Ориг. DVD
- Сайт игры

www.flightsim.com/product/acceleration/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

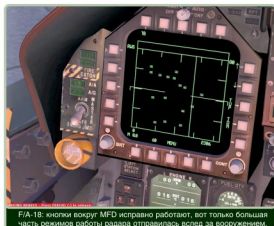
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Кажется, серьезно беспокоиться еще рано, но взятый вектор развития серии не может не настораживать. Такими темпами серьезный и благородный Microsoft Flight Simulator преобразится в JRPG с аркадными мини-играми.

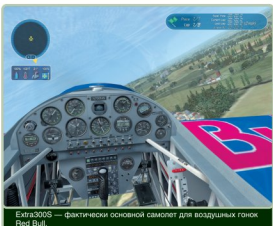


Если сравнивать Acceleration с прошлогодним оригиналом, то добавлений тут не так много, а цена за них назначена более чем ощутимая. С другой стороны, если за точку отсчета взять коммерческие аддоны от сторонних производителей, то нововведений тут более чем достаточно.

Если вы внимательно следите за судьбой сериала и прилежно обзаводитесь каждым новым дополнением, то пренебрегать Acceleration — непозволительная роскошь. Всем остальным лучше воздержаться. ■



F/A-18: юнгики вокруг: MFD исправно работают, вот только большая часть режимов работы радара отвалилась вслед за вооружением.



Extra300S — фактически основной самолет для воздушных гонок Red Bull.

РЕИГРАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Acceleration адресован исключительно тем, кто пролет Microsoft Flight Simulator X вдоль и поперек и жаждет экзотики.

ГЕМИЛЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Жанр: шутен
Издатель/разработчик: Square Enix / Издатель в России/локализатор: 1С
Полная рецензия: «Игромания» №8/2007



В июне 2007 года до PC добралась одна из самых громких на то время игр Xbox 360 — **Lost Planet**. И хотя на сюжет мы возлагали куда большие надежды, а порт был далек от идеала, люди, пришедшие сюда за беззаботным экшеном, остались довольны.

ПЕРЕВОД: На двух DVD русского издания **Lost Planet** разместились Steam-версия игры, со всеми вытекающими отсюда последствиями. То есть нужно будет установить сам Steam и обновить его (только если вы не пользовались этим сервисом раньше). В случае с большинством других игр это не вызывает никаких проблем даже на модном соединении: обновление обычно занимает не больше чем 10-20 Мб. С **Lost Planet**, увы, все не так просто — для загрузки игры вам потребуются гигантские патчи общим весом около 600 Мб, которым почему-то не нашлось места на двух DVD!

Но самое обидное — перевод: то как раз получился отличным: грамотно подобранные голоса, никаких ошибок в тексте, приятные шрифты. Если заставить глаза на кое-где проаклявывающий английский и двумисленые фразы вроде «выстрел кошкой» — все чудесно. Но оценить труд локализаторов смогут лишь люди с широким познанием, да еще и безлимитным доступом в интернет. — *Илья Якович*



KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ (KANE & LYNCH: DEAD MEN)

Жанр: криминальный шутен
Издатель/разработчик: Eidos Interactive
Издатель в России/локализатор: 1С
Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



Kane & Lynch, конечно, не открыл новых жанровых горизонтов, но совершенно точно стал лучшим криминальным боевиком ушедшего года. IO Interactive все еще в форме, что бы там кто ни говорил.

ПЕРЕВОД: Звук и диалог — ключевой инструмент местной атмосферы. Кейн и Линч переругиваются, орут друг на друга, отчаянно матерятся, истерят. В двух-трех рубленых фразах, сказанных во время перестрелки, драмы и накала страстей — на три игры. Увы, в русской версии ничего такого нет. То есть актеры стараются изо всех сил, текст переведен вполне прилично, но оригинал все равно остается на порядок выше. Это как раз тот случай, когда следовало ограничиться субтитрами. Кроме того, из игры куда-то исчез весь мат, а он там был очень к месту и, кстати, тоже работал на атмосферу. Локализация создана по тем же лекалам, что и большинство российских переводов: старательно, но без учета специфики игры.

Есть, однако, и хорошая новость: если переведенный вариант вам не приглянется, всегда можно вернуться к оригиналу — русский перевод идет отдельным диском и ставится поверх английской версии. Кроме того, язык всегда можно сменить прямо в меню игры. — *Георгий Курган*



BLACKSITE: AREA 51

Жанр: шутен
Издатель/разработчик: Midway/Midway Austin
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Поразительно неряшливый шутен, наделенный к тому же неуместными амбициями. Формальный сиквел **Area 51** разманал Морилина Мансона и молодецкий задор на завиральные сюжеты Сюзанн О'Коннор и какие-то загромождения с тактикой. Простое управление подчиненными в линейном шутере смотрится просто неуместно, а якобы интригующий сюжетный поворот горит через всю игру неоновой вывеской. Правда, как старорежимный монореальный шутен **BlackSite: Area 51** все еще компетентен.

ПЕРЕВОД: Локализация, во-первых, потеряла по пути к нашим прилавкам подзаголовки «Area 51», а во-вторых — с трудом дружит с вашими английскими субтитрами. Теоретически их просто надлежит скопировать в соответствующую папку, но на деле русская версия именует файлы с помощью нечитаемых символов и отказывается признавать английские.

Перевод ожидаемо наполнен абсолютно русским новизмом: когда американский спецназовец в Ираке заявляет «все будет пучком», по ушам как будто дают острый бритвой. Актеры явно стараются, но в их исполнении глуповатый, но довольно достоверно разыгранный сюжет превращается в настоящий b-movie с кабельного телеканала. В случае с этой игрой так даже честнее. — *Олег Ставицкий*



БЕОВУЛЬФ (BEOWULF)

Жанр: стратег
Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment/Ubisoft Tivoli
Издатель в России/локализатор: Бука
Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



Beowulf, игру по одноименному анимационному фильму Роберта Земекиса, взялись делать **Ubisoft**, что внушало некоторые надежды. Увы, вместе с ее релизом стало ясно: время качественных киноигр по современным блокбастерам ушло, не успев толком начаться. Вроде бы все на месте: неплохая графика, приличная боевая система, битвы с боссами. Но скверный геймдизайн сводит все достоинства на нет. Почти непроходимые уровни (в прямом смысле — непонятно, куда идти), неоправданно сильные враги и неудобное управление подчиненными — вот лишь небольшой список того, что может испортить нервы игроку.

ПЕРЕВОД: В «Буке» переозвучили всех персонажей и аккуратно перевели игровые надписи, сохранив шрифты. Но главное достижение — атмосфера древнего сказания, переданная за счет многочисленных устаревших слов. Использование архаизмов здесь более чем оправдано. «Колунг» вместо привычного «король», «дружина» вместо «войска» и даже «гребоводить» вместо сами понимаете какого слова. Отдельное спасибо за перевод фразы «Stward, champions!». В русском варианте она звучит как «Вперед, вытязи!». Локализация, к сожалению, оказалась много хуже самой игры. — *Людвиг Феткулов*



МОРПЕХ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА 5: ИЗ БАГДАДА С ЛЮБОВЬЮ (MARINE SHARPSHOOTER 3)

- Жанр: боевые экшн ■ Издатель/разработчик: Gooze Games/Jarhead Games
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive
- Полная рецензия: «Игромания» №8 2007



«Морпех против терроризма 5» (в единичестве — Marine Sharpshooter 3) переносит нас в чудесный мир бюджетных экшенов. Мир, чьи стандарты качества остались на уровне девяностых. Здесь враги регулярно заставляют на месте в ожидании смерти, а ядерную боеголовку возят по стране на старом грязном джипе. На фоне последних жанровых свершений (**BioShock** и **Crysis**) Marine Sharpshooter 3 выглядит образцово-показательным эквивалентом боевика с Чаклом Норрисом.

ПЕРЕВОД: Пусть вас не смущает цифра «5» в названии: под маркой «Морпех против терроризма» «Руссобит-M» выпускают все бюджетные шутеры на спецзаказную тему (которые, заметим, продаются у нас сумасшедшими тиражами, особенно первая часть).

Перевод для проекта подобного уровня получился весьма подходящий: персонажи бодрыми идиотскими голосами зачитывают свои реплики, что идеально повторяет атмосферу оригинала. Особенно удался голос телеведущего: будто слушаешь очередную сводку по центральному телеканалу. Единственный спорный момент, который многие объясняют, — перевод названия. Учитывая, что основное действие происходит все-таки в Иране, подзаголовок «Из Багдада с любовью» выглядит странно. — *Георгий Курган*



BATTLESTRIKE: ПАРТИЗАНЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ (BATTLESTRIKE: FORCE OF RESISTANCE)

- Жанр: боевые экшн
- Издатель/разработчик: CITY Interactive
- Издатель в России/локализатор: Новый диск



Компания **CITY Interactive**, главный поставщик бюджетных экшенов на движке **Chrome**, «порадовала» нас еще одним своим творением. На этот раз у нас продолжение **Battlestrike**. По сути, тот же самый **Marine Sharpshooter**, только про Вторую мировую.

Расклад такой. Игрок (британский десантник) бежит по одной-единственной дороге, огранченной непруступными холмами и железобетонными зарослями камыша. Примерно раз в 15 секунд на эту самую дорогу выбегает очередной отряд фрицев. Что делать? Остановиться, расстрелять их и бежать дальше. Периодически случаются довольно захватывающие (кроме шуток) сцены вроде погони на грузовиках и подрыва мостов, но таких крайне мало.

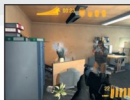
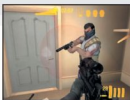
В том, что касается механики, графики и всего остального, «Партизаны Второй мировой» удивительно напоминают первые части **Medal of Honor**. То есть все сделано на совесть, но с отставанием почти на десять лет.

ПЕРЕВОД: Как и сама игра, перевод выполнен добротно, но без откровенной. Актеры старательно зачитывают свои реплики, скучные строки текста аккуратно перенесены на русский язык. Голоса немцев, что характерно, оставлены без перевода. Очень достойная вышла локализация. — *Георгий Курган*



THE REGIMENT: БРИТАНСКИЙ СПЕЦНАЗ (THE REGIMENT)

- Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: Eidos Software
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Полная рецензия: «Игромания» №4 2006



Несмотря на внешнее сходство с серией **Tom Clancy's Rainbow Six** и другими шутерами «спецназовского» жанра, **The Regiment** имеет с ними только одно общее достоинство: необычайно высокую сложность. Даже в аркадном режиме двух-трех террористических пуль бывает достаточно, чтобы отправить игрока на тот свет. Сама игра посвящена британскому спецназу (SAS) и его подвигам (как реальным, так и выдуманным). Тактическая сторона отсутствует: нас без лишних разговоров бросают в смертельный марфон по коридорам в компании умственно неполноценных коллег. В общем, спустя два года после выхода **The Regiment** окончательно потерял лицо.

ПЕРЕВОД: При работе над локализацией необходим режиссер, и русская версия **The Regiment** на **«Нового диска»** — лишнее тому подтверждение. Собственно текст не вызвал нареканий, надписи меню и во время брифингов выполнены адекватно и смотрятся в игре как родные. Но каждый раз, когда начинается миссия, хочется выключить звук — настолько неприятно звучат голоса здешних актеров.

Это тоже удивительно: у переводчиков хватило времени и терпения, чтобы наложить радиолопехи на голоса пехотинцев, но к художественной стороне они подошли спустя рукава. — *Сергей Звездов*



OPERATION BLOCKADE: СТЫЛЬНОЙ БАСТИОН (OPERATION BLOCKADE)

- Жанр: аркада ■ Издатель/разработчик: Infogrames/Screaming Games
- Издатель в России/локализатор: Авелла
- Полная рецензия: «Игромания» №8 2002



Шесть лет назад **Operation Blockade** казалась чуть ли не идеальным виртуальным тиром. Крошечный остров посреди океана. В центре — огневая точка. Со всех сторон нескончаемым потоком прут враги: истребители, эсминцы, боевые катера, морская пехота. Против каждого из них эффективен один из трех типов оружия. Со временем командование дает все более сложные и интересные задания, есть возможность сетевой игры, но... Время этой игры давно прошло. Сегодня, когда в продаже есть десятки аналогичных проектов, **Operation Blockade** — всего лишь еще одна аркада. К тому же за шесть лет она безнадежно устарела, так что ее прелесть оценят только убежденные луддиты.

ПЕРЕВОД: Единственный серьезный недостаток локализации — при вводе имени профиля часть букв вводится русскими, а часть латинскими; раскладку сменить нельзя. В остальном — очень достойное издание. Текст переведен без изысков, но довольно прилично. Актеры на озвучке в нужных долях мешают серьезность и идиотизм. Отдельное спасибо «Авелле» за то, что она выпустила эту игру: тем самым она обрадовала ветеранов и заставила недоумевать всех остальных. — *Георгий Курган*



В БЕЛОМ ГЕТТО (THE ROSKIN SON ARTIST)

Жанр: чешские трэш
Издатель/разработчик: Idea Games/Centauri Production
Издатель в России/локализатор: Руссобит-М/Play Ten Interactive



Centauri Production, разработчики замечательного квеста *Evil Days of Luckless John*, решили выступить в жанре экшена и с треском провалились: «В белом гетто» однозначно не удалось. В основе игры — популярная чешская комедия *Rock of Parisians*, повествующая о незадачливых музыкантах, которые ввязались в мафиозные разборки. Все это вылилось в разудалые похабушки по ками-то селам и городским проионам. Есть автомобиль, в нем — четыре подростка с пистолетами и винтовками. Можно либо стрелять из машины, либо управлять ею, либо все сразу. Задача — доехать из одного конца уровня в другой, отстреливаясь от вооруженных трактористов и панков на джипах. Все дороги услужливо ограничены невидимыми стенами. Любая машина (кроме нашей, конечно, да еще боссов) взрывается от пары очереди. Скучно, однообразно и некрасиво.

ПЕРЕВОД: Благодаря первоисточнику оригинальная игра была довольно забавной — это убедительно доказывают вывески, заменяющие межмиссионерские ролики. Все остальное локализаторам успешно удалось загубить. Герои (напомним, чехи) почему-то помянут проститутку с Тверской, а игра актеров чаше раздражает, чем веселит. Да и саундтрек от российской поп-группы *Sixtynine* (ныне уже не функционирующей; ее лидером, кстати, был *Вис Виталис*, главнокомандующий отдела локализаций «Руссобит-М») явно не вписывается в эдакую атмосферу. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

ЭЛВИН И БУРУНДУКИ (ALVIN AND THE CHIPMUNKS)

Жанр: музыкальный аркад
Издатель/разработчик: Vivash Entertainment
Издатель в России/локализатор: Новый диск



Alvin and the Chipmunks — это не только три поющих грузунов в шерстяных свитерах, но еще и целый пласт западной культуры. Группа записывается с 1958 года и по сей день, в архиве — 44 альбома, 31 сингл, куча «Грэмми», мультсериал, наконец.

Что касается игры, то в ней бурндуки ожидаемо исполняют на сцене собственные хиты. Сюжет повторяет недавний фильм. Геймплей не отличается от десятков других танцевальных аркад (нажимаем указанные кнопки в такт музыке), да еще и заметно упрощен — к ошибкам тут отсылается лояльно. Если умело выстукивать по светящимся звездочкам, то исполняется комбо, на сцене появляются языки пламени и прочая буфатория. Такой *Guitar Hero*, но без гитары, с бурндуками и для детей.

ПЕРЕВОД: Текста в игре не так уж много — главное меню да субтитры в сюжетных вставках. Стиль повествования чуть прихрамывает, но в целом неплохо. Даже надписи на текстах переведены. Смущают две вещи: засилье топорного шрифта Arial и клиническая озвучка. В первую очередь Дэвида, главного героя, который говорит голосом конченного неудачника с интонациями преподавателя русского языка. Слово диктант читает. В английском варианте все это звучало куда более живо. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

THIEF: DEADLY SHADOWS (THIEF 3: ТЕНЬ СМЕРТИ)

Жанр: стелс-экшен
Издатель/разработчик: Eidos/Ion Storm Austin
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №7/2004



Thief: Deadly Shadows — последняя на данный момент (и, не исключено, последняя вообще) серия великого стелс-сериала о похождениях вора по имени Гарретт. Спасать мир в его слепе никогда не входило — он всегда устраивал стоп-стоп ради собственной выгоды, ну а со злом боролся так, между делом. Третья часть была отмечена в нашей двадцатке лучших 2004, и мы с легкостью можем рекомендовать ее как живую классику жанра даже сейчас, по прошествии почти четырех лет с момента выхода. Если только вы готовы мириться с устаревшей картинкой.

ПЕРЕВОД: Русская версия, конечно, запоздала: стелс-экшены выходят не то чтобы каждый день, поэтому соответствующая аудитория давно уже прошла игру вдоль и поперек. Но лучше поздно, чем никогда. Тем более что «Тени смерти» — лучшая часть сериала. Озвучка, как это заведено, оставлена нетронутой, что к лучшему. Текст переведен неплохо и без явных ошибок. Если отбросить претензии по поводу запоздалой локализации, то издание смело можно рекомендовать — сюжет в *Deadly Shadows* играл крайне важную роль, и без знания английского языка многим приходилось туго. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

НАСЛЕДИЕ КАИНА: DEFIANCE (LEGACY OF KAIN: DEFIANCE)

Жанр: экшен
Издатель/разработчик: Eidos/Crytek Dynamics
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №7/2004



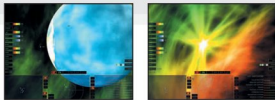
Legacy of Kain: Defiance — великий финал длинной мыльной оперы про вампиров Носота, Каина и Разила. Привычное маханье мечом здесь гармонично сочеталось с блужданиями по замкам и гололокамкам. В рамках 2004-го заключительная часть эпопеи выглядела не так хорошо, как могла бы (это относится к PC-версии, на PS2 игра смотрелась в меру свежо). Но поклонники все равно были в заслуженном восторге.

ПЕРЕВОД: Компания «Новый диск» в последние полгода, видно, подписывает контракты на издание в СНГ всех игр прошлых лет, до которых только можно дотянуться, от *Defender of the Crown 2* до *Thief 3: Deadly Shadows*. Локализация *Legacy of Kain: Defiance* (в русском варианте «Наследие Каина: Defiance») лучше всего характеризуется словом «нормально». То есть переводили без особого старания (даже озвучку, как это сейчас бывает, оставили оригинальной), но в конечном счете вышло довольно качественно и даже мельчайших ошибок нами обнаружено не было. Так что если вы вдруг еще не приобщились кь к какой-нибудь части легендарного сериала про вампиров, но не прочь наверстать упущенное — милости просим. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

UNIVERSAL COMBAT: СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ (UNIVERSAL COMBAT: THE LEGACY EDITION)

- Жанр: космический симулятор
- Издатель/разработчик: 3000AD Inc.
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive



Universal Combat — детище одного человека, **Дерека Смарта**, который является руководителем и главным дизайнером собственной компании **3000AD Inc.** Смарт вот уже больше десяти лет решает поставленную им самим задачу создания огромного космического мира, в котором хочется жить. Во всех играх серии присутствует вымышленная вселенная, по которой можно свободно путешествовать во всех направлениях, вестившая карьерная лестница, а также возможность воевать не только в космосе, но и на поверхности планет. Задумка благая, однако игры у Смарта получаются все больше неуклюжие, излишне запутанные и недружелюбные к игроку. Все эти греки в полной мере относятся и к «Сражению за галактику».

ПЕРЕВОД: Главной задачей русской версии было помочь разобраться в нагромождении текста на экране (которого тут неприлично много). Но локализаторы, кажется, бросили свою задачу на полпути: переведена ровно половина надписей в интерфейсе. Если кликнуть глубже, обнаружится целый ворох слов на чистом английском. Некоторые из них должны быть знакомы каждому младенцу (*systems* или *weapon*, например), но вот фразы вроде «*Cannot issue orders*» уже могут смутить. Что стало причиной такой толкоте, мы даже и не знаем. Но хорошей работой такой подход точно не назовешь. — *Кирилл Волосин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (2) (3) (4)

SPACEFORCE: ВРАЖДЕБНЫЙ КОСМОС (SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE)

- Жанр: космический симулятор
- Издатель/разработчик: JoWood Productions/Proton Multimedia
- Издатель в России/локализатор: Аелла
- Полная рецензия: «Игромания» №6/2007



На первый взгляд дела у **Spaceforce: Rogue Universe** обстоят неплохо: жизнеспособная летная модель, огромное космическое пространство, полная свобода перемещений, несколько возможных профессий (пират, торговец и т.д.), море сторонних квестов и прочая, прочая, прочая. На деле все оказывается далеко не так радужно. Игра довольно недружелюбно относится к игроку: на первых порах вам придется чуть ли не нищенствовать и избегать масштабных сражений. Зато те, кто сумеет пробиться через ранние этапы игры, обнаружат пристойную симуляцию космической жизни и развитую систему улучшения собственного корабля. За вычетом совершенно банального сюжета **Spaceforce** — очень крепкий космический симулятор, который в условиях жанрового голода ставит настоящей отрадой для поклонников подобных игр.

ПЕРЕВОД: В этот раз «Аелла», видимо, посчитала, что речь персонажей значения не имеет, а потому можно оставить ее без перевода. Жаль — многие актеры в оригинале играют посредственно, и грамотный русский дубль мог бы чуть-чуть приукрасить игру. К переводу текста претензий нет. Порой, правда, встречается казенный стиль повествования, но на впечатления от игрового процесса это в данном случае не влияет никак. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (2) (3) (4)

КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2: ВОЙНЫ ДРЕНДЖИНОВ (GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR)

- Жанр: пошаговая стратегия
- Издатель/разработчик: Stardock Entertainment
- Издатель в России/локализатор: 1С/Global.ru
- Полная рецензия: «Игромания» №4/2007



Спешим обрадовать: до российских прилавков добрался **Dark Avatar**, дополнение к **Galactic Civilizations 2** (великолепный продолжательница дела **Master of Orion**). Эддон получился крайне достойным. Помимо обязательных пунктов программы (новая раса и кампания), **Stardock Entertainment** добавили целую россыль любопытных новинок. Например, появились мегаобъекты — глобальные неприятности, способные серьезно повлиять на расклад галактических сил. Кроме того, каждая раса получила по суперспособности, которые стали весомым аргументом в борьбе за вселенское лидерство. Ну а про мелкие улучшения (например, шпионаж наконец заработал как надо) мы уж и молчим.

ПЕРЕВОД: Перевод выполнен практически безукоризненно. Текста в «Космической федерации 2» много — тут и брифинги, и обширная энциклопедия, и множество таблиц. Но все это переведено правильно, точно, без грамматических ошибок и путаницы в космических терминах. Хотелось бы отметить удачно подобранные шрифты — в играх с таким обилием текстовой информации это немаловажно. В общем, придраться не к чему при всем желании. Это как раз тот случай, когда качество локализации не уступает качеству самой игры. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (2) (3) (4)

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

- Жанр: стратегия в реальном времени
- Издатель/разработчик: THQ/Gas Powered Games
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №1/2008



Forged Alliance — эддон к последней на данный момент игре за авторством **Криса Тейлора**. Он однажды говорил, что не желает выпускать бесконечные сиквелы и предпочтет разработку новых тайтлов, так что данное дополнение, вероятно, последний шанс окунуться в мир **Supreme Commander**. К вашим услугам: доработанный мультиплеер, новая раса (пробовать ее в сюжетной кампании, правда, не дают), подретушированная графика и один из самых массовых стратегических побоищ на планете. Любители стратегий должны остаться довольны.

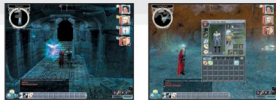
ПЕРЕВОД: «Бука» продолжает добрую традицию выпуска локализации западных хитов почти одновременно с мировыми релизами. Что удивительно, качество от эддона практически не страдает — локализация эддона выполнена на том же уровне, как и перевод оригинала (который тоже был хорош). К сожалению, актеры регулярно переигрывают и путают интонацию: когда, по идее, нужно говорить пафосно, они бунит под нос, а вот пафосно могут зачитать какую-нибудь строчку о технических характеристиках нового юнита. Да и голоса, которые «Бука» регулярно нанимает на озвучку чуть ли не всех своих игр, уже порядком приелись. Но к текстам и шрифтам претензий никаких. В случае с **Supreme Commander** это все-таки важнее. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (2) (3) (4)

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAVER

Жанр: ролевая игра ■ Издатель/разработчик: Atari/Obsidian Entertainment
Издатель в России/локализатор: Амелия
Полная рецензия: «Игромания» №11/2007



Mask of the Betrayer — неожиданно вялое дополнение к одной из лучших ролевых игр 2006 года. Мало того, что здесь нет никаких крупных изменений в геймплее (проклятье под названием «Голод» не в счет, оно лишь раздражает), так ведь и программа-минимум отработана на трючку. Новые классы не впечатляют, свежие локации выглядят уныло, сюжет какой-то скромняк. Плюс технически это все такая же нестабильная и плохо оптимизированная игра, даже несмотря на то, что с дополнением полагается свежий патч. Словом, от Obsidian Entertainment мы ожидали более тщательного подхода к делу.

ПЕРЕВОД: Перед покупкой дополнения убедитесь, что у вас уже есть локализованная русская версия оригинала — ни на какую другую аддон просто не установите, да и в одиночку работать не будет. Что же до самого перевода, то его качество осталось на прежнем, довольно приличном уровне. Впрочем, в том, что касается текста, Neverwinter Nights никогда не отличалась «высоким стилем». Местные диалоги состоят в основном из парфосных речей и обильной D&D-терминологии. С переводом и то, и другое локализаторы справились достойно. Озвучка, кстати, осталась английской. — Илья Янович

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЕВРОПА 3. ВОЙНЫ НАПОЛЕОНА (EUROPA UNIVERSALS 3: NAPOLEON'S AMBITION)

Жанр: пошаговая стратегия ■ Издатель/разработчик: Paradox Interactive
Издатель в России/локализатор: 1С/Сколково
Полная рецензия: «Игромания» №11/2007



Napoleon's Ambition применительно прежде всего тем, что раздвинула границы знаменитого симулятора средневековой Европы до 1820 года. Paradox Interactive верны традициям и демонстрируют тщательный подход к исторической составляющей и внутренней организации. Ну и общее количество мелких дополнений, улучшений и изменений, которые аддон добавляет к Europa Universalis 3, перечислить попросту невозможно.

ПЕРЕВОД: В качестве доевска к двухдисковому изданию игры издатель предлагает стратегию «Виктория» от все той же Paradox Interactive. «дописанную» на свободное место (оригинальная «Европа» помещалась на один DVD, так что оставим этот аттракцион несвязанной щедрости без комментариев). Локализацию же как таковую можно только похвалить. Текст в Europa Universalis 3 делится на две разновидности — многочисленная статистика и куда менее многочисленные художественные вставки-брифинги. И с тем, и с другим snowball.ru справились отлично. Переведены все опции в каждом меню «разрыв династического брака», каждый захолустный городок, даже названия на карте прописаны по-русски. Шрифт идентичен тому, что использовали сами Paradox Interactive. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

TOTALLY SPIES! СУПЕРВЕЧЕРИНКА (TOTALLY SPIES! TOTALLY PARTY)

Жанр: гламурная аркада
Издатель/разработчик: Ubisoft ■ Издатель в России/локализатор: Бука
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Totally Spies! Totally Party, наверное, лучшее на сегодняшний день развлечение в жанре «гламурная аркада имени Пэрис Хилтон». Основанная на одноименном мультфильме про трех агентов-спасателей человечества, она неожиданно оказалась качественной и интересной. Стилизована Totally Spies! под настольную игру: кидаем кубик и на указанное количество клеток передаем фишку; наш оппонент (какой-нибудь мальчик с клещными ногтями) делает то же самое. В некоторых игровых клетках поджидают сюрпризы: оружие, мини-игры (закинуть собачку, понравится мальчику, ударить от оравы очкариков, расстрелять пришедшего). В качестве сюжета — спасение планеты от парфосных злодеев. Симпатичная аниме-эстетика, куча овердиды, возможность игры вдвоем и специальный режим блуждания по подиуму. Гламур как национальная идея, в общем.

ПЕРЕВОД: «Бука» старательно оправдывает значок на обложке «Лучшая компания-локализатор». Текст в брифингах переводится гладко, шрифты максимально приближены к оригинальным, даже легкий стиль пустоположной блондинки в текстах сохранен. Да и озвучка в роликках напоминает русский дубляж оригинального мультсериала, что для фанатов — отдельный плюс. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **ДЛЯ ДЕВОЧЕК**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

МОИ ЛЮБИМЦЫ: АФРИКАНСКИЕ ИСТОРИИ (PET VET 3D: WILD ANIMAL HOSPITAL)

Жанр: симулятор лечения животных
Издатель/разработчик: Viva Media/Bangame Publishing
Издатель в России/локализатор: Новый диск



«Африканские истории» приживаются симулятором ветеринара, но это неправда. На самом деле мы имеем скучный и однообразный клон The Sims, а ветеринарная тематика — лишь повод заработать денег на новую одежду и ковер из шкуры зебры (учитывая специфику игры — циничная штука). Да, здесь можно строить вольеры и принимать посетителей. Да, в магазине продается десяток видов медицинских инструментов и куча книг про животных. Но любая больная зверушка (будь то вомбат, муравьед или слоненок) нужна только для того, чтобы гладить ее, играть с ней и умиляться ее изополюциональному виду. Сам же процесс лечения выглядит так: мы по очереди тычем в животное всеми имеющимися инструментами (они на это, кстати, никак не реагируют), после чего выбираем наиболее вероятный диагноз из предложенного списка. Уход за героиней игры занимает куда больше времени.

ПЕРЕВОД: Текст и реплики переведены и озвучены на удоборимом уровне; особенно порадовала игра актеры. Смущают разве что обороты вроде «щелкни кровель». Кстати, на диске с игрой есть не только русская, но и английская, немецкая и французская версии игры. Так что если вы всегда мечтали узнать, как звучит слово «трубкабуз» в Германии, это ваш шанс. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

АКВАДЕЛИК: БЫСТРЕЕ ТОРПЕДЫ (AQUADELIC GT)

- Жанр: симулятор подлодки
- Издатель/разработчик: GS-Line/Arcade Moon and International Hobo
- Издатель в России/локализатор: 1C/Торус



«Акваделик» предлагает игроку пройти путь от простого рыбака до престижного хаксмена. Игровой процесс сродни GTA, но без сухопутной части, преступности и беспредела. То есть у нас имеется лодка, на которой можно свободно перемещаться в пределах озера взятого озера. Тут и там раскиданы задания вроде частного извоза, спасения утопающих, поисков пиратских сокровищ или аркадных гонок (в последних даже оружие есть — совсем как в каком-нибудь **Moorhuhn Kart**). Выполнение миссий приносит один из двух ресурсов — деньги или популярность. Первый позволяет приобретать новые лодки и улучшать имеющиеся, ну а второй дает шанс попасть в более престижную локацию или обзавестись спонсором (за собственный логотип на вашем судне дают бонусы к гонорарам). Также в активе — приятный графический стиль и бодрый фанк-саундтрек. В сумме — отличная интересная аркада. Единственный минус — отчего-то не поддерживается мышь.

ПЕРЕВОД: Речь в игре отсутствует. Что касается текста, переведен он тут отлично — хорошим русским языком, без видимых ляпов и ошибок. Большинство надписей также сделано на чистом русском. Придираться можно разве что к переводу названий — их зачем-то адаптировали под русскую стилистику, что, на наш взгляд, было совершенно необязательно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇬🇧

LONDON RACER: ТОТАЛЬНОЕ РАЗРУШЕНИЕ (LONDON RACER: DESTRUCTION MADNESS)

- Жанр: беззастенчивая аркада
- Издатель/разработчик: Davilex Games
- Издатель в России/локализатор: Ахилла



Удивительная компания **Davilex Games** из года в год гонимая нас вариациями своей сучужной **London Racer**, в компании «Ахилла» исправно переводит их поделку на русский язык. На этот раз до России добралась **Destruction Madness** — продукт двухлетней давности. В игре есть несколько режимов игры, но суть их сводится к двум вещам: либо это обычные гонки по кругу, либо смертельный поединок в духе стародавней **Destruction Derby**. По картам разбросаны различные бонусы: от ускорения до зловещего вида бензопил, которыми очень удобно таранить противников. Из всего этого могла бы выйти занятная игра, если бы не два момента. Первое — играть сложно: маляжки получились весьма крутыми, а поскольку противники утюжат непрерывно и с упоением, проиграть довольно просто. И второе — физика поведения автомобилей здесь рудиментарная, отчего управление машиной оборачивается сущим адом.

ПЕРЕВОД: Текста в игре ровно на пять предложений, озвучка отсутствует. Придираться (равно как и хвалить) здесь, соответственно, не к чему. Разве что «harvester» — бонус, который приделывает к бамперу вашей машины огромные ножи от сельскохозяйственного комбайна, здесь почему-то обозвали «харвестером». К остальному претензий у нас нет. Не считая, конечно, самого факта появления подобной игры на прилавках. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇬🇧

РОБОТОП! ГОНКИ (TISCANI RACE)

- Жанр: аркада
- Издатель/разработчик: Phenomedia Publishing
- Издатель в России/локализатор: GFD/Руссобит-M



«Роботоп!» — неожиданно умилительная гоночная аркада. Фон восторженного веселья задают ровно два момента. Первый — приятный графический стиль. Вместо поднадоевших гоночных машинок здесь выступают пугающе-милые маленькие роботы. Они осязательно носятся по уровням, жужжат, похвастаются и портят друг другу жизнь при помощи оружия, разбросанного прямо на дороге. То есть занимается тем же самым, что и герои любой гоночной аркады, но выглядит это все свежо и забавно. Вторая особенность — любопытная физическая модель. Чтобы набрать максимальную скорость, роботам требуется секунд пять. Поэтому приходится со всевозможной аккуратностью рассчитывать свой маршрут, чтобы ни во что не врезаться, иначе придется разгоняться снова. Задача усложняется тем, что на каждом уровне есть масса препятствий вроде закрывающихся дверей и сноующих поперек дороги погрузочных машин. В общем, отроду не видел, что **Phenomedia** еще способна придумать что-то поинтереснее, чем их жутковатый **Moorhuhn Kart**.

ПЕРЕВОД: Всего текста в игре — на пару абзацев, не больше. В этом свете тем более радует, что локализаторы перевели даже неприметные надписи, вроде маркировки на ящиках-препятствиях и постеров на стенах. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇺🇸 🇬🇧

www.IGROMANIA.RU

ТВОЯ домашняя страничка!

ИГРОМАНИЯ



ДОЛЛАР: КРИМИНАЛЬНАЯ ПОЛИЦИЯ (DOLLAR)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: PAN Vision
Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball.ru



Dollar — очень старательный и дотошный клон сериала «CSI: Место преступления», предлагающий принять участие в расследовании загадочного убийства блондинки по имени Лиза. Действие происходит в Стокгольме, а мы выступаем в роли следователя криминальной полиции столицы Швеции. Из своего офиса мы раздаем указания по обследованию мест, сбору улик и их изучению, выдаем ордера на арест. Здесь же все это анализируем, общаемся с коллегами и совершаем важные звонки. Можно, в частности, пообщаться с прокурором, журналисткой местной газеты и шефом полиции — все они в той или иной степени полезны. Кроме того, есть пара дознавателей и тринадцать подозреваемых. Игра действительно увлекает и к тому же на удивление приятно исполнена.

ПЕРЕВОД: Официальная русская версия вышла более чем через год после релиза оригинала, и это, пожалуй, единственная к ней претензия. **Snowball.ru** точно и грамотно перевели все, вплоть до названия и содержания газетных статей, мелькающих в роликах. Хорошо сработали и актеры: они играют не то чтобы шикарно, но адекватно атмосфере игры и тому, что происходит в текущий момент. Единственное, к чему можно предъявить претензии, так это к слишком уж примитивному (местами) шрифту в текстах. — Кирилл Волошин



REPROBATES: ВТОРАЯ ЖИЗНЬ (NEXT LIFE)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: The Adventure Company/Future Games
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №1 2008



Новая работа авторов **Black Mirror** и **Nibiru: Age of Secrets** оставил противоречивые впечатления. С одной стороны, интригующий сюжет о том, как молодой техник Адам Райхс попал в аварию и очутился на неизвестном острове в странной компании людей, которые как будто зависли в промежуточном состоянии между жизнью и смертью. С другой — игра отчего-то прикидывается **The Sims**, заставляя пользователя водить своего персонажа в туалет. Плюс — а вот это уже совсем редкость — актеры в оригинале играли так, что у некоторых ценителей прекрасного влили уши.

ПЕРЕВОД: «Новый диск» порадовал оперативностью: официальная русская версия вышла практически сразу же после английского релиза. Здесь переведен не только текст, но и озвучены все персонажи. В данном случае это как раз очень хорошо: если в **Culpa Innata** оригинальные актеры отработали на отлично, то тут вляло бубнение очень хотелось заменить на что-нибудь более выразительное. В большинстве случаев русские актеры действительно сработали лучше, добавив образам выразительности. Но вот главный герой вещает как-то вяло, формально и словно читает текст по бумажке, не имея ни малейшего представления о том, что в этот момент происходит на экране. — Кирилл Волошин



CULPA INNATA

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Motemilli AS
Издатель в России/локализатор: Анима
Полная рецензия: «Игромания» №12 2007



Culpa Innata — турецкий киберпанк-квест (1), способный отпугнуть своей графикой любого. Но смесь из киберпанка, мегабайтов отличного текста, яркихших разноплановых персонажей, интересных диалогов и свободы, позволяющей нащупать собственные пути к правде, погружает в состояние какого-то благоговейного восторга. Добавьте сюда атмосферную музыку, возможность устраивать подозреваемым допросы на детекторе лжи и отсылки к шедеврам киберпанка вроде **Blade Runner** — и вы поймете, почему игру хочется назвать событием в жанре, сравнимым, например, с **Fahrenheit**.

ПЕРЕВОД: Русская версия столь масштабной по объему перевода игры подоспела удивительно быстро, и одно это уже хорошо. Текст переведен полностью и без явных грамматических ошибок. А вот со смыслом и стилем встречаются проблемы. Фраза «потому что все вы носители безумно агрессивных генов!», согласитесь, звучит криво. А вот озвучка оставлена оригинальной — доступны лишь субтитры. И это на самом деле правильное решение, которое сэкономило время на локализацию и позволило игрокам насладиться отличной игрой актеров. — Кирилл Волошин



MISSING 2: ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ (EVIDENCE: THE LAST RITUAL)

Жанр: квест
Издатель: DreamCatcher Interactive
Разработчик: Leo's Numerics
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №1 2007



Согласно легенде, **Missing 2** (альтернативное название — **Evidence: The Last Ritual**) — это компьютерный диск, посланный в полицию серийным маньяком по кличке Феникс. В обмен на решение головоломки Феникс открывает игрокам новую информацию о своих жертвах. Геймплей делится на две части: решение головоломки и поиски информации в интернете. Многие сайты с уликами сфальшиваны специально для игры. Кроме того, на настоящий e-mail игрока приходит письма от самого Феникса и других участников расследования — все это делает погружение в мрачную атмосферу еще более полным.

ПЕРЕВОД: Специфика **Evidence** — в обилии нужного и ненужного текста, который встречается почти во всех головоломках. Часто слова невозможно разобрать, особенно если они написаны кровью на лямбда фотографии. Так вот, весь необходимый для прохождения текст старательно переведен. С видео немного другая история: большая часть речи озвучена по-русски (и весьма неплохо), но встречаются фрагменты с субтитрами (например, когда говорят несколько человек одновременно). В одном из роликов персонажи излагаются на испанском, но без перевода — так задумывалось разработчиками, но «Новый диск» перевел и этот фрагмент, пожертвовав интригой. — Сергей Звездов



Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультяшного мира возвращаются:

СЭМ > И < МАКС

ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,
злодеи!



ADVENTURE
COMPANY



PC



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИГРЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые в свою очередь делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информация о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Heroes of Might and Magic 5. Gold Edition**
Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive
 - **Pro-Race:**
Запредельная скорость
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/AP Games
 - **Этой, плохой и трезвой**
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Litera
 - **Золотая Орда**
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M и Play Ten Interactive/WorldForge
 - **Илья Муромец и Соловей-Войнович**
Рос. издатель/разработчик: 1C/SPH Studio
 - **Империя предвещает всего**
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Softbit
 - **Обитаемый остров: Землянин**
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Star Creative Group
 - **Отель**
«Угобишь ли альпиниста»
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Electronic Paradise
 - **Сегодня, маман!**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Sky Mill
 - **Трое из Простакишино: Новый год!**
Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Electronic Paradise
- В разработке**
- **2025: Битва за Родину**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Primal Software
 - **7.62: Перезарядка**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Аxiomion
 - **9 рота**
Дата: февраль 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Писта
 - **Black Ocean**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Ghost Software
 - **Death TracK: Возрождение**

- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Art
- **GM Rally**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Xbox Software
- **Heavy Duty**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/F3 Games
- **K-50: Черная акула**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Kasumi Interactive
- **Postal 3**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Running with Scissors and Аxioma
- **S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
- **Showdown: Scorpion**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/CCOL Interactive
- **Sledgehammer**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Targem Games
- **Substratum**
Дата: март 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Phantasma Interactive
- **The Wall**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Sibiant Interactive
- **Warfare**
Дата: февраль 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Art/SGFI
- **Xenus 2: Белое золото**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Адреналин 2: Анархия**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gamix Entertainment

- **Алмазный меч, деревянный меч**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Primal Software
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на Фюрера**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/3PLine Games
- **Атлантида**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **Дальнобойщик 3: Покорение Америки**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Дилемма 2**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/4reign Studios
- **Звездные волки 2: Гражданская война**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Elite Games и Xbox Software
- **Капитан Врунгель**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Клуб**
Дата: февраль 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Intergroup
- **Колласс**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Creativum
- **Лабиринт отражений**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Месть Саддама**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: —Gifnos Media
- **Морской охотник**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma
- **Московский волида**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Art/Skysoft
- **Ночной смуртшир**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Litera
- **Периметр 2: Новая земля**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/K-D Lab

- **Пираты XXI века**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DIOsoft
- **Понедельник**
Начинается в субботу
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Softbit Entertainment
- **Правда о девятой роте**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eatmy Developers и Klaxn Productions
- **Предтечи**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Приключенческая капитана Блада**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Play Ten Interactive
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Санитары подземелия 2: Охота за Черным квадратом**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Сердце вечности**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/UX-games
- **Симбион**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Targem Games
- **Смерть шпионаж: Момент истины**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Тайный город онлайн**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gamix Entertainment
- **Три богатыря**
Дата: 28.02.2008 © Рос. издатель/разработчик: —Calls who play
- **Тургор**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Isa-Pich Lodge
- **Человек-амфибия**
Дата: 2009 © Рос. издатель/разработчик: KDV Games/—
- **Хроники Тару**
Стражи Пограничья
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/разработчик: Аxioma/Quazar Studio

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **AGON: Потерянный меч**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Avescast: Ученик чародея**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Championship Manager 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Civilization 4: Эпоха огня**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Сулпа Innata: Презумпция виновности**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Ghost in the Sheet. Территория призрака**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Legend. Легенда о Таргоне**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Luxor 3**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **Making History: Передел мира**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Mutant**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Oblivion. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Premier Manager. Лига чемпионов 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Richard Garriott's Tabula Rasa**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Simon the Sorcerer: Заколдованный мир**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Sinking Island**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Syberia Strike Platinum**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **The Settlers. Расцвет империи**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **The Sims: Истории Robinsono**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **The Spiderwick Chronicles**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Trainz Classics. Под ступи колеса**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **UFO: Трилогия**
Дата: весна 2008 © Локализатор: 1C
- **Universe at War: Earth Assault**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Академик: Быстрые торпеды!**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Хорус
- **Закон и порядок: Преступный умысел**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Золотой век автогонок**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Крестоносцы. Именем Господа!**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive

- **Нинзи Дро. Похищение в театре**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Пионерский магнат**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Сибирская одиссея**
Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Тачки. Новый сезон**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive
- **Харлей-Дэвидсон: Повальный джорж**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Шерлок Холмс против Арсена Люпенга**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

Новые анонсы

- **AGEOD's American Civil War: Война Севера и Юга**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Conflict: Секретные операции**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Empire: Total War**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **HistWar: Les Gragnards**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Iron Man**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб

- **Lucky Luke: Вперед, на Запад!**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **War Leaders: Clash of Nations**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **World of Chaos**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **World of Warcraft**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Blizzard Entertainment
- **Zoo Tycoon 2: Зоопарк юрского периода**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Blizzard
- **Анн 3. Битва богов**
Дата: 1 марта 2008 © Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive
- **Бешеные псы**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Эпо под солнцем**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **Инквизитор**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma
- **Наполеон: Эпоха завоеваний**
Дата: весна 2008 © Рос. издатель/локализатор: Аxioma

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72



WARFARE



ВОЙНА КАК (ПОСЛЕДНИЙ) АРГУМЕНТ



© 2006 GFI. All rights reserved. © 2006 «Бестей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 907-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-02-80, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с марта 2007 по декабрь 2007

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	11537	14,2 %
2	NEW	Crysis	7052	12,5 %
3	▲1	The Witcher	5288	9,3 %
4	▼2	Half-Life 2: Episode Two	4708	8,3 %
5	▲22	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Переагрузка	4680	8,3 %
6	NEW	Call of Duty 4: Modern Warfare	4407	7,8 %
7	▼4	BioShock	2713	4,8 %
8	NEW	Need for Speed: ProStreet	1886	3,3 %
9	▼4	Portal	1220	2,1 %
10	▲1	Unreal Tournament 3	1212	2,1 %
11	▼3	Gears of War	1188	2,1 %
12	▼6	Pro Evolution Soccer 2008	1066	1,8 %
13	▼6	FIFA 08	959	1,7 %
14	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	645	1,1 %
15	▼6	Clive Barker's Jericho	596	1 %
16	NEW	Kane & Lynch: Dead Men	590	1 %
17	▲1	Team Fortress 2	579	1 %
18	▼3	Hellgate: London	537	0,9 %
19	▼9	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	533	0,9 %
20	▼6	World in Conflict	460	0,8 %
21	▼9	Overlord	447	0,7 %
22	▼5	Resident Evil 4	441	0,7 %
23	▼7	TimeShift	413	0,7 %
24	▼5	Colin McRae DIRT	374	0,6 %
25	▼4	Medieval 2: Total War — Kingdoms	358	0,6 %
26	▼4	Test Drive Unlimited	319	0,5 %
27	▼4	BlackSite: Area 51	303	0,5 %
28	▲5	Civilization 4: Beyond the Sword	295	0,5 %
29	▼5	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	288	0,5 %
30	▼10	Enemy Territory: Quake Wars	235	0,4 %

По состоянию на 11 января в голосовании приняло участие 13 027 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.

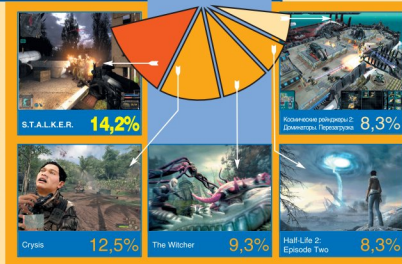
D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

The Orange Box провел на первом месте месяц и был благополучно низвергнут. И уже в декабре и начале января наша прелесть благополучно вздыхает на четвертой строке, а на первую чуть было не выбрался сверкающий хромом Crysis. Более того, он выбрался! Благодаря стараниям некоторых посетителей игроманского сайта Crysis какое-то время был лидером — пока наши доблестные администраторы не сняли все накрукты. Результат вы можете увидеть в таблице: на первой строке все еще красуется абсолютный рекордсмен — «Сталкер». За 10 месяцев, что Меченый провел в хит-параде, он всего раз сдал лидерство и уходит из таблицы — как и подобает герою — с первой строки.

Ниже по течению старательно машет двумя мечами беловолосый «Ведмак». Кто знает, может быть, ему суждено стать преемником S.T.A.L.K.E.R.? Впрочем, в декабре было достаточно сильных



живот, так что на месте Геральта мы бы не стали сильно обольщаться. А самое интересное — это пятая строка сверху. В стиле не-

забвенной Лары сюда «переагрузились» всем известные рейнджеры. Что еще раз доказывает правдивость известной поговорки, что

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромания» (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 полностью хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с МАРТА по ДЕКАБРЬ 2007. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

11 ЯНВАРЯ результаты предыдущего голосования обновились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АПРЕЛЕ 2007 — ЯНВАРЕ 2008. 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 «Игромания» в рубрике «ИнфоБлок».

«ИГРОМНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромнии» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих продуктов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игромнией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Рейтинг «Игромни»
8,0

Полная рецензия в «Игромнии» №5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромованный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Создатель: Electronic Arts * EA Los Angeles

Crysis



Рейтинг «Игромни»
9,0

Полная рецензия в «Игромнии» №1/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами порпорту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определяющий направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Шутер * Electronic Arts * Crytek

The Witcher



Рейтинг «Игромни»
8,5

Полная рецензия в «Игромнии» №12/2007

Самое эдакое высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый гекс

Colin McRae: DiRT



Рейтинг «Игромни»
8,5

Полная рецензия в «Игромнии» №8/2007

Заметно упрощенная и местами даже примитивная версия Colin McRae Rally, в которую, однако, необходимо играть по двум причинам: ушли при езде все так же закладывает, а графика вплотную приближается к термину «фотореализм».

Автогонка * Codemasters Studios * EA

Gears of War



Рейтинг «Игромни»
9,0

Полная рецензия в «Игромнии» №12/2007

Лучшая бензогилла в шутерах. А также один из лучших шутеров с бензогиллой и без.

Action * Microsoft Game Studios * Epic Games * TC

BioShock



Рейтинг «Игромни»
9,5

Полная рецензия в «Игромнии» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Action/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * IC

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг «Игромни»
9,0

Полная рецензия в «Игромнии» №1/2008

Пиковая точка развития скримеровых шутеров. Лучше, выше и интереснее некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый гекс

Kane & Lynch: Dead Men



Рейтинг «Игромни»
8,5

Полная рецензия в «Игромнии» №1/2008

Лучший криминальный шутер последних лет, убедительно моделирующий такую сложную и малорепрезентуемую вещь, как истерика двух взрослых мужчин.

Звуки * Eidos * IO Interactive * IC

World in Conflict



Рейтинг «Игромни»
9,0

Полная рецензия в «Игромнии» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS с юбилеем * Vivendi Games * Massive Entertainment * Софа Кук

The Orange Box



Рейтинг «Игромни»
10

Полная рецензия в «Игромнии» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слаженных. Лучший игровой комплект в новейшей игровой истории.

Шутер * Valve Software * Valve Software * EA

Guitar Hero 3



Рейтинг «Игромни»
8,5

Полная рецензия в «Игромнии» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкладывают «козу» как минимум один раз.

Коричневые отходы * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый гекс/Софа Кук

Sam & Max: Season 1



Рейтинг «Игромни»
8,0-8,5

Полные рецензии в «Игромнии» №1,3,4,5,6,7/2007

Первый сезон Sam & Max Season 1 — это шесть искрометных серий. Идеальный квест времени юного авантюриста Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Квест * Telltale Games/ComicLog * Telltale Games * EA/PlayStation BM



Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ИГРОВАЯ ЛИНИЯ:

Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Вы иногда пишете, что релиз какой-нибудь игры назначен на такое-то время, но на самом деле не стоит ее ждать раньше вот такого вот времени. Откуда вы это знаете? — SMS с номера +7-985-***-16-01



Последние два часа Devil May Cry стабильно выдерживает в феерале-карте, а Devil May Cry 4 эту традицию, скорее всего, не нарушит.

Из инсайдерских источников, из собственного опыта. О любом более-менее крупном проекте всегда много чего рассказывают и много где показывают, на основании этого можно примерно высчитать дату релиза. Кроме того, у всех компаний своя манера поведения: одни стараются выпустить все в срок и редко переносят релизы, другие делают это чаще, третьи только переносят и живут. Возьмем какие-нибудь игры, запланированные на следующий год: Devil May Cry 4 уже вред ни переносит, мы на 99% уверены, что релиз будет в феверале-карте; Starcraft 2 переносит уже пару раз; в случае с Fallout 3 тоже велика вероятность переноса — где-нибудь на весну 2009 года.

Почему разработчики так тщательно скрывают свои электронные адреса? Им, что, не нравится общаться с покупателями собственных игр? Я понимаю, в Сети есть и маньяки, но нельзя же до такой степени шифроваться. Особенно хотелось бы узнать e-mail Питера Молиньё. — Павел Мерзликин, pavel.merzlikin@mail.ru

Чистая правда — разработчики действительно не хотят, чтобы им писали все подряд. Гейб Ньюэлл как-то обмолвился, что после выхода Half-Life 2: Episode One ему пришло тысячи три писем — представьте, какво разбирать столько почты. Правда, Гейб, как и многие другие сотрудники Valve, свой адрес не скрывает. Посмотреть адреса их ящиков можно на странице www.valvesoftware.com/people.html.

Кроме того, в крупных игровых компаниях само руководство против того, чтобы разработчики напрямую общались по почте с игроками и даже с прессой. Для этих целей выделяют пиарщиков и менеджеров по работе с комьюнити, вот их контакты обычно не скрываются.

Почему ни в одной из частей Call of Duty про Вторую мировую нет бомбардировки и захвата Кенигсберга в 1945 году? — Максим КазакOFF, kazakoff94@mail.ru



Калининград — довольно интересное место в плане того, чтобы сделать про него игру. Город оказался оборонительными сооружениями аж со средних веков, но использовать их довелось только во Вторую мировую войну.

Хороший вопрос. Но ответ на самом деле очевиден. О массированных бомбардировках немецких городов западные разработчики по понятным причинам вспоминать не любят, поскольку это, скажем так, весьма спорная доблесть. А в случае с Кенигсбергом (ныне Калининградом) — тем более: в 1944-м британская авиация разбомбила весь центр города, хотя военных объектов там не было. Просто союзники понимали, что Восточная Пруссия отойдет к СССР, и решили оказать такую своеобразную «помощь».

Брали Кенигсберг уже советские войска, и это была одна из наиболее крупномасштабных операций той войны, но на Западе о ней вряд ли многое знают.

Братство NOD [из Command & Conquer] — это бывший СССР? Если нет, то кто они? — Андрей Примаков, bull@intess.ru



Без Кельна братство NOD не стоило бы и выделенного ящика.

Там все очень сложно. Согласно официальной историографии C&C Организация глобальной оборонной инициативы (GDI) выросла из секретного военного альянса Большой Восемки — а в нем, как известно, входил и Россия. Но при этом в рядах NOD всегда хватало русских, это говорит о том, что многие в России все же предпочли встать на сторону братства.

Само братство имеет очень долгую и темную историю. Основано оно было предположительно в 1800-х гг. до н. э., но вплоть до Первой тибериумной войны оставалось в тени. Считается, что именно NOD стояло за действиями Ирландской республиканской

армии, «Исламского джихада», революционной кхмеров в Камбодже и многими другими политическими организациями экстремистского толка. До начала тибериумных войн братство представляло собой сугубо сетевую структуру, у них даже штаб-квартиры не было. Но сетевую структуру отнюдь не простую: братство обнаруживает в себе одновременно черты секты, государства и даже транснациональной корпорации.

После исторического падения метеорита в Италии NOD активно взялся за рынок тибериума и добился на этом поприще немалых успехов: к моменту начала первой войны с GDI им принадлежало 49% мирового рынка тибериума (у GDI — всего 27%), а их общие активы оценивались более чем в \$255 млрд.

Вы как-то писали в новостях, что себестоимость PS3 выше ее розничной цены. Как это может быть? Sony же не благотворительность занимается? — Миша Макбонс, makbones@mail.ru



Так и есть: большинство приставок на протяжении почти всей своей жизни продаются дешевле, чем они стоят в производстве. Дело здесь в том, что их производители зарабатывают не на продаже самих консолей, а на играх и (в гораздо меньшей степени) аксессуарах. Любый издатель, выпускающий свою игру, например на PS3 и Xbox 360, должен перечислить с каждой проданной копии \$10-12 Sony и Microsoft соответственно. Смириться и записать часть выручки не получится: диски с приставочными играми печатают сами производители приставок, и больше никто.

Продавать консоли безубыточно начинают только к концу жизненного цикла, когда устаревает их начинка и обкатывают технологию производства. А как еще, по-вашему, можно выпустить на рынок устройство, позволяющее самые технологичные игры, но за \$300-500, по цене компьютера низкой категории?

Исключением из этого правила является Nintendo. Она и на продажах GameCube умудрялась зарабатывать, и на Wii (это не считая отчислений с проданных игр). С Wii так получается потому, что железо у нее самое слабое во всем нынешнем поколении, а

продать ее далеко не по демпинговой цене.

Кстати, именно из-за отчужденной приважности игры невозможно продавать по тем же ценам, что и компьютерные. С компьютерными играми ведь как: заплатил какой-нибудь «Новый диск» тысяч 800 долларов (сумма условная) за лицензию на РС-версию *Call of Duty 4* — и все, дальше ему остается только выставить цену, при которой можно отбить расходы, ни о каких отчислениях с каждой проданной копии думать не приходится.



Синтия Харрел

титров, *Don't Be Afraid*, исполнила Эльза Фьорилло.

Kojima Productions

Норихико Хибино. Синтия не впервой работала над играми: в 1997 году она записала песню *I Am the Wind* для плейстейшеновской *Castlevania: Symphony of the Night*. А песню из

То, что ничего своего сделать не могут, и так давно известно. Но чего тогда вообще суется? Сидите себе потихоньку, учитесь у Запада, как нужно делать игры/снимать фильмы и пр. А тут они это «замствуют»! Я лучше тем же флибустерам заплачу за оригинальный бренд, чем буду покупать лицензию по русскому шлаку, который не то что 300 рублей — даже столик не стоит. — *Мойша Губерман, murder2000@mail.ru*

X box 360 вы уделяете в журнале гораздо больше внимания, чем PS3. Почему так? — *SMS с номера +7-918-***-48-11*



Производители консолей очень любят демонстрировать свою успешность за счет снимков селебрити в обнимку с их продуктами, и больше всего в этом преуспела, кажется, Microsoft. Вот, пожалуйста, *Рянина* с *Xbox 360*.

Да просто на *Xbox 360* жизнь бьет ключом, а PS3 все еще барахтается в куче проблем. На *Xbox 360* больше всего хороших игр, множество эксклюзивов, да и мультиплатформа выходит, как правило, на *Xbox 360*, а потом уже на PS3.

При этом нельзя сказать, что PS3 совсем уж безнадежна, она все-таки идет на поправку, хоть и медленно. Есть приличные эксклюзивы (*MotorStorm*, *Heavenly Sword*, *Uncharted: Drake's Legacy*, *Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*, скоро — *MGS4* и *LittleBigPlanet*), онлайн вполне себе ничего, ну и, в конце концов, it's a Sony. К этой компании можно относиться как угодно, но, если она проиграет *Microsoft* и *Nintendo* и уйдет с рынка видеигр, мы все очень многое потеряем. Sony — одна из самых креативных и визионерских компаний в мире, только в ней могли быть созданы такие игры, как *LittleBigPlanet* (пусть даже ее и англичане делают), *LocoRoco* и *Ico*.

K то исполняет замечательную песню *Sneak Eater* из интро *Metal Gear Solid 3*? Такой красивый голос у женщины! Если можно, пожалуйста, напечатайте ее фотографию. — *Сергей Вдовин, sergey.vdovin@gmail.com*

Sneak Eater исполнила Синтия Харрел, музыку написал штатный композитор

Y меня сложилось негативное мнение о новом *Call of Duty 4*! Почему в декабрьской «Видеомании» вы расхваливали эту игру, в которой янки как всегда хорошие, а русские плохие (Я НЕ ЗАЯДЛИВ ПАТРИОТ, НО ЗА РОССИЮ В ТАКОМ СЛУЧАЕ ОБИДНО!). НА МОЙ ВЗГЛЯД, подобного рода игру нельзя выпускать в России. Такая же ситуация возникла с *Crysis*. — *Артем Скориков, badplayer_90@mail.ru*

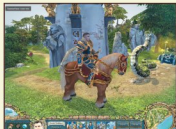
П почему у нас не запретили фильм «Хитмен»? — *SMS с номера +7-903-***-31-14*



Вероятно обижался на игру, где главу русской националистской гоп-трибы Завказан, по меньшей мере, странно. Мало какие игры могут доставлять своим сюжетом столько чистой, незамутненной радости.

А с какой стати его должны были запрещать? Тому, что не запретили, нужно только радоваться. Ну клюква, и дальше что? Посмеялись, да разошлись. Реагировать на подобные вещи такой экстраординарной мерой, как запрет, — это признак слабости и небольшого ума.

П очти в каждом номере вы, господа, осуждаете пиратов — мол, они сеют зло, лишают производителей, в том числе отечественных, «заслуженных» прибыли. А когда те же отечественные, с позволения сказать, «производители» присваивают раскрученные западные бренды — это можно, это нормально! «*King's Bounty: Легенда о рыцаре*», да? Ожидаемая и неплохая вроде бы игра. Однако же есть у меня сомнения, что о ее выходе осведомлены истинные правообладатели (или те, к кому перешел бренд *King's Bounty*). А ряд других примеров, о которых вы пишете в «Новостном меридиане» практически каждого номера? «*Manhunt* по-русски» (*The Hunt*, анонс в сентябрьском номере), «Скалолазка» (фильм и игра по фильму), «Нид фол снид по-русски» в количестве, не поддающемся исчислению? Это вот «по-русски» уже знаете где сидят?!



«*King's Bounty: Легенда о рыцаре*» — явное подтверждение того, что наши разработчики, в общем-то, тоже могут, когда захотят. Вот только мало кто хочет.

Сначала о пиратах. Мы, если честно, к пиратству спокойно относимся и по этому поводу даже в «Горячей линии» прошлого номера отповедь написали. Мы не лицензеры и прекрасно знаем, что большинство населения в нашей стране покупают пиратку, что в какой-то степени это вредит разработчикам, но делать из этого трагедию тоже не надо.

Что касается «*King's Bounty: Легенда о рыцаре*», то, пожалуй, нет, надо писать о том, чего не знаете. Сейчас уже не 90-е годы и самовольным присвоением чужих торговых марок никто заниматься не будет. Права на бренд *King's Bounty* принадлежат «1С» совершенно официально.

«Скалолазки», «Автофэны» и прочий игромусор — другое дело, но юридически здесь все чисто. Очевидно, что ту же «Скалолазку» списали с *Tomb Raider*, но не настолько, чтобы дело могло дойти до суда. Но если бы они были похожи до степени смешения (то есть русскую Лару звали бы, например, Сарой Хофт или хотя бы Тамарой Шнайдер), тогда да, есть все шансы нарваться на иск.

B Portal на протяжении всей игры тебя ведет какой-то странный женский голос. Существует ли обладательница этого голоса на самом деле или он спрограммирован разработчиками? — *Вадим Сулейманов, d-zm@mail.ru*



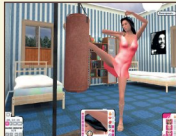
Элла Маклейн

Обладательницу этого голоса зовут Элла Маклейн, это та самая женщина, которая исполнила песню *Still Alive* из

титров Portal (подробнее см. в «Горячей линии» прошлого номера). Она же озвучила турели, и ее же голосом говорит оператор из Half-Life 2 и его эпизодов.

А звучит ее голос странно потому, что его специально обработали таким образом, чтобы он был похож на результат компьютерного синтезирования.

Новый диск и ND Games — это разные компании или одна и та же? — Корышев Дмитрий, +7-951-***-42-62



Propolis Games, сделавшие игру «Дом 2: Построй любовь», — это на самом деле KranX Productions.

Конечно, одна и та же. ND Games — всего лишь издательский лейбл «Нового диска», придуманный в начале 2006 года. Под этим лейблом предполагалось выпускать самые заметные проекты компании, то есть связать его в сознании покупателей с чем-то хорошим. Но после того как под флагом ND Games выпустили шутер «Ийнстикт»...

Иногда дополнительные лейблы придумывают, чтобы скрыть происхождение игры и не навредить репутации компании. Например, всем известная компания KranX Productions произвела однажды на свет игры «Голод» и «Дом 2: Построй любовь», но выпустила их под фиктивным брендом Propolis Games. «Акелла» огребла за «Бой с тенью» столько критики, что следующие проекты от создателей «Бой с тенью» («Меченосец», «Бой с тенью 2: Реванш») выходили с пометкой «TM Studios» (TM расшифровывается как TrashMasters) в графе «разработчик». Ведь никто за пределами индустрии толком не знает, что TM Studios — отдельная организация, а группа сотрудников «Акеллы».

Как там поживает Alan Wake? — SMS с номера +7-911-***-54-91

Около полугода назад мы связывались с фирмами из Remedy и направлялись в гости, но они тогда сказали, что показывать им пока просто нечего. Зуб даем, что раньше поздней осени-2008 (или даже 2009 года) Alan Wake не выйдет.



Alan Wake

Среди разработчиков игр есть подруги? — Евгений Кашпур, KEI21@yandex.ru



Сергей Григорьевич, GSC.

Xango-Tango, которая быстро стала одной из самых популярных casualок в интернете и дала возможность братьям заняться играми на постоянной основе. И это в Якутии!

Если говорить о выдающихся людях, то они в подростковом возрасте не то что игры писали — целые компании создавали. Сергей Григорьевич основал GSC Game World («Казак»), S.T.A.L.K.E.R. в 16 лет. Демис Хассабис пришел в Bullfrog (Populous, Syndicate, Dungeon Keeper) в том же возрасте и успел поработать над игрой Theme Park, которая потом продалась многомиллионным тиражом, а спустя несколько лет учредил собственную компанию Elixir Studios (Republic: The Revolution, Evil Genius).

Почему вы не пишете в журнале об играх, которые выходят в других странах и не будут выходить в России? Было бы очень интересно узнать о них. — Руслан Горпенюк, ruslanick@mail.ru

Мы никогда в жизни не задавались такой глупостью, как вопрос о том, выйдет ли такая игра в России или нет. Это в последние годы наш рынок более-менее цивилизовался и почти все игры выпускаются местными издателями. Но еще лет пять-семь назад в России официально выходили лишь единичные тайтлы — и тем не менее мы пи-

Заниматься разработкой можно в любом возрасте, главное, чтобы способности и желание были. Например, год два назад двое братьев из Якутии, Алексей и Афанасий Ушницкие, написали игру



В российском отделении Microsoft два года говорили, что вот еще немного, еще чуть-чуть, и они официально запустят Xbox 360 в России. Тут, этом все, что затян, и так могли совершенно свободно купить приставку в магазинах, торгующих серым импортом.

саги обо всем. И продолжаем писать сейчас — ведь до сих пор есть игры, которые российскими компаниями не издаются.

Вообще, в эпоху глобализации говорить, что вот эта игра вышла в России официально, а вот эта — нет, просто смешно. Это бредовая и абсурдная идея, которую навязывают нам издатели и производители приставок для борьбы с пиратством и серым импортом. Пиратство — штука в какой-то степени вредная, а вот серый импорт тех же консолей для нас, потребителей, даже выдает: у тех, кто им торгует, цены порой ниже официальных. Когда весной прошлого года Sony начала продажи PlayStation 3 в России, то ценник выставили на уровне 22 тыс. руб. Но в некоторых магазинах ее можно было купить и за 19 тыс. руб.

Почему наше правительство не проводит никаких реформ, направленных на развитие игровой индустрии? — SMS с номера +7-909-***-08-25

Представлю, как это будет выглядеть: Путин (Медведев?) подписывает указ о создании госкорпорации «Роспромигры», из Стабфонда выделяются бешеные миллионы

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.

■ По SMS на номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

2) При отправке вопросов имейте в виду несколько моментов:

■ Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.

■ Не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз.

■ 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 дешифровку потребовалось бы слишком много времени.

■ В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависла, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и так далее.

■ Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

■ Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



Ubisoft хит и транснациональная корпорация, из-за вызывает симпатию. К ней даже французское правительство нервно дышит, правда, дело тут, видимо, не просто в симпатии, а в тесной дружбе чиновников с руководством компании.

Если отставить в сторону шуточки, то все на самом деле предельно очевидно: роль игровой индустрии в экономике страны настолько мала, что в правительстве о ее существовании должно быть, и не подозревают. А даже если бы и знали, то не факт, что игровикам стоило бы помогать: российское кино от господаций лучше не становится — скорее наоборот. На государственном уровне игры поддерживают, например, во Франции, но там есть многостаночница Ubisoft со своими лоббистами.

Будет ли Warcraft 4? Ведь после появления World of Warcraft в продолжении истории уже нет смысла... Или я не прав? — *Иван Грачев, br_for@bk.ru*



Нет, друзья, World of Warcraft — это явно не конец истории.

В 1989 году американский философ и политолог японского происхождения Франсис Фукуяма опубликовал статью под названием «Конец истории?». В ней он утверждал, что с падением СССР и коммунистической системы во всей планете утвердятся либеральные демократии западного образца, причин для разногласий и конфликтов будет становиться все меньше и меньше, а место идеологической борьбы займут экономический расчет, удовлетворение запросов потребителя и забота об экологии. Отчасти он оказался прав, но гораздо больше людей высказались в отношении этой статьи по примеру Маргарет Тэтчер. Она статью Фукуямы охарактеризовала предельно коротко: «Начало бредня».

Вся эта длинная преамбула приведена к тому, что конец истории превозглашал уже тысячи раз, но этого ни разу не произошло. Положим, сейчас в Warcraft 4 нет особой нужды из-за наличия World of Warcraft. Но никто ведь не знает, что случится завтра. WoW может вдруг растерять свою популярность, в Blizzard может сме-

ниться руководство, и она начнет выпускать шлак, исчезнут стратегии в том виде, в каком мы их знаем... В общем, судачить на тему того, будет Warcraft 4 или нет, совершенно бессмысленно. Объявят — значит, будет, нет — ну и ладно, переживем как-нибудь.

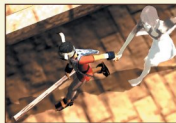
Почему Valve выбрали себе такое странное название (переводится как «вентиль»)? Они что, параллельно с выпуском игр изготавливают трубопроводную арматуру? — *Владимир Амельчук, gaens@mail.ru*



Старый (вверху) и новый (внизу) логотип Valve.

Я связался с Гейбом Ньюэллом, главой Valve, и вот что он ответил на этот вопрос: «Мы потратили довольно много времени, пытались подобрать максимальное говорящее название. Чтобы было проще определиться, мы даже стали визуализировать некоторые варианты названий, и в итоге лучшим оказалось изображение вентиля. Среди других вариантов была такая дичь, Rhino Scar и Fruitfly Ensemble, так что, думаю, мы сделали правильный выбор».

Мы тут с другом поспорили, можно ли считать игры искусством. Как вы думаете? — *SMS с номера +7-911-***-42-67*

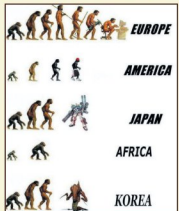


Когда ставят рядом слова «игры» и «искусство», то чаще всего вспоминают Ice (PS2, 2001).

Этот спор настолько же давний, насколько и бессмысленный. Если игры — искусство, то что дальше? Если не искусство, то, опять же, что с того? Искусство расценивают как нечто высокое и очень ценное (поэтому к искусству и стараются примазать игры), как некое высказывание, но при этом: 1) никто толком не может сказать, что

считать искусством, а что нет; 2) 99,9% того, что называют искусством, гроша ломаного не стоит и/или представляет собой крик на пустом месте. Так что даже если игры не искусство, то это только к лучшему.

Давно замечено (и вы об этом не раз писали), что игроки в разных странах отличаются друг от друга. Американцы и европейцы всеядны, корейцы тащатся от Warcraft/Starcraft и онлайн-игр, японцы жизни не мыслят без «Гандамов» и JRPG и т.д. А подробных исследований на этот счет не проводились? — *SMS с номера +7-917-***-23-45*



Исследования были, но, кроме кучи малоинтересных цифр, ничего не дали. Зато существует замечательная картинка (это ее вы сейчас наблюдаете), которая скажет больше, чем любые исследования и комментарии к ним.

Финальные версии игр вы тестируете в редакции или у разработчиков? — *Павел Филиппов, pav194@mail.ru*

Последней игрой, которую мы проходили в офисе разработчиков/местных издателей, был Half-Life 2: Episode One (более полутора лет назад), и то мы пошли на это лишь потому, что: а) игру не удалось активировать на наших компьютерах; б) Episode One достаточно короткий, чтобы его можно было проскочить в течение рабочего дня и даже поковырять некоторые места по несколько раз.

Но вообще рецензии по играм, пройденным у разработчиков, мы не пишем, да и играем-то мы в них только когда пишем превью. Чтобы написать нормальную рецензию, нужно тестировать игру на своей территории и в спокойной обстановке. Если такой возможности нет, то мы лучше задержим статью.

Правда, в последнее время, с проникновением западных издателей на наш рынок, эта проблема дает о себе знать все меньше. Та же EA присылает диски со всеми своими играми заранее и без всяких напоминаний с нашей стороны. С российскими компаниями, как ни странно, работать сложнее. Доставать через них игры (что западные, что местного разлива) получается труднее и муторнее, чем у EA, даже несмотря на ее гигантскую внутреннюю бюрократию. Так что в этом плане им есть у кого поучиться.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Пять лет назад объявленная в **Splinter Cell** ситуация казалась глупым, но забавным анекдотом. Американдцы в Тбилиси? Спецслужбы США взяли за президента Грузии Кобамбу (читается — «Комбайн»)

Tom Clancy's Splinter Cell

Nicoladze? Теперь не смешно. В Грузии кучкуются американские военные советники. Моих соседей-грузин, державших уютный продуктовый магазин в торце московской «панели», депортировали на родину. Драма-тургия отношений Россия-Грузия слизана у Шекспира: лица мрачны, уд на клинках. А сюжет **Splinter Cell**, напротив, удивляет своей простотой: откуда

Кланси-то узнал?

Сама игра детонирует в памяти даже не трехглазым прибором ночного видения, который крепился ко лбу агента Фишера, а ласковым словом «плавно». Вы помните, как плавно двигался Фишер? Как грациозно он подтягивался, как по-кошачьи краплся по тбилиским переулкам, как нежно хвтал за горло охранника и торже-

ственно вел того в неосвещенный закуток? Геймплей **Splinter Cell** (сиди в тени, туши лампочки) мы уже более или менее знали по **Thief**. А вот необыкновенную акробатику и подробную, дорогостоящую анимацию увидели едва ли не впервые. Объяние **Splinter Cell** — это прежде всего обаяние денег: нас подкупили.

Оказывается, это приятно.

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	обывальное предсказание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



«Википедия» смешно разбирается с жанром **Worms 2**: пишет, что artillery game, типа игра про пушки. Но почему не «игра про оттопление» (черви постоянно вступают в эти самые), «про погоду»

Worms 2

(здесь такое делают против ветра) или, допустим, «про рытье траншей»? Все это в **Worms 2** есть. А кроме того, есть тактика и стратегия, долгие паузы и эшкен, ландшафтный дизайн, циничные скетчи уровня «Монти Пайтона», паркур, фантазмагория... Безумный коктейль. Такие сейчас не мешают, да и раньше делали только по нитинго. Бармены из Team17 явно находились в состоянии сильн. алк. оп., и **Worms 2** для них — случайный шедевр. Про-

должения «Червей», собранные по более или менее тем же правилам, успехом не пользовались. А относительно свежие **Worms 3D** смогли занять меня всего на десять минут — причем я прорджался на девять минут больше любого другого обладателя копии.

Со стороны **Worms 2** выглядит несерьезно. Луноглазые кальчатые черви пищат, дрожат, потом достают адские пушки и фугаты. Но это, в принципе, типичный **Team Fortress 2**: детский сеттинг, зато игра очень

зрелая. Именно поэтому **Worms 2** надлого основанию на ноутбуках, став спасательным кругом в ситуации «командировка, несколько коллег, один компьютер». Последний раз я играл в **Worms 2** на сочинском фестивале «Кинотавр» в 2006 году. Папарацци из желтой ежедневной газеты днем фотографировал на пляже голопузых знаменитостей, вечерами работал по клубам, а ночами приглашал знакомых в гостиничный номер, включавший тяжелый оцинкованный латоп и...

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	тепла война
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	MicroProse/Team17

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Наши юные читатели, вероятно, озадаченно хмурят лбы: «Сам с Максом?... Что-то из новостей!» — и быстро вспоминают квесты, сфабрикованные в 2006-2007 гг. На самом деле **Sam & Max** сильно стар-

Sam & Max: Hit The Road

ше вашего хомячка, собаки и даже, может быть, вас самих. В 1993-м два мультипликационных честных детектива, флегматичный пес Сам и кровожадный кроль Макс, берутся за первое дело — ищут пропавшего снежного человека. В ходе расследования партнеры объезжают пол-Америку, собирают столько шерсти бифтурдо, что можно связать свитер, дергают за борду восковую фигуру, ломают робота марки Macrohard — и ведут

себя крайне раскрепощенно, если не сказать по-дурацки. Какая там «Наша Раша!» В диалоге с любым NPC есть опция «лягнуть глупость», и, знаете, эта возможность используется на всю катушку.

В 1993 году в Россию везли гуманитарную помощь — коробки с тушеной, консервированной ананасы, плохие китайские игрушки (и, получив продуктовый набор из Германии, немедленно отправил в ответ набор значков

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	веселые квесты
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts

«Города-герои СССР»). «Бригада» была не в телевизоре, а на улицах: во дворе моего дома на Гоголевском бульваре за лето сгорело три черных иномарки. По центральному телевидению запретили показ «Лебединого озера», чтобы не смущать население. И вдруг посреди этой чернухи появляются **Sam & Max!** Это просто чтобы вы понимали, какими они были — и, между прочим, остались! — праздником.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Чтобы увидеть, какой путь проделали игры за двадцать лет, достаточно сравнить **Airborne Ranger** с новейшим **Medal of**

Airborne Ranger

Honor: Airborne. Medal of Honor — это большое кино, чистый Спилберг. Детальные лица солдат, всамделишный дым, убедительные руины... А **Airborne Ranger** — ну так, школьник в тетрадке войнушку нарисовал. Зато внутри все ровно наоборот. Medal of Honor ведет игрока за ладюшкой: аккуратнее, мальчик, не оступись! **Airborne Ranger**, напротив, верен лозунгам группы «Кино»: «Следи за собой, будь

осторожен». Миссия начинается с брифинга. Дальше — экипировка: боец сам решает, что взять на операцию. Он лично сбрасывает запасной боекомплект на вражескую территорию. Наконец, десантируются — наобум, куда повезет. Долгий путь по передовой — ползком, по кочкам, отстреливаясь от врагов. Попытки восстановить в памяти карту местности. Идентификация цели. И... провал: добравшись до

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	день ВДВ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	MicroProse

объекта, ты вдруг понимаешь, что ошибся в самом начале — зеунул на инструктаже, забыл LAW или взрычатку, патроны закончились, в общем, что-то не рассчитал. Ты облажался еще до высадки — и поэтому начинаешь заново. Ответственность — это право на неисправимую, фатальную ошибку. Так вот, **Airborne Ranger** наряду с другими житами тех лет признавал это право за игроком.

МЕСЯЦ ФЕВРАЛЬ В ИСТОРИИ

1 февраля 2006 года

Уве Болла выдвигают на премию «Золотая малина» в номинации «Худший режиссер года» — на экраны только что вышел «Один в темноте». Но даже эту премию Болл не получит.

ALONE IN DARK

2 февраля 2001 года

Codemasters увольняет 90 сотрудников в связи с реструктуризацией бизнеса: компания решила заняться играми для Xbox и PS2. Это не помешает ей выпустить Operation Flashpoint — одну из лучших ПК-игр сезона.


3 февраля 2001 года

Пресса объявляет банкротом студию TopWare Interactive — создателей серии Earth 21xx. Через неделю TopWare даст опровержение: «Мы живы. Каким-то образом выкарабкаемся...» И не соедет. Работает до сих пор.


4 февраля 2002 года

Ubisoft покупает у Международной Федерации тенниса (ITF) лицензию на производство игр о Кубке Дэвиса — самом престижном турнире по большому теннису в мире.

5 февраля 2007 года

Флоридская коллегия адвокатов направляет в Верховный суд штата 40-страничную жалобу на своего коллегу Джона Томпсона, одного из главных американских борцов с играми. Томпсона обвиняют в систематическом неподчинении суду и нарушении профессиональных этических норм.


8 февраля 2001 года


На сайте Gamers.ru/industry.com, ныне закрытом, появляется ремикс на хит Бритни Спирс, написанный игроками в Counter-Strike: «Oops.. I killed you again. I shot you with my AWP. Oh baby, baby...» Комментарий от певцы не будет.

11 февраля 2003 года

Несовместимую отечественным компаниям заботу принимает издатель «Руссобит-М». Покупатели первого тиража стратегии «Европа 1400: Галлия» — безобразно глотающего, почти неизменяемого — могут бесплатно получить диск с игрой, протестированной до версии 1.03с.


14 февраля 2003 года

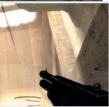
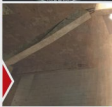
Чемпион по экстремальному велоспорту Дейв Мирра подает в суд на издателя Acclaim. Спортсмен считает, что игры с именем Мирры в названии порочат его репутацию и достоинство, и требуют \$20 млн компенсации. Упадёт иск полюбовено.

16 февраля 2006 года

День войны с китайскими фермерами. Несовершеннейшим китайцам запрещают посещать интернет-кафе. Если в кафе будет замечен подросток, заведение оштрафуют на \$3700 или закроют.

10 февраля 2006 года

Первый аддон к Half-Life 2 официально переименован в Episode One. Тем самым Valve признала, что дополнений будет несколько. Отличная новость!


17 февраля 2002 года

В американском штате Джорджия запрещают продажу игр с рейтингом Mature несовершеннолетним. Продавец, уличенный в попытке незаконной реализации игр, будет оштрафован на \$100 за каждую копию.

20 февраля 2006 года

Основатель и глава Shiny Entertainment Дэвид Перри покидает компанию, чтобы... спасти ее. Издательство Atari собирается продать Shiny с молотка, а Перри хочет найти покупателя поговоривше — и вернуться на должность. Результат: Shiny теперь в составе конгломерата Foundation 9 Entertainment.


23 февраля 1919 года

День рождения Красной Армии. Начиная с этого дня каждый здоровый мужчина должен отдать Родине долг, который он предположил бы вернуть, сидя у монитора.


25 февраля 2004 года

Закрывается Origin Systems — компания, известная по BioForge, Ultima, Wing Commander, Privateer и System Shock.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Полупрозрачный монитор



Dell представила компьютерный монитор для тех, кого обычные гаджеты уже не удивляют. В новой линейке Dell Crystal пока лишь одна модель — 22-дюймовый Crystal C22W

со стеклянной рамкой, 2 Мп веб-камерой, микрофоном и встроенными динамиками. В основе C22W лежит матрица TN+Film с разрешением 1680x1050. Обещаны яркие цвета и большая углы обзора. Время отклика составляет 2 мс GTG, динамическая контрастность — 2000:1. Для подключения к компьютеру предусмотрены нестандартный разъем DisplayPort и привычный DVI.

Не как у всех



Sapphire сообщила о выходе серии ATOMIC, включающей графические карты и материнские платы, которые будут отличаться необычным дизайном и богатой комплектацией. Первая в очереди — Radeon HD 3870 ATOMIC. Вместо картонной коробки видеокарта помещена в чемоданчик, комплект поставки включает треметровый шнур HDMI.

В Radeon HD 3870 ATOMIC используется односплошная система охлаждения, построенная на основе технологии испарительной камеры. Вместо тепловых трубок используются полая камера, вдоль стенок которой проложен пропитанный жидкостью фитиль. Нагреваясь и испаряясь у горячей стороны камеры, жидкость перемещается к холодной стороне, где конденсируется и отдает тепло металлической стенке, а затем снова переносится в горячей стороне по фитилю. За расхождение энергии в атмосферу отвечает обычный радиатор. Стоимость новинки пока не сообщается.

Одноядерные процессоры уходят на пенсию



В конце зимы увидит свет последний двухядерный процессор Intel Celeron — E1200. Он обеспечит приличный уровень производительности при цене порядка 1300 руб.

Технические характеристики уже известны: модель оснащена 512 Кб кэша 2-го уровня, работает на частоте 1,8 ГГц и использует 800 МГц шину. Семейство Celeron E1xxx будет расти и шириться. К 2009 году Intel полностью откажется от одноядерных процессоров.

AMD покатила по горку?



Чуть больше года назад AMD приобрела канадскую компанию ATI за пять с половиной миллиардов долларов. А на сегодняшний день активы самой AMD оцениваются всего в 5 млрд. Компанию уже с натяжкой можно назвать гигантом на фоне лидера полупроводниковой промышленности и ее прямого конкурента — Intel, стоимость которой достигла \$162 млрд.

Руководство AMD возлагало большие надежды на первые Phenom, — при полной загрузке ядра компьютер просто-напросто зависал. Инженеры попытались решить проблему путем обновления BIOS, но вышло, что после этого производительность системы падает на 10-20%. Анонс новых Phenom пришлось перенести. Сначала на первый квартал 2008-го, а затем — на более поздний срок. Модели Phenom 9900, 9700, 9650, 9550, 9150e и 9100e появятся в продаже ближе к лету, одновременно с трехядерными AMD Phenom 8700, 8650 и 8450.

Intel не забывает об однопоточных приложениях



Многоядерные процессоры стремительно набирают популярность, но далеко не все программы поддерживают многоточность. Именно поэтому Intel старается повысить эффективность работы процессоров в однопоточных приложениях.

При разработке нового поколения мобильных процессоров компания возьмет на вооружение технологию EDAT. За счет использования независимого управления напряжением на каждом ядре EDAT позволит краткосрочно повышать частоту одного из ядер на 30-40%. Разогнанный режим активен, пока температура не превышает пороговое значение; при критической температуре процессор переключается в щадящий режим. Средний производительность при этом заметно улучшится, эффективность охлаждения останется на высоком уровне.

Apple позаботится о нашем здоровье



Apple решила позаботиться о здоровье владельцев iPod. Последняя разработка компании позволит новым плеерам отслеживать, как долго и с какой громкостью звучит композиция, а затем автоматически понижать громкость. Зачем? Все просто: прослушивание музыки при уровне громкости свыше 100 дБ со временем неизбежно ведет к потере слуха. Но компания редко выслушивает советы медиков — каждый второй школьник гривых выжимает из плеера максимум. С другой стороны, нововведение правильное, но с другой — невозможно подобрать оптимальный для всех уровень громкости.

Девятое поколение



Появились новости о видеокартах NVIDIA девятого поколения. Самая интересная новинка — GeForce 9600 — придет на смену GeForce 8600 GTS и предложит 256-битный интерфейс шины памяти. Первые тесты показывают 20-40-процентное превосходство GeForce 9600 GT над Radeon HD 3850. Характеристики: 512 Мб памяти, 64 потоковых процессора, частота ядра/памяти — 500/2000 МГц, ожидаемая цена — от 4500 руб.

В начале весны выйдет GeForce 9800 GX2. Видеокарта основана на двухуровневой печатной плате — на каждом из них расположится один видеочип G92 с 128 потоковыми процессорами и 512 Мб GDDR3-памяти. Для подключения к блоку питания используются два разъема: один стандартный и один восьмипиновый. Рекомендованная стоимость — 11 500 руб.

Откуда звук?



Японская компания Scythe представила компактную акустическую систему Kama Bay Speaker для подключения к выходу звуковой дорожки компьютерного корпуса.

На передней панели расположено четыре маленьких динамика, выключатель питания и регулятор громкости, сзади — четырехпиновый разъем питания и аудиоход. Соответствующий шнур подключается к выходу звуковой дорожки и протягивается в системный блок через прилагающийся в комплекте пульт. Акустическая система выпускается в трех цветовых исполнениях: белом, черном и серебристом. Заяв-

Итоги конкурса компании Thrustmaster

THRUSTMASTER®

Итоги конкурса компании Thrustmaster:

- 1 место — Александр Ващенко (vash_sash@...).
- Приз — геймпад Thrustmaster Run'N Drive 3-in-1 Rumble Force.
- 2 место — Николай Димурин (kolya_dimurin@...).
- Приз — геймпад Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1.
- 3 место — Максим Прусов (maksim.prusov@...).
- Приз — геймпад Thrustmaster T-Mini 2-in-1.

Почетные призы получают еще 20 участников: Олег Синицын (olgerd-night@...), Алексей Чернышев (okletmiges@...), Игорь Загородный (ivz263@...), Вячеслав Шишкин (shishkin_pvi@...), Максим Лепилин (maks90@...), Максим Ближнюк (homa185@...), Никита Коркунов (nick230992@...), Павел Лещенко (resident_rus@...), Светлана Малюшкина (plapvssh@...), Дмитрий Сдобнов (tech@...), Юрий Меркулов (morfev666@...), Мурат Игисиев (kuanyshi@...), Артем Тарасов (a.tarasovvv@...), Алексей Васильев (vasilyev_loko@...), Антон Барулин (kit008@...), Денис Обувалов (dio27_h@...), Максим Колтунов (dio27_h@...), Сергей Сергеев (sergeevsv@...), Шамиль Рамазанов (shaman091@...), Андрей Ставицкий (dr.on05@...).

ления мощность — 3 Вт (по полтора ватта на два динамика). В общем, в погоне приятных безделушек прибыло.

Достоинство за наличные



Компания Bose представила две аудиосистемы Lifestyle — V30 и V20, претендующие на роль сердца современной гостиной.

Центральные блоки новинки собирают сигналы с DVD-проектировщика, спутниковой системы, камеры, компьютера, игровой приставки, обрабатывают их и выводят на телевизор или видеопроектор. В наличии все необходимые разъемы, в том числе HDMI.

Комплект поставки включает медиаконsole, пульт ДУ, сабвуфер, четыре сдвоенных кубика-сателлита и маленький трапециевидный «центр». На дисплее специального внешнего модуля отображается источник сигнала, режим работы и время. Разница между аудиосистемами заключается в размерах сателлитов и цене: Bose V20 стоит 50 000 рублей, V30 — на 30 000 дороже. Дорого, но какой аудиофилл устоит от соблазна?

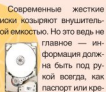
Просто и со вкусом



LG анонсировала начало продаж LG Flatron L1954TQ на территории России. 19-дюймовый дисплей построен на основе TN+Film матрицы со временем отклика 2 мс GTG. Технология

Digital Fine Contrast регулирует яркость по мере изменения изображения на экране, за счет чего достигается контраст на уровне 5000:1 и яркость 300 кд/кв. м. Дизайн, как называется, без лепнины и позолоты — исключительно для работы. Удобная подставка позволяет свободно поворачивать, поднимать, спускать и наклонять

Hitachi отказалась от выпуска миниатюрных винчестеров



Современные жесткие диски козыряют внушительной емкостью. Но это ведь не главное — информация должна быть под рукой всегда, как паспорт или кредитка. В кармане накопителей все еще используется 1- и 1,8-дюймовые винчестеры, но быстрое снижение цен на SSD-носители беспокоит многих производителей.

Так, например, руководство Hitachi приняло решение отказаться от выпуска 1-дюймовых HDD. Производство винчестеров форм-фактора 1,8 дюйма продолжится до конца года — 160 Гб модели все еще гораздо дешевле твердотельных накопителей аналогичной емкости. Со временем разница исчезнет и диски на основе флэш-памяти добьют HDD.

Наколенник



Места для клавиатуры часто не хватает. Монитор, джойстик, баночка газировки и прочая периферия с трудом помещаются на столе. Дизайнеры Phantom предлагают переместить клавиатуру и мышь на колени — Phantom Lapboard позволяет работать, играть и общаться с друзьями, развалившись в любимом кресле.

В комплект входит беспроводная клавиатура, мышь и трансформируемая жесткая панель для размещения на коленях. Игровые кнопки выделены контрастным белым цветом, а оптическая мышь с разрешением 1200 dpi подключается прямо к клавиатуре. Подставку можно свободно вращать, что позволяет комфортно работать с мышкой как правой, так и левой рукой. Благо она симметричная. ■

Железный софт на DVD

Видеокарты

- AMD avivo Video Converter Engine 7.12 — видеокодек для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- AMD Catalyst 7.12 — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- ATI Tray Tools 1.3.6.1053 — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- NVIDIA ForceWare 169.21 — драйвера для видеокарт серии GeForce 58/78 под Windows XP.
- RivaTuner 2.06 — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- TechPowerUp GPU-Z 0.1.5 — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.09.0007 — драйвера для всей линейки карт X-Fi от Creative.
- Realtek AC'97 A4.03 — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio R1.84 — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- ASUS Update 7.13.02 — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- GIGABYTE @BIOS 1.21 — прошивальщик BIOS любой системной платы GIGABYTE.
- GIGABYTE EasyTune5 B07.1101.1 — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3 — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- CrystalDiskMark 1.0.5c — измерит производительность вашего винчестера.
- HD Tune 2.54 — тестирует любую носитель и покажет его скорость.
- Hitachi Drive Fitness Test 4.10 — тестирование и настройка винчестеров от Hitachi.
- NERO CD/DVD Speed 4.7.7.5 — измерит скорость вашего DVD-привода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- Belarc Advisor 7.2.22.4 — расскажет вам все о вашей системе.
- CPU-Z 1.43 — определит любой процессор, чипсет и память.
- CrystalCPUID 4.13.2.402 — универсальный детектор процессоров.
- CrystalMark 2004R2 0.9.123.404 — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- Fresh Diagnose 7.72 — исследует все потенциальные уязвимости вашей системы.
- SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.1.13.12) — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- SpeedFan 4.33 — повелитель всех вентиляторов.

Итоги конкурса «Определи правильно» от компании Chaintech

Итоги конкурса «Определи правильно» от компании Chaintech.



- 1 место — Владимир Рязанцев (vladimir518198@...).
- Приз: видеокарта Chaintech GSE86GTS-A1 (GeForce 8600 GTS).
- 2 и 3 места — Алексей Стреженов (strezhenovAY@...), Борис Трофимов (raitex@...).
- Приз — видеокарта Chaintech GSE85GT-G1 (GeForce 8500 GT).

2007

ЛУЧШИЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ
УШЕДШЕГО ГОДА

Алексей Горбунов, Иван Нечесов, Николай Арсеньев

2007 год позади. Пришло время подводить итоги. Какое железо было самым лучшим — наиболее мощным, оптимальным по цене, прочее прочее — в ушедшем году? Развернутый ответ — перед вами.

Центральный процессор

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CORE 2 EXTREME Q9650

Ядро: Yorkfield • Кол-во транзисторов: 820 млн • Техпроцесс: 45 нм • Кол-во ядер: 4 • Разъем: Socket 775 • Тактовая частота: 3,0 ГГц • Частота FSB: 1333 МГц • Объем кэш-памяти: 2x6 Мб • Дополнительно: Intel 64, SSE 1/2/3/4.1, SpeedStep, XD-bit, VT • Цена: 29000-30000 руб.

В мире процессоров Intel доминировала весь прошедший год. Семейство Core 2 оказалось настолько успешным, что диву даешься, особенно когда вспоминаешь времена Pentium 4 и Pentium D, которые с трудом конкурировали с AMD Athlon 64. В то время AMD смогла отнять немалую долю рынка и казалось, что тенденция переключится будет снова. Выход серии Core 2 все изменил.

Ушедший год запомнился тем, что одноядерные ЦП ушли в прошлое, а на горизонте замаячили четырехядерные модели. В случае с Intel речь идет о четырехядерных Core 2 Quad/Extreme. Они представляют собой объединенную парочку двухядерных процессоров, использующих одну внешнюю шину. Подход, может, и не самый прогрессивный, но очень эффективный и относительно недорогой.

Под занавес 2007-го Intel преподнесла сюрприз и явила миру обновленную микроархитектуру с кодовым названием Penryn. Изменения оказались существенными. Во-первых, техпроцесс уменьшили с

65 нм до 45 нм, во-вторых, для создания транзисторов использовали high-k-диэлектрик на основе гафния, а также металлические затворы, все это позволило повысить производительность и снизить энергопотребление. Объем кэш-памяти на каждые два ядра увеличился до 6 Мб, количество транзисторов — до 820 млн, ну а площадь кристалла при этом уменьшилась на 25%. Кроме того, в Penryn компания внедрила новый набор инструкций SSE4.1 для ускорения работы с мультимедиа-данными. Была улучшена работа технологии Intel Virtualization Technology, усовершенствованы функциональные блоки ЦП. Новая линейка процессоров включает в себя ряд двухядерных и четырехядерных процессоров. Топовым стал Core 2 Extreme QX9650.

Core 2 Extreme QX9650 работает на частоте 3,0 ГГц, системная шина — 1333 МГц. Этот монстр отлично справляется со всеми задачами. Более того, его высокая скорость вовсе не означает, что вы не можете его разогнать еще больше — сможете, более чем, множитель можно менять в любом направлении. Главное — запастись суперкулером и хорошо вентилируемым корпусом.

А что же AMD, спросите вы? Пока ей сказать нечего, подождем, пока она отладит Phenom.



Кулер для процессора

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ THERMALRIGHT ULTRA 120 EXTREME

Поддерживаемые разъемы: Socket AM2, Socket 775 • Материалы: алюминий, медь • Кол-во тепловых трубок: 6 • Размеры: 63,5x132x160,5 мм • Вес: 730 г • Цена: 1800-2000 руб.

Thermalright недавно появилась на российском рынке, но сразу зарекомендовала себя как производитель высококлассных кулеров. Ultra-120 eXtreme сумел обойти своих конкурентов в лице Thermalright BigTup 120 VX, Cooler Master GeminII и многих других.

Ultra-120 eXtreme состоит из блока алюминиевых пластин, наназванных на шесть медных (некалориванных) тепловых трубок. Башенка получилась высокая, но достаточно узкая, что дает свободу маневра при установке.

Но стоит учитывать, что перед нами радиатор, то есть для Ultra-120 eXtreme придется докупать вентилятор. Высокоскоростной ветродуй необязателен, подойдет и качественная 120-мм модель на 1200 об/мин.

Эффективность Ultra-120 eXtreme в паре с вентилятором очень высока и с легкостью охладит четырехядерный процессор, даже если вы его разгоните!



Материнские платы

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MSI K9AG PLATINUM

Чипсет: AMD RD790 + SB600 ● ЦП: AMD Sempron, Athlon 64/64 FX, Phenom ● ФSB: 2600 МГц ● ОЗУ: DDR2-533/667/800/1066 ● Разъемы: 4 PCIe x16, PCIe x1, 2 PCI ● Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), 2 SATA I и 2 eSATA (RAID 0, 1, JBOD) ● Звук: Realtek ALC888/ALC898T ● Сеть: 2 GbLAN ● Задняя панель: 2 PS/2, 4 USB, FireWire, 2 eSATA, LAN, аудиоразъемы ● Форм-фактор: ATX (305x245 мм) ● Цена: 5000-9500 руб.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS BLITZ EXTREME

Чипсет: Intel P35 + ICH9R ● ЦП: Intel Celeron D, Pentium 4/D/Extreme/Dual-Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme ● ФSB: 800/1066/1333 МГц ● ОЗУ: DDR3-800/1066/1333 ● Разъемы: 2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 2 PCI, разъем для SupremeFX II ● Дисковый массив: FDD, IDE, 6 SATA I (RAID 0, 1, 5, 10), 2 eSATA (RAID 0, 1, JBOD) ● Звук: Supreme FX II ● Сеть: 2 GbLAN ● Задняя панель: PS/2, 6 USB, FireWire, 2 eSATA, 2 LAN, аудиоразъемы ● Форм-фактор: ATX (305x245 мм) ● Цена: 9000-9500 руб.

Когда речь заходит о материнских платах топ-уровня, вспоминается **ASUS**, а именно — плата серии **Republic of Gamers** — **Blitz Extreme**. Построена на Intel P35, поддерживаемая память — DDR3 SDRAM. Надежность гарантирует отличная разводка, твердотельные конденсаторы и 8-фазная схема питания ЦП. Стабильности добавит продвинутая система охлаждения, состоящая из радиаторов и медных водопроводов, соединенных тепловыми трубками. Подключив к плате СВО, обеспечите лучший отвод тепла.

Комплект поставки включает ЖК дисплей, отображающий POST-коды, пару вентиляторов, несколько термодатчиков и даже резиновые

ножки, на которые можно поставить плату, если она используется в открытом стенде. Самый матерый оверклокер удивится многообразию опций BIOS. Некоторые из них даже официально не документированы! Цена на Blitz Extreme высока, порядка 9000-9500 руб. На то он и идеал, чтобы быть труднодоступным.

В рамках анонса платформы **Spider** компания **AMD** представила чипсеты 7-й серии. И хотя процессоры **Phenom** пока далеки от нас, материнские платы на базе обновленного набора микросхем не заставили себя ждать. Такие компании, как **ASUS** и **GIGABYTE**, представили свои вариации на тему. В нашем случае заслуженный титул лучшей платы для процессоров AMD получает **MSI K9A2 Platinum**.

Она хороша во всем, начиная с внешнего вида и заканчивая возможностями BIOS. Первое, за что цепляется взгляд, так это четыре разъема PCIe x16, что позволяет установить до 4 видеокарт серии **Radeon HD 38xx** по схеме «x8+x8+x8+x8». Фирменная система охлаждения **Circu-Pipe**, 5-фазная схема питания процессора и твердотельные конденсаторы обеспечивают долготу и стабильную работу.

BIOS материнки содержит многофункциональное меню **Cell Menu**, которое позволяет тонко настроить параметры процессора, чипсета и памяти, а также разогнать систему. Один из самых приятных моментов **K9A2 Platinum** — это ее рекомендуемая цена: от 5000 руб.



Оперативная память

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CORSAIR DOMINATOR TWIN2X2048 10600C5DF

Тип памяти: DDR2 SDRAM ● Частота: 1250 МГц ● Задержка: 5-5-5-18 ● Кол-во модулей: 2x1024 Мб ● Напряжение: 2.4 В ● Поддержка EPP: есть ● Гарантия: пожизненная ● Цена: 18500-19500 руб.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ O.C.Z. PC3-12800 PLATINUM DUAL CHANNEL ENHANCED BANDWIDTH EDITION

Тип памяти: DDR3 SDRAM ● Частота: 1600 МГц ● Задержка: 7-6-6-24 ● Кол-во модулей: 2x1024x2x2048 Мб ● Напряжение: 1.95 В ● Гарантия: пожизненная ● Цена: 15000-16000/25000-26000 руб.

Известно, что оперативной много не бывает. Сейчас DDR2-память стоит дешевле нелегко. Кому мы должны быть за это благодарны? Как ни странно, **Windows Vista**. Зная о прожорливости новой ОС, производители ОЗУ поднатужились и начали штамповать модули памяти с удвоенной скоростью. Как следствие — серьезное падение цен.

Однако есть на белом свете и дорогие память класса Premium, например, **Corsair DOMINATOR Twin2X2048-10000C5DF** с частотой 1250 МГц. Залог успеха — тщательный отбор чипов памяти, оригинальная система охлаждения (радиаторы закреплены на памяти и на печатной плате), дополнительно в комплект поставки входит кулер с тремя вентиляторами.

DDR2-память находится в зените своей славы, но она неизбежно уступит свое место более молодой и перспективной DDR3 SDRAM. Преимущество — низкое энергопотребление и высокие частоты. Недостатки — более высокие задержки, ну и непомерная цена. И с тем, и с другим производители памяти со временем справятся. Наград за вклад в развитие нового стандарта заслуживает компания **O.C.Z.** и ее набор **DDR3 PC3-12800 Platinum Dual Channel Enhanced Bandwidth Edition**. Штатная частота — 1600 МГц, напряжение можно поднять до 1,95 В, доступных как наборы объемом 2 Гб, так и 4 Гб. Идеальный выбор для Intel X48.



Видеокарта

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MSI NX8800GT ZILENT

Кол-во транзисторов: 734 млн • Техпроцесс: 65 нм • Потребляемая мощность: 112 Вт • Частота видеопроцессора: 660/1650 МГц • Память: GDDR3, 512 МБ • Частота памяти: 1900 МГц • Шина данных: 256 бит • Интерфейсы: PCIe x16 (2.0) • Цена: 13 000 руб.

Если компания AMD когда-либо и помышляла о мировом господстве на рынке видеокарт, то покамест надежд на суждено осуществиться. И дело вовсе не в том, что карточки у нее плохо, просто у NVIDIA они лучше. Radeon HD 3870 и HD 3850 получились тихими и холодными, однако по производительности они круто проигрывают настоящей сенсации 2007 года — GeForce 8800 GT.

Как и прежде, после появления нового графического чипа производители выпустили вагон и маленькую тележку видеокарт-близнецов на его основе. В попытке выделить одну-единственную и неповторимую мы перебрали кучу кандидатур. В итоге остановились на MSI NX8800GT Zilent — бескомпромиссном варианте, в полной мере раскрывающем возможности GeForce 8800 GT, также известного как G92.

NX8800GT Zilent отличается от сородичей повышенными частотами и прогрессивной системой охлаждения. Ядро платы разогнано до 660 МГц, а память — до 1900 МГц. С учетом 112 потоковых процессоров и 256-битной шины данных, это внушает уважение. Инженеры MSI пошли дальше и воздружили на плату Zalman VF1000 LED — тихий и чрезвычайно эффективный кулер. Он идеально справляется с отводом тепла от горячей GeForce 8800 GTX, а охладить пыл G92 ей и во-

все не составляет никакого труда. Память и элементы питания видеокарты заботливо накрыты небольшими медными радиаторами.

В результате у обладателя NX8800GT Zilent оказываются все козыри на руках. Хочешь — играй в свое удовольствие, наслаждаясь отличным быстродействием и тихой работой видеокарты. Желаеть большего — продолжай наращивать производительность платы, повышая частоты на свой страх и риск.



ВИДЕОКАРТА ГОДА!

ЖК-монитор

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ BENQ FP241VW

Тип матрицы: A-MVA • Диагональ: 24 дюйма • Формат экрана: 16x10 • Оптимальное разрешение: 1920x1200 • Время отклика: 6 мс (GTG) • Простота: 500 кр/м2 • Контрастность: 1000:1 • Шаг пикселя: 0,27 мм • Углы обзора: 178 градусов (по вертикали/горизонтально) • Разъемы: D-Sub, DVI-D, S-Video, Composite, Component, HDMI, USB, Audio • Цвет: серебристый • Размеры: 793x565x209 мм • Вес: 10 кг • Комплект поставки: VGA-, DVI- и HDMI-кабели • Цена: 26 000 руб.

Для любого игрока монитор — это святое. Выбрать подходящую модель — задача нетривиальная, учитывая их обилие на рынке. Есть ряд условий, которым должен соответствовать современный дисплей. А именно — он должен быть большим, широкоформатным, в наличии желательно иметь полный набор видеоразъемов, например HDMI, ну и парочка USB-разъемов не помешает. Кстати, дизайн играет далеко не последнюю роль.

Всем этим требованиям соответствует 24-дюймовый монитор FP241VW от BenQ. Технологичный дизайн, качественная картинка, разрешение 1920x1200, время отклика 6 мс, полный спектр видеоразъемов, USB-хаб и выход на наушники делают его идеальным выбором любого искушенного геймера. К этому монитору можно подключить не только компьютер, но и игровую приставку, и видеокамеру и многое другое. Чего желать более? Ну, разве что широкие углы обзора, высокие яркость и контрастность. Все это есть.



МОНИТОР ГОДА!

Жесткий диск

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SAMSUNG SPINPOINT F1 HD103UJ

Интерфейсы: Serial ATA II • Объем: 1 ТБ • Скорость шпинделя: 7200 об/мин • Объем кэш-памяти: 32 МБ • Среднее время поиска: 8,9 мс • Уровень шума при простоях: 27/29 дБ • Размеры: 101x26x147 мм • Вес: 640 гр • Цена: 8600 руб.

В 2007 году 3,5-дюймовые жесткие диски благополучно осилили терабайтный рубеж. Первой отличилась компания Hitachi, следом свой вариант «терабайтника» представила Western Digital, а замыкает тройку Seagate со своей Barracuda 7200.11 ST31000340AS.

Компания Samsung не торопилась с выпуском «жирного» винчестера, а вместо этого чуть выждала и выкатила удачно во всех отношениях модель SpinPoint F1 (HD103UJ). Шпиндель HDD вращается со скоростью 7200 об/мин, объем буфера составляет 32 МБ. Основанный всего на трех пластинах жесткий диск показывает высочайшее быстродействие, при этом тепловые и шумовые характеристики находятся на очень комфортном уровне. Энергопотребление низкое.

Принимая во внимание все вышесказанное и конкурентоспособную цену, мы смело признаем SpinPoint F1 лучшим жестким диском по итогам 2007 года.



ЖЕСТКИЙ ДИСК ГОДА!

Оптический привод

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОПТИЧЕСКИХ ДР-ДР-2003

Интерфейсы: Serial ATA • **Размер буфера:** 2 Мб • **Поддерживаемые форматы:** DVD, DVD-RAM, DVD+RW, DVD+R DL, CD-R, CD-RW, CD-ROM • **Скорость записи:** 20x DVD-R, 6x DVD-RW, 8x DVD+RW и DVD+R, 12x DVD-R DL и DVD-R DL, 48x CD-R, 32x CD-RW • **Размеры:** 148x42x170 мм • **Вес:** 500 г • **Цена:** 900 руб.

В прошедшем году новомодные форматы Blu-ray и HD DVD не оказали практически никакого влияния на компьютерную индустрию. Появилась пара-тройка новых приводов для ПК, слегка упали цены на уже вышедшие устройства и сами диски. Однако о полномасштабном внедрении технологий пока и речи нет — DVD стоически удерживает свои позиции. Производители продолжают совершенствовать и без того уже быстрые и надежные оптические приводы, и особенно на этом поприще преуспела **Optiarc** — совместное предприятие **Sony** и **NEC**. Их последнее творение — привод **AD-7203S** — мы рекомендуем как самый быстрый и функциональный среди всех подобных устройств. При этом стоит он не дороже любого из них — 900 руб.

AD-7203S читает и записывает болванки CD и DVD разных форматов, а диски DVD±R нарезает на скорости до 20x. Подключается по интерфей-

су SATA, что обеспечивает высокую пропускную способность и позволит сэкономить место — SATA-кабели гораздо компактнее IDE-шлейфов. Из приятных мелочей отметим возможность нанесения надписей и рисунков на нерабочую поверхность диска при помощи технологии **Labelflash** — теперь вы никогда не перепутаете диски в своей домашней коллекции. Правда, есть одно но — придется купить специальные диски.



Звуковая карта

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ CREATIVE SB X-FI FATALITY

Сопоставимое сигналы: 109 dB • **Воспроизведение звука:** 24 бит/192 кГц в стерео/24 бит/96 кГц в 5.1 DVD-Audio • **Запись звука:** 24 бит/96 кГц • **Стандарты:** EAX Advanced HD 5.0, THX, Dolby Digital 7.1, Dolby Digital EX 7.1, DTS-ES 7.1 • **X-RAM:** 64 Мб • **Внешняя панель:** Есть • **Game-порт:** Есть • **Аналоговые источники звука:** наушники, 2.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1 • **Цифровые источники звука:** наушники, 2.1, 4.1, 5.1 • **Интерфейсы:** PCI • **Цена:** 4000 руб.

На рынке звуковых карт затихло. После того как Creative представила серию плат на базе чипа X-Fi, ничего и не менялось. Со скупой заявляем, как лучшей игровой звуковой картой в очередной раз становится **Creative SB X-Fi Fatality**. Мощный процессор обеспечивает высокое качество звучания, о котором ни один встроенный в системную плату звуковой аудиокодек и мечтать не посмеет.

В общем, если вы обладатель приличной акустики, разницу между полноценной картой класса X-Fi и примитивным кодеком почувствуете мгновенно, ну а любители игр будут рады получить поддержку передового **EAX Advanced HD 5.0**. В комплект с платой входит беспроводной пульт ДУ и выносная 5,25-дюймовая панель.



Barebone-система

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ SHUTTLE XPC SX38P2 PRO

Материал: алюминий • **Отсеки для накопителей:** 1 внешний 5,25, 1 внешний и 2 внутренних 3,5 • **Чипсет:** Intel X38 + ICH8R • **ЦП:** Intel Celeron D, Pentium 4/4E/Extreme/Dual-Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme • **ФСБ:** 800/1066/1333 МГц • **ОЗУ:** DDR3-667/800/1066 • **Разъемы:** 2 PCIe x16 • **Дисковый массив:** FDD, IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, JBOD), 2 eSATA • **Звук:** Realtek ALC888DD • **Сеть:** GbLAN, Wi-Fi • **Задняя панель:** 8 USB, 2 FireWire, 2 eSATA, LAN, аудиоразъемы, Clear CMOS, разъем для антенны Wi-Fi • **Блок питания:** 450 Вт • **Цвет:** серебристый, черный • **Размеры:** 220x210x325 мм • **Вес:** 4,2 кг • **Цена:** 17000 руб.

Беспорным лидером на рынке barebone-систем является **Shuttle**. В портфолио компании самые различные модели, начиная с недорогих «скелетов» и заканчивая мощными полупробитками для требовательных пользователей. Сегодня речь пойдет о XPC SX38P2 Pro. Его начинке позавидует любой классический настольный компьютер. Шутка ли, внутри корпуса заключена продвинутая системная плата на базе чипсета Intel X38, а это автоматически означает поддержку новейших процессоров Intel на базе ядра Penryn с системной шиной до 1333 МГц. Система охлаждения без проблем справится со своей задачей. Приятная новость заключается в том, что реализована поддержка недорогой DDR2-памяти (до 1066 МГц).

В наличии пара полноскоростных разъемов PCIe x16 под видеокарты и поддержка технологии CrossFire. Есть еще один порт — mini PCIe x1, однако он установлен в глубине системы и предназначен для модуля Intel Turbo Memory. Поддержка 8-канального звука, полный

спектр разъемов (USB, FireWire, eSATA) позволит без проблем подключать любые устройства. Мощности блока питания хватит более чем — установлен компактный БП на честные 450 Вт.

Главная же изюминка XPC SX38P2 Pro — стильный внешний вид и компактные размеры. Все это не помешает вам собрать мощный компьютер для игр.



Компьютерный корпус

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ COOLER MASTER COSMOS 1000

Материал: алюминий, пластик • Форм-фактор: ATX, Extended ATX • Отсеки для накопителей: 5 внешних 5.25, 1 внешний и 6 внутренних 3.5 • Вентиляторы: 4 120-мм • Разъемы расширения: 7 • Фронтальная панель: 4 USB, FireWire, eSATA, аудиовход, микрофонный вход • Блок питания: опционально • Цвет: серебристый, черный • Размеры: 266x428x195 мм • Вес: 16.9 кг • Цена: 7900-8000 руб.

В прошлом году мы повидали много достойных компьютерных корпусов: удачный дебют компании Hiper — божественный Anubis; отличающийся эффектным внешним видом и идеальной отлаженностью Temjin TJ09 от SilverStone; полностью разборный бренд CM Stacker 832 от Cooler Master. Трудно определить лучшего среди них, ведь каждая модель по-своему интересна. Но в результате наш выбор пал на того, кто запомнился больше всех, — Cooler Master COSMOS 1000.

Корпус выполнен в серебристых и черных оттенках. Он сочетает в себе изысканный внешний вид и продуманную внутреннюю архитектуру. Основную часть конструкции COSMOS 1000 составляют алюминиевые детали, а надежность придает массивная стальная рама, проходящая через весь корпус.

За глянцевой глянцевой дверцей расположены отсеки для приводов, задранированные металлическими сетками. Наверху удобно разместились кнопки включения, разъемы USB, FireWire, eSATA и аудиовыходы.

При осмотре внутреннего убранства COSMOS 1000 первым делом обращало внимание на необычную корзину для жестких дисков. Она вмещает в себя шесть винчестеров в вертикальном расположении. При этом диски предварительно устанавливаются в алюминиевые кейсы с вентиляционными отверстиями и гасителями вибрации. В COSMOS 1000 пять 5.25-дюймовых отсеков, один из них можно занять дисководом или кардридером. Блок питания крепится по современной моде внизу корпуса.

Система охлаждения построена так, чтобы работать максимально эффективно, но без лишнего шума. Всего в COSMOS 1000 есть четыре 120-мм вентилятора, один из которых установлен снизу и работает на вдув. Остальные три (два на верхней стенке и один — на задней) выдувают го-

ринич воздух за пределы кейса. Специальные фильтры защищают вентиляционные отверстия от попадания пыли. Не забыли любители водяных систем охлаждения — в задней стенке корпуса проданы отверстия для шлангов водины.

Cooler Master COSMOS 1000 подойдет как для энтузиастов и любителей рэгона, так и для тех, кто ценит удобство и тишину, — звукоизоляция на высшем уровне.



Клавиатуры и мышки

Некоторое время назад tandem Microsoft и Razer подарил нам отличную игровую мышь Habu. Среди самых-самых устройств года 2007 затесался другой плод их совместного творчества — клавиатура Reclusa.

Матово-черная красотка с классической раскладкой цоколяет своими отбитаемыми формами и приятной синей подсветкой. Для удобства пользователя Reclusa оснащена 10 программируемыми кнопками. На них можно назначать различные сочетания клавиш и макросы. По бокам клавиатуры есть пара поворотных переключателей. В зависимости от выбранного режима они позволяют регулировать громкость звука, управлять прокруткой и многим другим.

Ход у основных клавиш мягкий, но четкий; ощущаешь каждое нажатие. Достаточная длина и эргономичная форма Reclusa, а также мягкая подставка для рук делают ее очень удобной на практике. На задней части клавиши есть пара разъемов USB 2.0, а в комплекте поставки — продвинутое ПО для настройки и программирования клавиш.

За прошедший год в активе Logitech появилась одна замечательная мышь, под завязку напичканная функциями. Имя ей G9 Laser Mouse (2600 руб.).

С первого взгляда G9 смотрится угловато и неуверительно, но стоит взять мышку в руку, как становится понятно, что ее форма эргономична и очень удобна. Корпус мышки сделан съемным, в комплекте присутствует дополнительная насадка. Ровное шероховатое покрытие «контур» гарантирует надежный захват, а приятный на ощупь «панцирь» из комплекта поставки обеспечит максимальный комфорт во время долгой игры. Помимо четырех основных клавиш и колеса прокрутки, у мышки есть кнопка быстрой смены разрешения. О том, какой режим включен, подскажет ЖК-индикатор.

Кроме того, Logitech оснастила G9 встроенным картриджем для регулировки веса. Можно утяжелить мышку грузиками из комплекта поставки, добавив до 28 граммов массы. Благодаря широкому тепловым ножкам в основании G9 отлично скользит на любой поверхности. Сенсор с максимальным разрешением в 3200 dpi четко отслеживает каждое перемещение грызуна.

ПО от Logitech предлагает возможность запрограммировать кнопки G9 и сохранить настройки в одном из пяти профилей, которые будут записаны во внутреннюю память мышки. Другой вариант — привязать профиль к игре, чтобы после ее запуска уже не мучиться с настройкой. Logitech G9 — ультимативное оружие для любого геймера.



Игровые манипуляторы

Люди всегда хотели научиться летать как птицы. С появлением компьютерных симуляторов каждый обрел возможность примерить на себя профессию пилота. **Saitek X52 Pro Flight System** предназначен для тех, кто активно играет в авиасимуляторы и нуждается в максимально реалистичном блоке управления. По своим характеристикам он очень близок к знаменитому джойстику **Thrustmaster HOTAS Cougar**, но стоит несколько дешевле — в районе 8000 рублей.

X52 Pro может похвастаться великолепным качеством отделки и продвинутыми функциональными возможностями. В его конструкции использованы металлические элементы, что придает модели серьезный вид и дополнительную надежность. Джойстик оснащен богатым набором программируемых кнопок с подсветкой и отдельным блоком регулировки туги с ЖК-дисплеем. Экран умеет показывать такую важную информацию, как уровень мощности двигателя, навигационные данные, настройки автопилота, а также разные мелочи: текущее время, выбранный профиль и прочие. В комплекте с X52 Pro есть фирменный ПО **Saitek Smart Technology**. Оно позволит точно настроить джойстик под любой из современных летных симуляторов.

X52 Pro Flight System не подарит вам пару крыльев, но с ним вы точно ощутите себя настоящим пилотом, пускай и в виртуальном самолете.

Геймпад **Xbox 360 Wireless** от **Microsoft** — один из самых удивительных компьютерных аксессуаров 2007 года. У него своя оригинальная раскладка, отличная от классической: левый стик и крестовина поменяны местами. Поначалу это слегка непривычно, но со временем понимаешь, что такой подход даже удобнее стандартного. Нижние штыки Xbox 360 Wireless сделаны аналоговыми. В гонках на них можно повесить, к примеру, управление газом или тормозом, а в играх от третьего лица — вращения камеры. У геймпада отлично реализована поддержка эффектов обратной связи. Вдобавок ко всему прочему Xbox 360 Wireless сделан беспроводным. Можно отключить на спинку кресла и погрузиться в игру, не забывая о вечно мешающем кабеле.

Главное преимущество джойстика **Microsoft** по сравнению с другими геймпадами — родная совместимость со многими современными играми. Захотели вы, допустим, занять свое время веселой игрой **Guitar Hero 3: Legends of Rock**. Версию, которая комплектуется гитарой, в России пока не найти. Можно использовать клавиатуру, что жутко неудобно. Но куда лучше обзавестись геймпадом Xbox 360 Wireless, который эта игра полностью поддерживает. Не так комфортно, как с гитарой, но вполне играбельно.

Пример с **Guitar Hero 3: Legends of Rock** — далеко не единственный. Обзаведясь Xbox 360 Wireless за 1800-1900 рублей, вы обеспечите себя комфортом во многих современных игровых блокбастерах.

Прошел целый год, а сместить рулевой комплект **G25 Racing Wheel** с его пьедестала так никому и не удалось. Остается только порадоваться за **Logitech** и столь удачную модель их производства.

На самом деле назвать G25 игровым устройством даже как-то язык не поворачивается. Руль сделан из металла, а вся поверхность баранки обнута кожей. Выглядит серьезно, почти как настоящий. Угол поворота рулевого колеса составляет 900 градусов, что намного превышает традиционные 240 градусов у обычных моделей. За баранкой есть пара больших алюминиевых лепестков для переключения передач. Вдобавок G25 оснащен 6-ступенчатой КПП, которая выполнена в виде отдельного блока. Рычаг переключения передач может работать в режиме «верх-вниз» — достаточно щелкнуть специальным переключателем. На КПП расположены восемь дополнительных кнопок и крестовина.

Блок педалей довольно увесистый и прочно держится на любом покрытии. Три металлические педали обладают разной упругостью: тормоз — жесткий, сцепление — немного слабее, ну а газ «утапливается» легко.

В гонках **Logitech G25 Racing Wheel** — идеал управления. Полноценная коробка передач позволяет такие маневры, которые без нее даже невысказаны: например, быстрый разворот на 180 градусов. Обратная отдача сильная и реалистичная, руль очень грамотно реагирует на смену дорожного полотна.

Logitech G25 Racing Wheel стоит около 7000 рублей. Такие достойные модели, как **Logitech MOMO Racing** или **Thrustmaster RGT Force Feedback Pro Clutch Edition**, обойдутся заметно дешевле. Но только G25 сможет передать весь спектр ощущений от виртуальной гонки. С этим рулевым набором даже машина не нужна, ведь она уже у вас дома.



Карманный кинотеатр

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ COWON Q5W

Материал: металл, пластик • **Процессор:** Alchemy Au1200 (500 МГц) • **Жесткий диск:** 40/80 Гб • **Встроенная память:** 64 Мб ОЗУ + 128 Мб ПЗУ • **ОС:** Microsoft Windows CE 5.0 Pro • **Дисплей:** 5-дюймовый сенсорный ЖК, 800x480 • **Форматы файлов:** MP3, WAV, WMA, AAC, OGG, ASF, MPEG-4, AVI, WMV, BMP, JPEG, PNG, TXT • **Выходная мощность:** 34 мВт на канал • **Динамик частот:** 20-20000 Гц • **Питание:** встроенный литиево-полимерный аккумулятор, 6500 мАч • **Время работы:** 13 часов музыки или 7 часов видео • **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth • **Размеры:** 89x139x20 мм • **Вес:** 380 г • **Цена:** 15600/18000 руб.

Задавшие критики прозвали его «мультимедийным компьютером». Мы с этим не согласны — аппарат запросто можно носить в кармане. Истина посередине: 192 Мб встроенной памяти, процессор AMD Alchemy, великолепный дисплей и GPS ставят Cowon Q5W между медиаплеерами и ультрамобильными ПК. На борту 40 или 60 Гб винчестера — места для видео, фото и музыки хватит. Поддержка функции USB-хост позволяет подключать флешки, внешние жесткие диски, фотокамеры и многое другое.

Большую часть лицевой панели занимает сенсорный дисплей (800x480). Он идеально подходит для просмотра картинок и фильмов. Фирменный интерфейс интуитивно понятен. Основные функции найдется слева, вспомогательные — справа. Пара встроенных динамиков позволяет смотреть видео, как в помещении, так и на улице. Громкость на уровне.

ОС — Windows CE 5.0 Professional. В отличие от прошивок в других плеерах, она обеспечивает поддержку всех основных медиаформатов, при этом видеоматериал не надо подгонять под размер экрана. Заряда аккумулятора хватает на семь часов видео или 13 часов музыки non-stop при выключенном дисплее.

В Q5W реализована поддержка Wi-Fi и Bluetooth с передней звуком на стереогарантиру, а также возможность редактировать файлы Word и просматривать веб-страницы в IE. При необходимости к плееру можно подключить клавиатуру и мышь. Еще есть пульт ДУ. С него можно производить практически любые действия: от регулировки громкости до настройки скорости отображения субтитров.

Cowon Q5W — один из лучших медиаплееров на сегодняшний день.



Смартфон

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ NOKIA N95 в Гб

Форм-фактор: слайдер • **Материал:** пластик • **Процессор:** ARM 11 (332 МГц) • **Сеть:** GSM 850/900/1800/1900, WCDMA, EDGE, GPRS, Wi-Fi 802.11 b/g, iDA, Bluetooth 2.0 • **Флэш-карты:** microSD • **GPS:** SRF Star II • **Дисплей:** 2,8-дюймовый ЖК, 320x240, 16 млн цветов • **Камеры:** 5 Мпикс со вспышкой, CF-модель • **Питание:** съёмный литиево-ионный аккумулятор, 1200 мАч • **ОС:** Symbian OS 9.2, S60 3rd Edition • **Форматы файлов:** MP3, AAC, AAC+, MPEG4 • **Время работы:** до 5 часов в режиме разговора, до 280 часов при ожидании • **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi, Bluetooth • **Размеры:** 136x95x21 мм • **Вес:** 128 г • **Цена:** 36000 руб.

В этой номинации соперничали iPhone и Nokia N95. В конце концов победил N95. Благодаря Apple — новинке в мире смартфонов, и пользователям недоступно все богатство программ от третьих производителей. Качество камеры оставляет желать лучшего. Кроме того, iPhone официально не поставляют в Россию.

Nokia N95 — один из лучших смартфонов. Некоторые сетуют на недостаточно большой дисплей и слабый аккумулятор, но инженеры провели работу над ошибками и выпустили Nokia N95 в Гб. Объем памяти увеличился вдвое, дисплей стал больше, ярче, контрастнее; емкость аккумулятора — плюс 25%.

Слайдер пружинит вверх-вниз, обнажая то клавиатуру, то музыкальную панель. Кнопки и джойстик удобны, части корпуса идеально подогнаны.

ОС — проверенная временем Symbian OS 9.2, работает очень быстро. Среди доступных программ много интересного: от игр до текстовых редакторов. Хотя смартфон трудно воспринимать как полноценный фотоаппарат, 5 Мпикс матрица с автофокусом и объективом Carl Zeiss позволяют делать приличные снимки.



MP3-плеер

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ APPLE IPOD TOUCH

Материал: пластик • **Дисплей:** 3,5-дюймовый сенсорный ЖК, 480x320 • **Форматы файлов:** MP3, WAV, WMA, AAC, AIFC, Audible, H.264, MOV, MPEG-4 • **Объем памяти:** 8 Гб в Гб • **Динамик частот:** 20-20000 Гц • **Питание:** встроенный литиево-ионный аккумулятор • **Время работы:** 22 часа музыки или 5 часов видео • **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi • **Размеры:** 62x110x8 мм • **Вес:** 120 г • **Цена:** 10800/12700 руб.

В начале осени Apple обновила линейку медиаплееров. Центральной новинкой стал iPod touch. Плеер поддерживает все популярные аудиоформаты и позволяет смотреть кино, клипы и фотографии. Видео лучше не увлекаться — заряд аккумулятора хватает всего на 5 часов. Зато в режиме аудио — на все 22! Фирменные наушники-вкладыши обеспечивают четкое и достаточно громкое звучание.

3,5-дюймовый сенсорный экран позволяет выполнять любые действия легкими прикосновениями пальцев. Датчик освещенности автоматически настраивает яркость, а встроенный гироскоп определяет момент, когда пользователь поворачивает плеер в горизонтальное положение и переключает дисплей в портретный режим.

Встроенный адаптер Wi-Fi позволяет выходить в интернет в зоне действия точек беспроводного доступа, есть проделанный браузер Safari и встроенная поддержка сервиса YouTube. Apple iPod touch — рождение новой легенды!



Акустика

Microlab в очередной раз подняла планку качества для акустики класса 2.0. Обновленная серия **Solo** однозначно удалась. Оптимальным выбором для игр и кино станет трехполосная **Solo-7** (5000 руб). Регулятор громкости наконец-то перенесли на лицевую панель, а вот все, что касается басов и высоких частот, осталось сзади. Впрочем, это некритично, ведь ли вы будете постоянно регулировать эти параметры. Суммарная мощность **Solo-7** составляет все 150 Вт, околокомнатное и не только пространство прокачают по полной программе! Качество звука колонок высокое, чтобы получить максимальное наслаждение от них, понадобится качественная звуковая карта. Высокие частоты чистые, средние насыщены, ну а недостатки в басах вы вряд ли почувствуете. Стоит учитывать, что **Solo-7** достаточно большие (325x220x158 мм), а их вес равен 22,4 кг. Во всех смыслах не слабо.

Для истинных любителей кино и многоканального звука как нельзя идеально подойдет акустика класса 5.1 **Logitech-Z-5500 Digital** (10000 руб). На самом деле модель не новая, однако по какой-то причине производители колонок не особенно-то и стремятся изменять это направление, вот и получается, что в бой идут одни старики. На фоне новинок 2007 года **Logitech-Z-5500 Digital** до сих пор выглядит фаворитом. Набор сочетает в себе эффектный дизайн, проработанные сателлиты и мощный сабвуфер. В качестве бонуса прилагается аппаратная поддержка **Dolby Digital** и **DTS**.

Общая мощность акустики составляет 505 Вт, а это вам не шулки. Не пробуйте выкрутить громкость на максимум — соседи не одобрят сей порыв души.

Впрочем, этих проблем можно избежать, если задуматься о покупке игровой гарнитуры, которая позволит вовсю насладиться спецэффектами и пообщаться с товарищами по игре. **Razer Piranha** (2300 руб) как нельзя подходит для обеих целей. Она достаточно компактна, звук на уровне, ну а встроенный микрофон сумеет отместить ненужные шумы, так что никаких неполадок при командной игре не предвидится. Комфорта добавит регулятор громкости и микрофона, который расположен на кабеле (длина — 3 м).



Владей эфиром!

Behold TV SOLO

Behold TV M6 Extra

Behold-TV 609 RDS



Автономный ТВ/FM-тюнер в стильном корпусе

- Обновляемая микропрограмма
- Поддержка широкоформатных мониторов
- Картинка на десктопе
- Разрешение 1680 x 1200



Аппаратное кодирование в формате MPEG-2 и AC3

- ARPC – включение компьютера с пульта ДУ и по расписанию
- Объемное изображение
- Запись без рекламы
- Вещание в сеть с собственным логотипом



Поддержка RDS (радиотекст)

ВЫШЕ, БЫСТРЕЕ, МОЩНЕЕ!

Тестирование новейших видеокарт

Алексей Горбунов

Мы с вами присутствуем при знаменательном событии — очередной смене поколений видеокарт. Быстрые графические ядра переходят на новый техпроцесс. Сначала NVIDIA на пару с AMD обкатали технологию на чипах среднего и бюджетного ценовых сегментов, и вот теперь пришла пора для выхода более производительных продуктов.

В чем заключается смысл перехода на меньший техпроцесс? Все просто: размеры и энергопотребление чипа снижаются, так же как и тепловыделение, но он не теряет в своих возможностях.

AMD: попытка №5



Сегодня в актуальном AMD присутствуют видеокарты на четырех графических чипах: R600, RV610, RV630 и RV670. Платы семейства Radeon HD 2400/2600 (RV610/RV630)

показывают очень скромную производительность, а ветеран Radeon HD 2900 XT (R600) свое отжил. Все надежды теперь на Radeon HD 3850 и Radeon HD 3870, которые нацелены на средний ценовой сегмент.

Что интересного таит в себе чип RV670 и платы на его основе? Ядра новых Radeon содержат 320 потоковых процессоров и изготавливаются по 55-нм техпроцессу. Подсистема памяти может похвастаться 256-битной шиной данных, что, правда, вдвое меньше, чем у предшественника — Radeon HD 2900 XT. Как это скажется на производительности, мы еще увидим. Обе новинки используют интерфейс PCIe 2.0, обладающий удвоенной пропускной способностью, и поддерживают Direct X 10.1.

Одно из важных достоинств перехода на новый техпроцесс — снижение энергопотребления и тепловыделения. Смеем предположить, канадские видеокарты наконец-то перестанут сильно греться и неистово шуметь, как это было до сих пор.

Платы трехрядковой серии можно объединять в связки CrossFire X — по две, три или четыре штуки. При наличии большого корпуса и толстого кожуха пользователь увидит либо неплохой прирост производительности, либо «фантастическая» возможность играть аж на 8 мониторах одновременно. Впрочем, последнее будет доступно только после выхо-

ТЕСТОВЫЙ СТОЛ	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX8850 (Socket 775, FSB 1066 МГц, 3,0 ГГц, L2-кэш 8 Мб)
Материнская плата	ASUS Bliz Extreme (Intel P35 Express, Socket 775, DDR3-1333, PCI, PCI IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GIGABIT, ATX)
Память	4x1 G5 DDR3 OCZ PC3-12800 Platinum Dual Channel (1600 МГц, 7-7-24, 1,95 В)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (iDIE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
Драйвер видеокарт	ATI Catalyst 7.11
	NVIDIA ForceWare 169.09
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition

да новых драйверов и игр с поддержкой данной технологии.

Участники забега

Первой у нас идет Sapphire Radeon HD 3850 256 Мб. Сразу видно, внедрение 55-нм техпроцесса отразилось на плате хорошо: она оснащена узкой системой охлаждения, состоящей из медного радиатора и популярного вентилятора, которые накрыты полупрозрачным кожухом. Кулер, помимо скромных размеров, еще и очень тихий — во время работы плата не раздражала слух посторонними звуками.

Чип RV670 работает на частоте 670 МГц. 256-битная шина данных — это хорошо, но 256 Мб видеопамяти по нынешним меркам не

так и много. И куда прикажете девать множество текстур большого разрешения, которыми наполнены современные игры?

Впрочем, эти самые текстуры еще надо обработать. Как показали наши тесты, в случае с DX10-играми производительность Radeon HD 3850 оказалась средней. Судите сами: в Crysis на высоких настройках не поиграешь, даже до 15 fps не дотягивает. В Lost Planet наступает просветление: фреймрейт составляет целых 20 кадр/с. В Unreal Tournament 3, Prey и F.E.A.R. новинка выглядит убедительно, можно даже побаловать себя сглаживанием. Итого: Sapphire Radeon HD 3850 — крепкий середнячок, тот самый middle-end, который мы так давно ждали.

ECS N6600GT-512MX HS



Количество транзисторов: 289 млн • Техпроцесс: 65 нм • Количество потоковых процессоров: 32 • Частота ядра: 540 МГц • Частота потоковых процессоров: 1180 МГц • Тип: объем памяти: GDDR3, 512 Мб • Частота памяти: 1400 МГц • Шина данных: 128 бит • Количество текстурных блоков: 16 • Количество блоков растеризации: 16 • Интерфейс: PCIe x16 • Цена: 4500-5000 руб.

Sapphire Radeon HD 3850



Количество транзисторов: 666 млн • Техпроцесс: 55 нм • Количество потоковых процессоров: 320 • Частота ядра: 670 МГц • Тип: объем памяти: GDDR3, 256 Мб • Частота памяти: 1660 МГц • Шина данных: 256 бит • Количество текстурных блоков: 16 • Количество блоков растеризации: 16 • Интерфейс: PCIe x16 (x2) • Цена: 7200-7700 руб.

Игра по нашим правилам

Сегодняшний тест представляет собой борьбу устоявшихся фаворитов 3D-сцены с новопришедшими претендентами на их теплые места.

Все видеокарты перед основными испытаниями прошли вводное крещение тестом Futuremark 3DMark06, затем каждая из участниц пробовала свои силы в пяти играх: **Crysis**, **Lost Planet: Extreme Condition**, **Prey**, **Unreal Tournament 3** и **F.E.A.R.**

Для каждой игры, кроме **Crysis**, выставлялись три типа настроек: обычный режим со всеми опциями, выключенными на максимум, и 16-кратной анзапирной фильтрацией, чуть более сложный — с добавлением сглаживания 4x, полная загрузка с 8-кратным сглаживанием. Творение **Crytek** тестировалось только при настройках High с фильтрацией 16x. Но даже в этом режиме мало кто из участниц смог презойти планку в 30 кадров.

Вторая плата, сердцем которой также стал RV670, — это Radeon HD 3870. Разница между моделями — в частотах ядра и памяти и другой системе охлаждения. Например, у нашей подопечной **PowerColor Radeon HD 3870 512 Мб** частота чипа составляет 775 МГц. На плате расплавлены микросхемы GDDR4-памяти объемом 512 Мб и с частотой 2250 МГц.

Кулер у Radeon HD 3870 серьезный, с массивным радиатором и вентилятором турбинного типа. К счастью, это никоим образом не сказалось на уровне шума — видеокарту практически не слышно. Так или иначе, но из-за высокого кулера плата переживает соседний разъем расширения.

По производительности Radeon HD 3870 уверенно обходит предыдущую участницу, но все равно остается платой среднего уровня. **Crysis** и **Lost Planet** при включенных DX10-эффектах непригодны для нормальной игры. **Unreal Tournament 3** смотрится бодренько, показывая около 40 fps в разрешении 1920x1200 со сглаживанием 4x. **Prey** и **F.E.A.R.** отлично идут даже в самых тяжелых режимах.

Для сравнения мы взяли нашу старую знакомую — Radeon HD 2900 XT. Лишний раз представлять ее нет смысла, отметим лишь самые важные моменты: 320 шейдерных процессоров, 512 Мб памяти и 512-битная шина данных. Плату накрывает громоздкая система охлаждения: массив меди в сочетании с вентилятором. Главный минус кулера — громкий гул, который не в состоянии скрыть ни один корпус.

Тестовые забеги показали, что в **Crysis** и **Lost Planet** ветеран отстает от HD 3870, а в ос-

тавляясь играх идет наравне, то немного уступает, то чуть вырывается вперед. Учитывая, что Radeon HD 3870 на 3000 рублей дешевле Radeon HD 2900 XT, победитель в этой дуэли очевиден. Век 2900 XT окончен.

О наблюдшем



Хотелось бы пожелать на одну из наиболее проблем AMD — драйвера **Catalyst**. Доколе будет продолжаться это безобразие? Начнем с того, что при запуске инсталлятора нам зачем-то предлагают установить **Steam** и скринсейвер **Earthaim**. Все это богатство занимает место в архиве, что вызывает недумывленную реакцию у людей с платным трафиком или медленным интернет-соединением. Еще бы, выкачать около 45 Мб и получить вдобоавк ненужные приложения! Плюс к тому, инсталлятор **Catalyst** каждый раз хочет поделиться с нами бесплатными играми (**Free game offer**). Очень мило с его стороны, но мы вроде как драйвера устанавливаем, а не за халловой гонимся.

Но это победы. Истинный гнев приходит во время очень долгого процесса установки под Windows Vista и от нестабильной работы видеокарт в современных играх. И это не придири. Каждый раз ждать по 5 минут, пока установится драйвера, изрядно раздражает; при игре в **Crysis** или **BioShock** наблюдать пролапу доброй половины текстур на объектах — уже бесит. Будем надеяться, AMD в новом году как следует займется драйверами.

3DMARK 06 1.1.0

	SM 2.0	SM 3.0	Overall
ECS N860GT-512MX HS 512 Mb	2095	1912	5436
Sapphire Radeon HD 3850 256 Mb	3854	4235	10211
PowerColor Radeon HD 3870 512 Mb	4451	4848	11484
AMD Radeon HD 2900 XT 512 Mb	4588	5142	11951
PAIT GeForce 8800 GT 512 Mb	3096	4019	10218
Full GeForce 8800 GT Sonic 512 Mb	5075	5282	13062
Leadtek WinFast FX6000 GT Extreme 512 Mb	5961	5484	13209
Chanech GA8600XTX 768 Mb	5120	5330	12701

NVIDIA: набираем обороты



У NVIDIA сейчас все под контролем. Хотите самую быструю видеокарту — вот вам **GeForce 8800 GTX/Ultra**. Нужно что-то по цене — к вашим услугам **GTX- и GTS-версии GeForce 8800**. На худой конец, можно взять что-то из **GeForce 8600**.

В плку трехтысячным Radeon калифорнийцы предложили свое видение прогресса, имя которому **GeForce 8800 GT**. Ядро платы (G92) выполнено по 65-нм техпроцессу и содержит 128 потоковых процессоров, из которых рабочими оставили лишь 112. Таким образом, NVIDIA загодя подготовила место для появления более производительной (и дорогой) видеокарты — **GeForce 8800 GTS 512 Мб** памяти. Именно на ней работавать все 128 шейдерных блоков. Мы не успели обзавестись этой платой, поэтому познакомимся с ней в следующий раз.

Вернемся к **GeForce 8800 GT**: шина данных и платы 256-битная, объем памяти — 512 Мб (бывают версии с 256 Мб). Номинальные частоты чипа и памяти равны соответственно 600 и 1800 МГц, потоковые процессоры работают на частоте 1500 МГц. Есть поддержка интерфейса PCIe 2.0, но совместимости с DirectX 10.1 нет. Хотя она никому пока и не нужна. Кулер **GeForce 8800 GT** низкопрофильный, с небольшим вентилятором, и очень тихий.

Участники забега

Видеокарта **ECS N8600GT-512MX HS** недорогая, но любопытная. Она оснащена пассивной системой охлаждения: массивный алюминиевый радиатор вынесен на заднюю сторону. С медным основанием,

PowerColor Radeon HD 3870



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Количество транзисторов: 666 млн ● Техпроцесс: 80 нм ● Количество потоковых процессоров: 320 ● Частота ядра: 775 МГц ● Частота потоковых процессоров: 775 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR4, 512 Мб ● Частота памяти: 2250 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Количество текстурных блоков: 16 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: 10000-10500 руб.

AMD Radeon HD 2900 XT



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Количество транзисторов: 700 млн ● Техпроцесс: 80 нм ● Количество потоковых процессоров: 320 ● Частота ядра: 757 МГц ● Частота потоковых процессоров: 757 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб ● Частота памяти: 1656 МГц ● Шина данных: 512 бит ● Количество текстурных блоков: 16 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 ● Цена: 13500-14500 руб.

PAIT GeForce 8800 GT Sonic



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Количество транзисторов: 754 млн ● Техпроцесс: 65 нм ● Кол-во потоковых процессоров: 112 ● Частота ядра: 650 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1650 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 Мб ● Частота памяти: 1900 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Кол-во текстурных блоков: 28 ● Кол-во блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: 10500-11500 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ В DX9-ИГРАХ

Модель видеокарты	AF 16x		AF 16x, AA 4x		AF 16x, AA 8x	
	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200
PREY 1.3						
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200
ECS N8600GT-512MX HS 512 M6	54.2	38.8	32.8	36.1	25.1	21.9
Sapphire Radeon HD 3850 256 M6	125.7	96.1	85.2	81.3	62.1	53.6
PowerColor Radeon HD 3870 512 M6	144.0	113.1	98.8	93.8	72.1	62.8
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	149.0	118.2	103.3	94.2	75.5	63.2
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M 640 M6	122.8	91.4	78.4	93.8	69.6	60.4
Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 M6	161.8	119.8	102.9	117.2	86.8	74.4
Leadtek WinFast FX8800 GT Extreme 512 M6	168.8	124.8	107.2	122.2	90.6	77.6
Chaintech GAE88GTX 768 M6	168.4	126.6	109.8	129.1	97.1	82.8
FEAR 1.06						
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200	1280x1024	1600x1200
ECS N8600GT-512MX HS 512 M6	70	51	42	34	26	21
Sapphire Radeon HD 3850 256 M6	131	97	84	71	54	46
PowerColor Radeon HD 3870 512 M6	143	110	96	82	62	53
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	154	120	105	82	62	55
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M 640 M6	147	117	100	86	59	50
Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 M6	183	148	126	103	77	63
Leadtek WinFast FX8800 GT Extreme 512 M6	176	154	134	107	78	65
Chaintech GAE88GTX 768 M6	196	155	133	118	88	71

закрывающим графическое ядро, оно соединяется парой тепловых трубок. Главный плюс — полное отсутствие шума. Однако подобная конструкция требует интенсивного охлаждения внутри корпуса: как минимум, по вентилятору на передней и задней стенках.

Другой приятный момент — цены 512 M6 видеоплаты. Разумеется, в играх по последнему поколению на N8600GT-512MX HS будет проблематично выставить высокие разрешение и сглаживание. Процессор GeForce 8800 GT слабее для таких подвигов.

Судя по тестам, лучше сразу забыть о возможности включать функции DX10. 10 fps в Crysis и не более 17 fps в Lost Planet — вот расплата за включение новомодных эффектов. Выставьте настройки хотя бы на Medium — и только тогда вы получите более-менее приемлемый fps.

Единственной современной игрой, которая с успехом идет на N8600GT-512MX HS, стал Unreal Tournament 3. В режиме без сглаживания плата демонстрирует от 50 до 30 fps в зависимости от разрешения. Правда, в этой игре разница между просто высокими настройками и режимом DX10 минимальна.

Платы на базе GeForce 8800 GTS долгое время лидировали в сегменте «Выше сред-

него» — ASUS EN8800GTS/HTDP/640M — одна из них. Ядро G80 выполнено по 90-нм техпроцессу и содержит 96 потоковых процессоров. Частота чипа — 512 МГц, 640 M6 памяти трудятся на скорости 1600 МГц. Шина данных 320-битная, она не ограничивает возможности видеокарты при переходе к высоким разрешениям и включению сглаживания. На плате установлен стандартный кулер — массивный радиатор и вентилятор турбинного типа отлично справляются с охлаждением пыльного ядра, при этом работая максимально тихо.

Забеги в последних хитах игровой индустрии показали, что GeForce 8800 GTS, как и Radeon HD 2900 XT, устарела. В Crysis видеокарта выглядит неудачливо: лишь 22,6 кадр/с при высоких настройках. В Lost Planet плата реабилитировалась, показывая 30-35 кадр/с в разрешении 1280x1024 со сглаживанием 4x. С играми предыдущего поколения EN8800GTS/HTDP/640M справляется одной левой.

Palit GeForce 8800 GT Sonic — разогнанная версия GeForce 8800 GT. Частоты ядра и памяти были подняты соответственно до 650 МГц (1650 МГц для шейдерных блоков) и 1900 МГц. Видеокарта оборудована оригинальным кулером от Palit — крупным блоком радиально ориентированных пластин с вентилятором посередине.

Чипы памяти и транзисторы питания закрыты небольшими радиаторами. Помимо кулера, Palit усовершенствовала подсистему питания платы — из двухфазной она стала трехфазной. Такой подход должен повысить разгонный потенциал и стабильность карты.

Инженеры Leadtek не стали изобретать велосипед и на WinFast PX8800 GT Extreme оставили родной кулер от NVIDIA. Однако это не помешало им разогнать видеокарту еще больше, нежели это сделал ребята из Palit. Частота ядра WinFast PX8800 GT Extreme равна 680 МГц, памяти — 2000 МГц. Шейдерные процессоры работают на скорости 1700 МГц.

Именно эта небольшая разница по частотам вывела WinFast PX8800 GT Extreme на первое место в этой дуэли. Во всех тестах плата Leadtek хоть и немного, но опережала GeForce 8800 GT Sonic. Платы на базе GeForce 8800 GT стали первыми, что смогли обеспечить приемлемую производительность в Crysis, пусть и в разрешении 1280x1024. Предыдущим участникам до таких результатов, как до Луны пешком.

В Lost Planet обе карты выглядели отлично. Им легло покориться разрешение 1600x1200. Нормальный уровень производительности в разрешении 1280x1024 сохранился даже после включения 8-кратного сгла-

Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Кол-во транзисторов: 754 млн ● Техпроцесс: 65 нм ● Количество потоковых процессоров: 112 ● Частота ядра: 680 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1700 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 512 M6 ● Частота памяти: 2000 МГц ● Шина данных: 256 бит ● Количество текстурных блоков: 28 ● Количество блоков растеризации: 16 ● Интерфейс: PCIe x16 (2.0) ● Цена: 11500-12000 руб.

ASUS EN8800GTS/HTDP/640M



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Количество транзисторов: 681 млн ● Техпроцесс: 90 нм ● Количество потоковых процессоров: 96 ● Частота ядра: 512 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1200 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 640 M6 ● Частота памяти: 1600 МГц ● Шина данных: 320 бит ● Количество текстурных блоков: 24 ● Количество блоков растеризации: 20 ● Интерфейс: PCIe x16 ● Цена: 13000-14000 руб.

CHAINTECH GAE88GTX



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Количество транзисторов: 681 млн ● Техпроцесс: 90 нм ● Кол-во потоковых процессоров: 128 ● Частота ядра: 575 МГц ● Частота потоковых процессоров: 1350 МГц ● Тип, объем памяти: GDDR3, 768 M6 ● Частота памяти: 1900 МГц ● Шина данных: 384 бит ● Количество текстурных блоков: 32 ● Количество блоков растеризации: 24 ● Интерфейс: PCIe x16 ● Цена: 16000-17000 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ В ОХ10-ИГРАХ

Модель видеокарты	AF 16x			AF 16x, AA 4x			AF 16x, AA 8x		
	LOST PLANET (SNOW/CAVE)								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
ECS N8600GT-G12MX HS 512 M6	12/717	8,812	7,410,1	10,815,3	7,210,7	6,18,4	8,611,9	5,98,2	2,74,1
Sapphire Radeon HD 3850 256 M6	17,122,3	11,516,3	7,510,6	15,521,0	8,612,5	7,9,4	10,512,3	6,79,5	5,6,8
PowerColor Radeon HD 3870 512 M6	20,626,4	14,419,3	12,316,4	18,424,3	12,817,5	11,115,3	17,022,8	13,715,2	11,413,5
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	21,928,1	15,420,9	13,17,7	17,823,3	12,617,1	10,714,5	15,120,7	12,414,8	9,112,7
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M 640 M6	31,641,1	22,629,5	19,425,3	27,236,6	19,226,4	16,422,2	25,835,1	14,420,3	11,816,7
Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 M6	39,650,9	28,237	23,931,6	33,345,9	23,332,2	19,227,1	26,736,6	18,525,2	15,321,7
Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme 512 M6	41,654,1	29,539,5	24,832,6	34,847,9	22,633,5	20,627,7	33,645,9	23,730,8	20,127,4
Chaintech GAE88GTX 768 M6	44,187,2	31,914,2	27,135,3	37,150,8	25,835,5	22,830,5	35,848,4	24,733,5	21,228,7

Модель видеокарты	UNREAL TOURNAMENT 3			UNREAL TOURNAMENT 3			UNREAL TOURNAMENT 3		
	UNREAL TOURNAMENT 3								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200	1280x1024	1600x1200	1920x1200
ECS N8600GT-G12MX HS 512 M6	54,21	37,35	27,86	26,93	17,09	12,57	24,18	14,85	10,15
Sapphire Radeon HD 3850 256 M6	107,26	77,61	58,63	55,23	42,58	29,78	27,54	23,14	20,57
PowerColor Radeon HD 3870 512 M6	125,89	96,18	73,12	61,54	51,34	37,87	31,52	27,45	22,65
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	129,81	102,39	77,70	63,54	53,87	40,14	33,23	29,59	24,37
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M 640 M6	118,67	86,50	67,10	69,77	44,45	34,23	62,09	40,11	30,86
Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 M6	158,91	111,89	84,64	83,70	57,34	42,15	72,63	49,12	34,72
Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme 512 M6	163,23	116,43	89,96	87,34	59,91	44,15	76,35	51,11	36,46
Chaintech GAE88GTX 768 M6	156,47	116,42	91,87	93,49	64,61	47,82	83,36	57,63	42,85

живания. В остальных играх платы выдавали не менее 35 кадров в самом тяжелом режиме — отличный показатель.

Последним экземпляром из клуба «Кому за 80 нм» стала Chaintech GAE88GTX — классический представитель семейства GeForce 8800 GTX. 90-нм чип G80 обладает 128 потоковыми процессорами с частотой 1350 МГц. Скорость самого ядра равна 575 МГц, памяти объемом 768 МБ — 1800 МГц. Данные передаются по 384-битной шине, кулер референсный. Больше и добавить нечего.

В игре GAE88GTX показала, что GeForce 8800 GTX не только все еще в строю, но и способен задать перцу новичкам. Во всех играх плата вышла победителем. В CrYSIS, Prey и Unreal Tournament 3 она вначале немного уступала GeForce 8800 GT, однако при включении сглаживания большая объем памяти и широкая шина вытянули GAE88GTX вперед.

Исход битвы

И снова всех одолела GeForce 8800 GTX, а именно — Chaintech GAE88GTX. По совместительству она оказалась и самой дорогой среди тестируемых видеокарт. Что же, большому кораблю — большое плавание.

Платы Palit GeForce 8800 GT Sonic и Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme не так сильно отстали от GAE88GTX. Прогресс в 5-8 fps компенсируется разницей в цене. Купить почти такую же по скорости видеокарту, но существенно дешевле — это ли не удача!

С новыми Radeon ситуация сложная. Да, PowerColor Radeon HD 3870 512 M6 по соотношению цена/производительность удивляет Radeon HD 2900 XT, но по сравнению с платами GeForce 8800 GT выглядит слабой. Sapphire Radeon HD 3850, наоборот, смотрится неплохо для своего уровня. Она найдет свою нишу среди видеокарт средней ценовой категории.

Явными аутсайдерами смотрятся ASUS EN8800GTS/HTDP/640M и AMD Radeon HD 2900 XT. Обе стоят в районе 13-14 тыс. рублей — многовато.

Как ни крути, а победа осталась за новыми технологиями. Там, где было можно, они взяли высокой производительностью, где не удалось — меньшей ценой и компактностью. Нам остается лишь восславить нескончаемый процесс эволюции и приготовиться к выходу очередных новинок. Уж поверьте, они себя долго ждать не заставят. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
 2L-PR (www.2l-pr.ru) — Palit GeForce 8800 GT Sonic;
 ASUS (ru.asus.com) — ASUS EN8800GTS/HTDP/640M;
 Chaintech (www.chaintech.ru) — Chaintech GAE88GTX;
 ECS (www.ecs.com.tw) — ECS N8600GT-G12MX HS;
 IT-Labs (www.it-labs.ru) — Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme;
 PowerColor (www.powercolor.com/ru) — PowerColor Radeon HD 3870;
 Sapphire (www.sapphiretech.com/ru) — Sapphire Radeon HD 3850.

Модель видеокарты	CRYSIS, DIRECTX 10			
	Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
ECS N8600GT-G12MX HS 512 M6	9,7	6,9	5,8	
Sapphire Radeon HD 3850 256 M6	13,4	10,7	8,6	
PowerColor Radeon HD 3870 512 M6	17,3	14,5	12,3	
AMD Radeon HD 2900 XT 512 M6	16,6	9,8	8,3	
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M 640 M6	22,6	16,6	13,9	
Palit GeForce 8800 GT Sonic 512 M6	31,3	22,4	17,5	
Leadtek WinFast PX8800 GT Extreme 512 M6	32,3	23,6	17,8	
Chaintech GAE88GTX 768 M6	31,5	23,3	19,7	

topdevice
www.topdevice.ru

TD 180
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.



* 2100 руб.

г. Москва тел / факс: +7 (495) 740-87-87
 г. Новосибирск тел: +7 (383) 217-76-61
 факс: +7 (383) 217-77-64
 e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.

ДИСКОТЕКА НА ДОМУ

Тестирование Philips amBX Premium Kit

Дмитрий Колганов и Алексей Горбунов

Сегодня у игроков есть все: многоканальный звук, большие мониторы, навороченные мышки и клавиатуры, мощные видеокарты и производительные процессоры. Но чего-то все равно не хватает. А не хватает эффекта погружения — нужно привнести кусочек виртуального мира в наше пространство.

В далеком 2001 году инженеры Philips представили технологию умной подсветки **Ambilight**. Ипользовалась она в ЖК-телевизорах. Эволюция технологии продолжается и по сей день. Суть ее в следующем: специальный чип анализирует фон картинки и в соответствии с показанными зажат диоды в нужных тонах, меняя интенсивность подсветки в зависимости от происходящего на экране монитора. Это, казалось бы, нехитрое решение помогло добиться глубокого эффекта погружения. Стоит поближе телевизоры довольно дорого, несмотря на то они добились популярности. Новым этапом развития **Ambilight** стало появление **amBX** — адаптация технологии под нужды игроков.

Если вы подумали, что Philips решила выпустить мониторы с **amBX**, то вы ошиблись. На этот раз компания пошла другим путем: за основу взяли акустику, в которой и поделили лампочки. **amBX** сегодня — это две колонки с набором светодиодов (16 млн цветов), «омыватель стен», оснащенный тремя наборами диодов, и сабвуфер, правда, без лампочек. Но это не все: в комплект включены два вентилятора и виброманжета — подставка под клавиатуру, дрожжащая в особо напряженных игровых ситуациях. Так выглядит набор **amBX Premium**

KIT с порядковым номером **SGC5103BD**. Стоит он 15 тыс. руб. Оправданы ли такие траты? Сейчас узнаем.

Расширяем реальность

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ PHILIPS AMBX PREMIUM KIT (SGC5103BD)

Сателлиты: Мощность (Вт): 2x40 Вт ● Частотный диапазон: 35-20000 Гц ● Магнитное экранирование: есть ● Цвет: синий ● Размеры (см): 8,5x6,5x29,5 ● Дополнительно: 2x RGB светодиода (16 млн цветов) ● Сабвуфер: Мощность (Вт): 80 Вт ● Частотный диапазон: 35-20000 Гц ● Магнитное экранирование: есть ● Цвет: синий ● Размеры (см): 26x23,5x27,3 ● Съематель стен: Цвет: синий ● Размеры (см): 10x29,5x14,5 ● Дополнительно: 2x RGB светодиода (16 млн цветов) ● Виброманжета: Моторчики (шт): 2x ● Цвет: синий ● Размеры (см): 6x47,5x3 ● Вентиляторы: Скорость (об/мин): до 5000 ● Цвет: синий ● Размеры (см): 7,5x7x10,8 ● Цена: 15 000 руб.

Как будет работать **amBX** в «боевых условиях», мы представляли слабо. Вот перед нами коробка с набором **Philips amBX Premium Kit**. Распаковали, установили колонки по бокам шикарного 26-дюймового монитора, сабвуфер для лучшей акустической картины загнали в угол, виброманжету положили под клавиатуру, омыватель стен поставили за монитором, а два вентилятора — рядом с клавиатурой. При установке важно учитывать один момент: компьютерный стол должен стоять неподалеку от стены, чтобы эффект от **amBX** был сильнее.

После установки необходимых драйверов и софта мы зашли на официальный сайт **amBX** (www.ambx.com). Там мы узнали, что такие игры, как **Overlord**, **Quake 4**, **Broken Sword: The Angel of Death**, **ToCA Race Driver 3**, **Unreal**

Tournament 2004, **Defcon** и некоторые другие поддерживают **amBX** в полной мере, на очереди **Supreme Commander**, **Clive Barker's Jericho**, **Darwinia** и пр.

Наше знакомство с **amBX** мы начали с **Overlord**. Лампочки тухло заглохли и понемалу не проявили особой активности. Все изменилось после запуска самой игры: когда черти раскапывали своего хозяина, стены озарились ярко красным светом и пульсировали до тех пор, пока наше компьютерное альтер-эго окончательно не откопало. Провели компьютерного протеза по подземелью и выйдя на улицу, нас ожидало голубое небо, солнце и зеленая трава. Мы буквально оступились, вся эта красота буквально ворвалась в комнату: поднимали камеру к небу — и стены озарились ярко-голубым светом, переводим взгляд на траву, как вдруг комната позеленела. Собрав чешель с пола, мы почувствовали, что волосы колыхает легкий ветерок.

Пройдя несколько уровней и привыкнув к тому, что окружающие стены стали практически продолжением монитора, мы решили отключить **amBX**, чтобы почувствовать разницу. Сказано — сделано. После выключения подсветки игра растеряла свой шарм, мир стал просто картинкой на экране монитора. Не спас даже тот факт, что играли мы на гигантском 26-дюймовом широкоформатном ЖК-мониторе.

В **Quake 4** эффект повторился, но иначе. Резкий переход от ярких красок к коричнево-серой палитре начал тоску. Нет ни бабочек, ни забавных овечек, есть лишь суровая война, в которой нужно выжить любой ценой. И **amBX** кричал об этом. Вентиляторы интенсивно ревели, комната озарилась на мигнуло пульсующим светом, то погужалась в мигнуло пульсующим, сабвуфер гулко отдавал в грудь при каждом выстреле. Надо заметить, что акустика-то получилась на славу! При сравнительно небольших размерах сабвуфер ухват так, что стены трясются, а сателлиты не кричат даже если вывернуть громкость на 100%.

Эксперименты с **ToCA Race Driver 3** показали, что в гонках **amBX** дарит не менее яркие ощущения. Уже на первых кадрах заставки **чудо-устройство** от Philips показало свои незаурядные возможности: свет, вибрация, воздушный поток буквально приковали наше внимание к происходящему на мониторе. Взяв в руки геймпад и отстроив управление, мы ринулись на старт. Поверхность стола задрожала, комната наполнилась густым паром десятков моторов, лампы **amBX** пролинали сначала красным, затем зеленым, и гонка началась! Слово «игра» в данном случае неуместно — мы действительно участвовали в соревновании, ощущали всю мощь движка под ка-



Philips amBX Premium Kit (SGC5103BD) можно не глядя дарить любому геймеру — понравится всем.

Свобода выбора

Новая линейка наборов амВХ представлена тремя вариантами. Базовый комплект SGC5101BD включает два сателлита с подставкой и омыватель стен. Все. Рекомендованная цена — 9000 руб. Более продвинутый вариант амВХ ProGamer (SGC5102BD), кроме перечисленного выше, включает мощный сабвуфер (12 300 руб.). Полный комплект — амВХ Premium Kit (SGC5103BD) — может похвастаться наличием виброрамки и вентиляторов (15 000 руб.).

Кстати, если вы решили приобрести более простой вариант, в будущем можно расширить комплект, купив набор SGC6101BD. Он включает в себя виброрамку и вентиляторы (5000 руб.).



потом, ругались на ослепительное солнце и вечно мешающих солериком.

Единственное, чего не хватало, так это ощущения скорости. Все исправилось, когда мы немного продвинулись по карьерной лестнице и открыли различные гонки. Почему-то в кольцевых звездах амВХ не задействованы вентиляторы. Во время ралли погружение в игру становилось предельным: стоит переключиться на внешний вид (с калота или с крыши), как в лицо начинает дуть ветер. Чем быстрее едет машина, тем сильнее набегает поток. Нужно ли говорить, что оторваться от ToCA Race Driver 3 мы не могли еще долго, хотя это и довольно старая игра?

Добавки, пожалуйста!

Технология изначально поддерживалась в весьма небольшом количестве игр. Сейчас список совместимых проектов постоянно пополняется. Кроме того, любую игру, построенную на базе DirectX, можно привязать к амВХ при помощи анализатора FXGen+. Как менивуму получился задействовать подсветку. Недавно программисты

Philips порадовали новой версией анализатора, которая обещает поддержку эффектов в играх The Elder Scrolls 4: Oblivion, Need for Speed: Carbon и ProStreet. Lost Planet: Extreme Condition, Crysis и некоторых других.

Мы проверили работу генератора в Crysis и The Elder Scrolls 4: Oblivion. Лампочки действительно включились, но горели как-то тускло, такой точной передачи цветов, как в Overlord и Quake 4, не было. Хотя общий эффект от амВХ сохранился.

Любопытно отметить, что команда разработчиков амВХ выпустила бесплатную игру под названием amOEBA. Это оригинальная головоломка, где с помощью разноцветных аяб нужно подобрать какой-либо из заданных цветовых оттенков. Веселая и несложная в освоении игра в полной мере демонстрирует возможности технологии.

амВХ — это не только игры. В комплекте есть набор плагинов для Windows Media Player. По идее, они должны обеспечивать амВХ-эффект при просмотре фильмов и прослушивании музыки. Правда, в первом случае ничего

не было, зато музыка действительно «закляла». Все тот же FXGen+ превратил комнату в мини-клуб с дискотеккой. Лампочки пульсировали и меняли цвет в такт музыки, а сабвуфер мило сотрещал пол и стены.

В ближайшем будущем разработчики обещают обеспечить работу амВХ при просмотре фильмов, кроме того, появятся плагин для Winamp.

У амВХ есть еще одна интересная фишка, о которой стоит рассказать. Помимо стандартных функций вроде регуляторов интенсивности света и скорости работы вентиляторов, есть опция «анимация». С ее помощью систему можно заставить работать по той или иной программе — например, диоды будут отображать восход или заход солнца. Есть возможность настроить анимацию самому, определить, в какой момент времени и каким цветом будут гореть лампочки и с какой скоростью будут крутиться вентиляторы.

Заключение

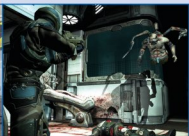
Размышляя над амВХ, мы долго думали над вопросом — насколько он нужен. С одной стороны, проходи игру, на подсветку внимания особо не обращаешь, с другой — стоило только выключить амВХ, как игры потеряли свой шарм и стало как-то скучно.

Это легко объяснить. В жизни мы не воспринимаем обстановку только как то, что мы видим перед собой. Мы подсознательно находимся сбоку предметов, игру света и многое другое. Глядя на монитор, мы четко понимаем: вот картинка, действие развивается только там, и точка. амВХ эти границы разрушает и позволяет пережить виртуальный мир в окружающей реальности. А это дорогое стоит — во всех смыслах.

амВХ Premium Kit стоит дорого (15 000 руб.), куда разумнее обратить внимание на амВХ ProGamer (SGC5102BD). В наборе нет вентиляторов и подставки под руки, зато все остальное на месте. Учитывая тот факт, что вентиляторы и виброрамку поддерживают лишь единичные проекты, это будет разумным выбором (12 300 руб.). Также стоит отметить, что как акустика новые наборы от Philips звучат отлично, но все же что делать тем, кто уже потратил свои кровные на покупку приличной акустики? А ничего.

Что дальше ждет амВХ, сказать сложно. Возможно, в будущем Philips представит комплекты акустики класса 5.1, усилит мощность диодов, а может, добавит в комплект дополнительные осветители, которые можно будет повесить на стену или под потолок.

В довершение хотелось бы пожелать программистам и дальше активно развивать FXGen+, благодаря которому во многих играх можно без проблем включать подсветку амВХ. Сейчас список поддерживаемых игр перевалил за сотню, но этого мало. В общем, поживем — увидим. ■



Технология амВХ расширяет виртуальное пространство, усиливая погружение в игру.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

GIGABYTE GA-MA790FX-DQ6

Первая материнская плата GIGABYTE на основе чипсета из новой линейки AMD отличается впечатляющими возможностями расширения. Доступны целых три возможные схемы работы слотов PCIe x16: PCIe x16 + PCIe x16 (две видеокарты), PCIe x16 + PCIe x8 + PCIe x8 (три видеокарты) или PCIe x8 + PCIe x8 + PCIe x8 + PCIe x8 (четыре видеокарты). Все разъемы PCIe, включая PCIe x1, соответствуют спецификациям PCI Express 2.0.

У GA-MA790FX-DQ6 есть два гигабитных сетевых адаптера, FireWire-контроллер, 8-канальный аудиокодек и пять разъемов для вентиляторов с возможностью контроля частоты вращения. Можно подключить до четырех внешних накопителей с интерфейсом eSATA — помимо двух портов на задней панели, предусмотрена дополнительная планка с двумя входами eSATA и четырехконтактным разъемом питания.

Система охлаждения представляет привлекательный контур из медных радиаторов и тепловых трубок. Проблем с перегревом быть не должно. Перед нами отличная основа для платформы Spider, которая по определению должна включать в себя процессор Phenom, системную плату на базе чипсета 7-й серии и видеокарту-видеокарты Radeon HD 3xxx.

В коробке с GA-MA790FX-DQ6 покупатель найдет подробную инструкцию, четыре кабеля SATA, один шлейф для IDE-устройств, переходник питания для внешних SATA-винчестеров, а также диск с драйверами и пакетом Norton Internet Security 2005. Набор фирменных утилит включает инструменты для перепрошивки BIOS из Windows, смены загрузочной заставки, управления режимами энергосбережения и мониторинга системных параметров по локальной сети.



Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron/Athlon 64/X2/FX/Phenom под Socket AM2/AM2+ ● **Чипсет:** AMD 790FX ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2-533/667/800/1066 (до 16 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с ● **Аудиокодек:** 7.1, HDA ● **Слоты расширения:** 4x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI ● **Задняя панель:** 2x PS/2, COM, FireWire 400, 4x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 8 SATA II ● **Форм-фактор:** ATX (245x306 мм)

Что? материнская плата под процессоры AMD
Почему? отличная основа для процессоров AMD Phenom и перспективной платформы Spider
Сколько? 7000 руб.
Где? www.gigabyte.ru

Thrustmaster T.Flight Stick X

В большом деле всегда стоит начинать с малого. Хотите стать летчиком, но еще не заработали на собственный самолет? Thrustmaster T.Flight Stick X позволит привыкнуть к управлению без особых материальных затрат. Джойстик отличается широкой рукояткой и утяжеленным основанием с резиновой опорой.

Есть триггер скоростной стрельбы и восьмипозиционный переключатель видов. Отдельная клавиша дает возможность запрограммировать все двенадцать кнопок и четыре оси. В памяти джойстика можно хранить настройки для разных пользователей — переключение между профилями осуществляется с помощью кнопки Presets.

Thrustmaster гарантирует совместимость с компьютерами и игровой консолью PlayStation 3. Цена умеренная — придется не к чему.

Технические характеристики ● **Ручка газа:** полноразмерная отсоединяемая, с фиксацией желтого кода и форм-свага ● **Руль направления:** поворотная рукоятка со встроенной системой блокировки ● **Количество кнопок:** 12 + 8-позиционный переключатель видов ● **Количество осей:** 4 ● **Поверхность для захвата:** прорезиненная ● **Интерфейс:** USB

Что? джойстик
Почему? удобный и на удивление недорогой для своих достоинств
Сколько? 1200 руб.
Где? www.thrustmaster.ru



Hiper Anubis

Hiper назвала свое последнее творение именем египетского бога смерти. Массивный корпус выполнен из толстых листов алюминия. Все детали подогнаны плотно, края обработаны лазером, чтобы избавиться от 100% острых заусенцев. Боковая стенка полупрозрачная, сзади предусмотрены выходы для шлангов системы водного охлаждения.

Верхняя панель Hiper Anubis представляет собой массивный радиатор, что, по идее, должно способствовать охлаждению. Для очистки радиатора от пыли в комплект поставки входит щеточка. Кроме того, с корпусом поставляется стальной брелок в виде щита с изображением Анубиса и небольшая сумочка для кабелей, USB-портов и прочей мелочевки.

Кнопки включения и сброса, а также два USB-порта и аудио-разъемы расположены в верхней части, можно посоветовать на отсутствие портов FireWire и eSATA.

Боковая панель снимается просто, без использования подручных инструментов — достаточно поднять защелку. Стенки внутри выкрашены в черный цвет. В комплект входит вентилятор на верхней панели. Есть еще место для тылового и фронтального вентилятора. Место для последнего оставили на корзине для винчестеров. Саму корзину можно извлечь через лицевую часть корпуса: очень удобно, ведь многие видеокарты зачастую мешают установке накопителей.

Отметим продуманную систему укладки кабелей — лишние можно расположить в свободных отсеках или спрятать за материнской платой.

Алюминиевая конструкция, просторность и качественное исполнение Hiper Anubis открываются радуют. Цена, как и следовало ожидать, не самая скромная, кроме того, стоит учитывать, что придется раскошелиться еще и на блок питания.

Технические характеристики ● **Форм-фактор:** ATX ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Система охлаждения:** 120-мм вентилятор на верхней панели ● **Отсеки для накопителей:** 6 внешних, 5,25-дюймовых отсеков, 1 внешний и 4 внутренних 3,5-дюймовых отсеков ● **Слоты расширения:** 7 ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2 USB 2.0, микрофон, наушники ● **Размеры:** 475x522x202 мм ● **Вес:** 10,7 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	качественный, просторный и во всех смыслах надежный
Сколько?	6500 руб.
Где?	pro.silver.ru

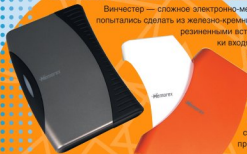
Memorex Ultra TravelDrive

Винчестер — сложное электронно-механическое устройство. В голом виде жесткий диск не интересен, но дизайнеры Memorex попытались сделать из желвако-кременевой коробочки фетиш. Memorex Ultra TravelDrive выполнен в пластиковом корпусе с резиновыми вставками. Сменные панели позволяют подобрать цвет под одежду. Всего в комплект поставки входят три набора, никто не мешает использовать сочетание цветов: белый, серый и оранжевый.

В отрыве накопителя лежит 2,5-дюймовый винчестер. Легкий, компактный и надежный. Прямо на корпусе расположена кнопка для быстрого резервирования данных с настольного компьютера или ноутбука.

Корпус 160-гигабайтной модели в серию входят накопители емкостью 80 и 120 Гб. Устройства подключаются к компьютеру через USB-порт и определяются операционными системами Windows и Mac без установки драйверов. Комплект поставки включает дополнительный шнур питания для подключения винчестера к устройству, не способным обеспечить достаточное напряжение для питания от USB-порта (ПКБ, например), а также утилиту ArcSoft TotalMedia Backup для архивирования важных файлов

и папок. Программа простая и удобная, но копии отдельных разделов жесткого диска делать не позволяет.



Технические характеристики ● **Форм-фактор:** 2,5 дюйма ● **Емкость:** 80/120/160 Гб ● **Кэш-память:** 8 Мб ● **Скорость шпинделя:** 5400 об/мин ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Вес:** 700 г

Что?	портативный винчестер
Почему?	привлекательный дизайн и удобство ПО в комплекте поставки
Сколько?	3400/4100/4500 руб.
Где?	www.comp2.ru

IPPON Back Office 600

IPPON Back Office 600 предназначен для защиты компьютеров от основных неполадок с электропитанием: высоковольтных выбросов, электромагнитных и радиочастотных помех, понижений, повышений и полного исчезновения напряжения в электросети.

На задней панели есть четыре розетки — для системного блока, монитора и других устройств, а также гнездо для защиты телефонной/модемной линии. Основное ограничение накладывает мощность: все подключенные устройства должны потреблять не более 300 Вт электроэнергии, а это по современным меркам совсем немного.

Относительно простые системы с БП на 300–450 Вт будут работать от батареи минут 10 — этого вполне достаточно, чтобы сохранить игру, закрыть все приложения и корректно завершить работу операционной системы. Функция Green

Power автоматически включает ИБП через 5 минут после пропадания напряжения в сети и отсутствия нагрузки.

Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	дает гарантию, что ваша система не выйдет из строя после непредвиденного отключения электричества
Сколько?	1200 руб.
Где?	www.ippon.ru



Foxconn X38A

Перед нами старшая модель серии Foxconn Digital Life. Особенности материнской платы заключаются в поддержке как памяти DDR2, так и DDR3. За северным мостом установлено четыре слота для модулей памяти DDR2 и два для DDR3. Использовать DDR2 и DDR3 одновременно нельзя, но интересна сама возможность безболезненного перехода на оперативную память нового поколения.

Из трех слотов PCIe x16 в Foxconn X38A два работают на полной скорости, а третий — на пониженной (PCIe x4). На плате расположено шесть портов SATA II с поддержкой RAID-массивов уровня 0, 1, 5 и 10. Поддержку двух дополнительных накопителей обеспечивает отдельный контроллер — эти диски можно объединить в RAID-массивы 0 или 1. Dual Gigabit LAN позволяет подключаться к двум независимым сетям без потери скорости или использовать одно интернет-соединение на двух компьютерах.

Система охлаждения состоит из медных радиаторов и тепловых трубок. В комплект поставки входит маленький вентилятор для активного охлаждения чипсета — пригодится при разгоне.

Прямо на плате расположены кнопки включения, перезагрузки и сброса CMOS, а также семисегментный индикатор POST-кодов, при помощи которого можно выявить неисправность. Описание кодов лежит на сайте Foxconn, жаль, что не в инструкции. Комплект поставки включает плату с двумя дополнительными портами USB 2.0 и FireWire и диск с фирменными утилитами, драйверами и дистрибутивом Norton Internet Security 2006.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron 4xx, Pentium D/Dual-Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme по Socket 775 ● Чипсет: Intel P35 + ICH9R ● Системная шина: 800/1066/1333 МГц ● Оперативная память: 4 слота DDR2-667/800/1066 (до 8 Гб), 2 слота DDR3-800/1066/1333 (до 4 Гб) ● Сетевой адаптер: 2x 1 Гбит/с ● Аудиокоде: T.I. HDAC ● Слоты расширения: 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI ● Задняя панель: 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, FireWire, аудиоразъемы, LAN ● Дисковый массив: IDE, six SATA II ● Форм-фактор: ATX (245x305 мм)



Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	поддерживает все современные процессоры и дает возможность безболезненно перейти с DDR2 на DDR3
Сколько?	5500 руб.
Где?	www.foxconn.ru

Beholder TV H6

Цифровое ТВ медленно но верно развивается в России, и производители ТВ-тюнеров один за другим выпускают гибридные модели. Beholder не остался в стороне и представила аналоговый тюнер с задумом на светлое цифровое будущее. От архитектуры моделицей шестой серии Beholder новинка отличается наличием DVB-T демодулятора, а значит, качество приема аналоговых телепередач осталось на традиционно высоком уровне.

После первого запуска Beholder TV H6 определяет все доступные каналы аналогового ТВ и предлагает запись их самостоятельно. Процесс сканирования цифровых каналов особенно удобен: тюнер перебирает частоты в поисках вещателя, а найдя его, считывает информацию о транслируемых сервисах. Тип (радио, данные, телевидение) и имя провайдера определяются автоматически — подбирать каналы вручную не придется. Настройки DVB-T лично проработаны, кроме того есть возможность заняться спутниковой «рыболовкой». Для записи цифрового ТВ можно использовать один из трех режимов. В Transport Stream Whole Transponder сохраняется транспортный поток со всеми сервисами. Transport Stream позволяет записать видео и звук с выбранным набором элементарных потоков; Program Stream выделяет аудио- и видеопотоки и сохраняет MPEG поток в файл с расширением MPG. Записанный в нем ролик можно перекинуть на DVD и воспроизвести на любом бытовом проигрывателе.

Программы из комплекта поставки отличаются интуитивно понятным интерфейсом. Есть возможность изменения прозрачности видеоканала, активирования аппаратного деинтерлейсинга, шумоподавления и увеличения четкости изображения. Есть многоканальный предварительный просмотр и функция сдвига во времени при записи ТВ и радиопередач. Дополнительные плагинки позволяют задавать эффект перехода при переключении каналов, а также определять и вырезать рекламные блоки. Поддержка пультов DV сторонних производителей избавит от необходимости менять любимый пульт.

Технические характеристики ● Стандарты: DVB-T, NTSC, PAL, SECAM ● Форматы записи видео: MPEG-1/2/4, AVI, ASF, WMV ● Радиус действия пульта ДУ: 3 м ● FM-тюнер: есть ● Интерфейс: PCI

Что?	внутренний ТВ-тюнер
Почему?	надорванная и качественная модель с задумом на будущее
Сколько?	2200 руб.
Где?	tuner.beholder.ru



Cooler Master Real Power Pro 1250 Bt

До вас наверняка дошла новость о том, что AMD собирается приучить нас к использованию четырех видеокарт в одном компьютере. С массовым распространением платформ класса Spider мощные блоки питания перестанут казаться неоправданно дорогими. Если сейчас выбирать БП с задумом на будущее, лучше ориентироваться на модели мощностью порядка 1000 Вт и выше. Cooler Master Real Power Pro 1250 Bt — одна из наиболее интересных.

Флагман серии Real Power Pro удивляет обманчиво небольшими размерами, бесшумностью и отсутствием привычной кнопки включения на корпусе. За охлаждение отвечает вентилятор 135x135 мм с автоматической регулировкой скорости вращения. Кабели обтянуты черной сеткой, длина 64 см позволит использовать БП даже в самом просторном компьютерном корпусе.

Одна линия +12В разделена по току на шесть отдельных веток, что позволяет распределить нагрузку наиболее удобным образом. Эффективность — не менее 85% на всем диапазоне типичных нагрузок, что, надо сказать, очень прилично.

Внешний набор разъемов питания PCIe обеспечивает совместимость с конфигурациями из двух (CrossFire/SLI) и трех (3SLI) видеокарт. Дополняют картину сертификат NVIDIA SLI и пятилетняя гарантия производителя.

Технические характеристики ● Мощность: 1250 Вт ● Форм-фактор: ATX ● Разъемы питания HDD: 2 ● Разъемы питания SATA: 6 ● Разъемы питания видеокарт: три 8-контактных и шесть 6-контактных ● Входное напряжение: 90-264 В ● Линии: +12В: 6 ● Входной ток: 16А при 115 В / 10А при 230 В ● Ток нагрузки: 40, 40 и 20-28А для линий +3,3В, +5В, +12В соответственно ● Вентилятор: 135x135 мм с автоматической регулировкой скорости вращения ● Уровень шума: 16 дБ ● КПД: 85% ● Размеры: 150x180x86 мм

Что?	блок питания
Почему?	подходящая мощность, тихая система охлаждения, отличная основа для компьютера топ-класса
Сколько?	8000 руб.
Где?	www.psrll.ru



COLLAPSE



© 2007 Creoteam. Все права защищены. © 2007 Byka. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Элитные версии
этой компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шейп" (ИП №44-01-01101). По вопросам отправки заказов обращайтесь
по тел. (495) 788-75-00, e-mail: byka@byka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Казармы-арсенал, 1 этаж, 21

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Orsio p745

Orsio p745 — один из трех коммуникаторов компании ORSIO Solutions. Толщина корпуса меньше полтора сантиметра, все грани гладковы. Материал приятен на ощупь, пальцы не скользят и не оставляют следов.

В стремлении угодить всем дизайнеры слегка перегрузили лицевую панель: тут и софт-клавиши, и дисплей, и полноценная QWERTY-клавиатура. На кнопках отмечены две раскладки (русская и латиница). Кириллице не хватило кнопок, поэтому литеры шц, х'ь, ё, ю, я'ё совмещены. Чтобы ввести правую букву из пары, нужно нажать соответствующую кнопку два раза — как при вводе с клавиатуры обычного телефона. Форма клавиш прямоугольная, выпуклая. Просветы между кнопками велики — печатать не очень удобно, особенно если пальцы как сардельки.

Диагональ дисплея — 2,5 дюйма. Маловато, но достаточно для работы. Ориентация экрана легко меняется в настройках, доступно пять уровней яркости подсветки, разрешение — 320x240.

Модуль Bluetooth поддерживает все необходимые профили — можно обмениваться файлами, использовать коммуникатор в качестве модема и подключать беспроводную стереогарнитуру. На задней панели не линза-бездзвонка, а приличная камера с 2-Мпикс-сенсором. Объектив размером с иголку и, увы, никак не прикрыт. При записи видео доступно единственное разрешение (176x144), формат — MP4/3GP, длина ролика ограничена только емкостью флэш-карты (miniSD).

Один вопрос: как разработчики уградили оснастить Orsio p745 устаревшим 200-МГц процессором? Меню и окна интерфейса Windows Mobile 6.0 открываются достаточно быстро, а вот скорость воспроизведения видео не впечатляет даже после рекодирования.

Подзарядить коммуникатор можно от розетки или от USB-порта компьютера. В первом случае потребуется чуть больше двух часов, во втором — почти в два раза больше. Комплект поставки включает USB-шнур для синхронизации, чехол, гарнитуру, защитную пленку и шнурок.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
ОС: MS Windows Mobile 6.0 Professional
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b, Bluetooth 1.2, iDA
Процессор: TI OMAP 850, 200 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,5 дюйма, 240x320
Встроенная память: 192 Мб (64 Мб ОС + 128 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: miniSD
Камеры: 2 Мпикс
Разъемы: 2,5-мм аудиостерео, USB
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор, 1250 мАч
Время работы (беззвон/ожидание): 4,5 часа/150 часов
Размеры: 65x122x14 мм
Вес: 125 г

Что?	коммуникатор
Почему?	доступная цена, QWERTY-клавиатура для самых общительных
Сколько?	11 000 руб.
Где?	www.orsio.ru

Sony HDMS-S1D

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
 КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



Sony HDMS-S1D может быть сервером для флешек, карт-ридеров и портативных винчестеров. Достаточно скопировать фотографии на встроенный жесткий диск емкостью 80 Гб, и через минуту просматривать их на экране телевизора или через проектор. Более того, перед нами еще и сетевое устройство: можно соединить его с компьютером обычным Ethernet-проводом, а с телевизором — HDMI-кабелем. Для импортирования новых снимков достаточно вставить карту памяти и нажать одну кнопку. Для резервного копирования фото-архивов удобно пользоваться встроенным DVD-приводом.

Снижки сортируются по дате, коллекция может содержать до 50 тыс. фотографий, организованных в отдельные альбомы, общим числом до 3 тыс. Демонстрация идет с музыкальным сопровождением (30 мелодий в формате MP3 записано в память, еще 5 можно загрузить). Программное обеспечение для редактирования цифровых изображений входит в комплект поставки. Неудобная была бы возможность предварительного просмотра фотографий, но дисплея на корпусе нет.

Sony HDMS-S1D комплектуется пультом ДУ и может быть подключено напрямую к принтеру. В целом, весьма интересная штука, но стоит учесть, что за эти деньги можно купить мультимедиа-сервер с возможностью воспроизведения любых файлов.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 80 Гб
Оптический носитель: CD, CD-R/RW, DVD, DVD/R/RW
Карты памяти: MemoryStick PRO Duo, Secure Digital, MMC, xD-Picture Card, CompactFlash, MicroMedia
Форматы файлов: JPEG, MP3
Основные разъемы: Ethernet, S-Video, HDMI, 2 USB, аудиостерео, композитный и компонентный видео
Размеры: 171x195x115 мм
Вес: 2,7 г



Что?	цифровой фотоальбом
Почему?	соединяет две цифровые съемки в стройную систему
Сколько?	10 000 руб.
Где?	www.sonystyle.ru

Nike Amp+

Сами по себе часы **Nike Amp+** особой ценности не представляют: да, оригинально и симпатично, но не более того. Фишка в том, что наручные часы относятся к серии спортивных аксессуаров **Nike+**, а, значит, поддерживают работу с **Apple iPod nano** и специальными кроссовками **Nike**. По сути, **Amp+** — это беспроводной пульт управления плеером, который позволяет переключать музыкальные композиции и выбирать режим тренировки из меню. Во время бега музыку периодически прерывает голос, сообщающий текущее время, преодоленную дистанцию и количество сожженных калорий.

Вместо ЖК-дисплея и циферблата используются яркие оранжевые светодиоды — значение времени хорошо видно как в солнечный день, так и ночью. Конструкция представляет собой водонепроницаемый браслет. Застежка сделана из нержавеющей стали, а ремешок — из мягкой резины. Кнопки управления легко найти на ощупь, так что можно не глядя переключать музыкальные композиции, прибавлять громкость и узнавать время.

Что?	наручные часы
Почему?	важело найти и изоблают от необходимости доставать iPod nano из кармана во время тренировок
Сколько?	2000 руб.
Где?	www.nike.com

Sennheiser CX 55 Street

Наушники **Sennheiser CX 55** относятся к серии **Street**. Эти наушники-акустические нацелены на тех, кто много времени проводит на улице или в транспорте. Пассивная изоляция шума расширяет динамику без ухудшения качества, а звуку совсем близко идти до барабанной перепонки.



ки — НЕТ
любовь в качестве.

Модель сконструирована безупречно — шнур загнут нежно к уху, что не дает проводам болтаться во время ходьбы и вечерних пробежек. Длина кабеля — один метр. Вполне достаточно для ношения плеера в рюкзаке или кармане джинсов. Комплект поставки включает мягкий чехол для переноски наушников и резиновые насадки трех размеров.

Новинка **Sennheiser** одинаково хорошо справляется с классической музыкой и роком, не говоря уже о танцевальных композициях и поп-музыке. **CX 55 Street** станут отличной заменой штатным наушникам MP3/CD/DVD-плеера или игровой консоли, качество которых обычно оставляет желать много лучшего.

Технические характеристики
Частотный диапазон: 17-21000 Гц
Номинальное сопротивление: 16 Ом
Сигнал/шум: 113 дБ
Гармонические искажения: 0,2%
Длина кабеля: 1 м
Ширина: 3,5 мм

Что?	наушники
Почему?	надежные, но очень качественные
Сколько?	1500 руб.
Где?	www.sennheiser.ru

Venzero Mini



Компактность — одна из основных целей разработчиков портативной техники всех мастей. **Venzero Mini** в небольшом корпусе весом около 30 г смотрится интересно. Плеер можно носить на шее как кулон, при этом набор функций не хуже, чем у более габаритных конкурентов.

Экран размером чуть больше ириски прикрыт поликарбонатной вставкой с металлической каймой. Задняя панель корпуса из бархатистого пластика **Soft Touch** почти не царапается, не сохраняет отпечатки пальцев и выглядит солидно. Кнопки управления всего шесть (по три на каждом боку).

Venzero Mini воспроизводит любые файлы MP3 и WMA. Кроме того, можно слушать радио, смотреть фотографии, читать электронные книги и коротать время за игрой в тетрис. В характеристиках заявлена поддержка AVI, но просмотр видео на маленьком дисплее не вдохновляет.

Все последние **Windows** определяют плеер сразу после подключения. Файлы записываются простым копированием, а удаляются без помощи компьютера. В комплект поставки входит карточка для работы с интернет-сервисом **MusicMarker**. Он позволяет найти понравившуюся

Технические характеристики
Дисплей: 1,8-дюймовый ЖК
Объем памяти: 2 Гб
Форматы файлов: MP3, WMA, AVI, JPEG, TXT
Диапазон FM: 76-108 МГц
Интерфейс: USB 2.0
Комплект поставки: наушники, кабель USB, диск с ПО, карточка MusicMarker
Размеры: 39x53x13 мм
Вес: 30 г

песню, даже если вы совершенно не знаете, как она называется. Для поиска достаточно записать мелодию на диктофон и загрузить на сервер в сети — результаты поиска появятся на экране через пару минут. Удобно.

Что?	медиаплеер
Почему?	очень компактный плеер, просмотр изображений и видео — необходимые опции
Сколько?	2300 руб.
Где?	www.micromoda.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ CREATIVE

Иван Нечесов

Creative — известный производитель звуковых карт. Однако компания известна не только благодаря им. Сейчас она активно расширяет свою линейку акустики. Наборы выглядят очень изящно, мимо не пройдеши. Новосоиспеченные **Inspire A300**, **GigaWorks T40** и **Inspire T10** вам понравятся не меньше, чем новаторская серия **I-Trique**.

ТРИ КАРЛИКА

Первая новинка — **Creative Inspire A300**. Комплект включает сабвуфер и два лакированных сателлита с точными фигурками и угловатыми формами. Систему можно подключить к компьютеру, медиаплееру и любому другому источнику звука.

133-мм динамик художесного саба продувает горло фазоинвертора, обеспечивая неплохой уровень низких частот. Сателлиты оснащены 54-мм динамиками. Запас громкости приличный, поэтому во время игр и просмотра фильмов совсем не обязательно выкручивать соответствующий регулятор на максимум. Суммарная мощность — 21 Вт.

Большая часть органов управления расположена на боковой панели правого сателлита, и только регулятор уровня низких частот вынесен на заднюю стенку сабвуфера.

Основной плюс **Inspire A300** — компактность.



НОМЕР ОДИН

Система **Creative GigaWorks T40** из двух трехполосных колонок внушает доверие. Внутри — мощный усилитель, отборные компоненты в кроссоверах и полное экранирование, снаружи — блестящая отделка. 60-мм низкочастотные динамики из плетеного спецостова выдерживают перегрузки даже на максимальной громкости. 27-мм купольный твиттер обеспечивает хорошую проработку высоких частот. Чуть наклоненные назад фронтальные панели не дают паразитных отражений звука от стола.

Акустика звучит неплохо, но хвалить басов может испортить покупка сабвуфера. Все органы управления расположены на лицевой панели — регуляторы громкости, тембра и уровня низких частот всегда под рукой. Сзади расположена только кнопка включения. Точнее, не кнопка, а маленький сдвижной переключатель.

Есть микрофонный вход и разъем для **Creative X-30 Zen Docking Station**. Док-станция подключается к колонкам и позволяет слушать музыку при отсутствии соединения с компьютером. Мощность акустики — 14 Вт на канал.

ПРОЩЕ НЕ БЫВАЕТ

Creative Inspire T10 — верх простоты. Компактные колонки смотрятся стильно.



Для индивидуального прослушивания предусмотрено гнездо для наушников. Управление производится регулятором громкости — для включения достаточно повернуть барабанчик в крайнее левое положение.

Встроенный усилитель выдает 14 Вт на канал; диапазон воспроизводимых частот — от 80 до 80000 Гц. Специа-

льные алгоритмы технологии **WaveX Port** изменяют нижнюю часть диапазона средних частот так, чтобы звуковые волны передавались из внутренней камеры громкоговорителя к слушателю наиболее эффективно.

Компактные компьютерные системы от **Creative** отличаются приятным дизайном и прекрасно будут смотреться на любом компьютерном столе. Главное — понимать, что новинки нацелены не на состоятельных любителей игр и киноманов, а на неуспевающих владельцев ПК, крепко сжимающих дорогие сердцу 3000-4000 рублей. ■



Технические характеристики	Creative Inspire A300	Creative Inspire T10	Creative GigaWorks T40
Тип	2.1	2.0	2.0
Мощность	21 Вт	10 Вт	28 Вт
Диапазон частот	40-20000 Гц	80-20000 Гц	50-20000 Гц
Динамики	133-мм (сабвуфер), 51-мм (колонки)	76-мм низкочастотный динамик, 25-мм твиттер	76-мм низкочастотный динамик, 25-мм твиттер
Размеры	Сабвуфер: 160x190x260 мм Колонки: 75x60x170 мм	137x194x90 мм	116x320x150 мм
Вес	4,1 кг	2,7 кг	6 кг
Цена	1200 руб.	1500 руб.	4000 руб.

Защити свою игровую систему надежно!

COOLER MASTER®

Реклама

« система охлаждения процессора GaminiII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент

« блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечивая стабильную работу на самых высоких разрешениях

« корпус Stackler 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА ДЛЯ ИГР!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеен — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Снайпз — 542-90-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтарМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, РОЛМОЗА — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, МЕРЛОН — 961-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕЙ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерз: (495) 755-95-57

Товар сертифицирован

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровой компьютер G640+ от Formoza

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания **Formoza** — один из наиболее ярких сторонников **AMD** среди российских сборщиков компьютеров. В 2007 году партнеры отметили пятилетие успешной совместной деятельности. Продолжая развивать линейку ПК на базе **AMD**, **Formoza** представила мощную **CrossFire**-систему с использованием парочки видеокарт **Radeon HD 2900 XT**.

Разбираемся в начале

Внутри компактного **Middle Tower** скрывается зверь-машинка. Сердце двухядерного ЦП **Athlon 64 X2 6400+** бьется на частоте 3,2 ГГц. Такой мощи хватит за глаза. Даже если вы увлечаетесь графикой и обработкой видео, у вас вряд ли будет повод жаловаться. Двух гигабайт ОЗУ хватит на первое время, потом можно добавить еще пару планок памяти и пересечь на 64-битную ОС. Не обойтись системы не способны увидеть больше 3,5 Гб. Во многих случаях это число даже меньше. А терять ценную оперативку обидно, не правда ли?

Главная изюминка **Formoza G640+** — системная плата **ASUS M2R32-MVP** на базе чипсета **AMD 580X CrossFire**. В ней реализованы две полноскоростные шины **PCIe x16**, в которые и установлена сладкая парочка **Radeon HD 2900 XT**. Все хорошо, но мы были невнимательны.

Мы разочарованы. Мы ждали увидеть в действии платформу **Spider**, которая включает в себя процессор **Phenom**, современную системную плату и до четырех видеокарт **Radeon HD 38xx**. Жуть как интересно увидеть такого монстра в действии. Но пока придется вернуться в реальность.

Отвлечемся немного от видеокарт. Дискоевое пространство по современным меркам достаточно — 500 Гб. Кроме привычного оптического привода и кардридера, есть еще и флэпповод — сейчас это уже экзотика.

CrossFire в действии

Поскольку система поставляется без операционной системы, мы решили установить 32-битную **Windows Vista Ultimate** и наш стандартный набор тестовых приложений. После чего закатали свежие драйвера и впустились во все тяжкие. **PCMark05** компьютер от **Formoza** прошел успешно, а вот с **3DMark06** творилось что-то неважное — при прохождении теста **Canyon Flight** (SM 3.0) система стабильно выключалась в одном и том же месте! Возможно, проблема заключалась в драйверах (**Catalyst 7.12**).

В играх **Prey** и **Unreal Tournament 3** **G640+** показал отличную производительность и масштабируемость — можно с комфортом играть в разрешении 1920x1200 со сглаживанием. С **Crysis** отдельный разговор: драйвера для видеокарт до сих пор не отлажены. Хотя протон-бенчмарк прошел без проблем, в самой игре мы столкнулись с проблемой повсеместного вылаживания текстур. Похоже, программисты **AMD** бесильны — придется ждать патч к игре. Вообще,

Технические характеристики

Процессор	AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3.2 ГГц, 2x1 M6 L2)
Кулер	Cooler Master Susurro (Socket AM2, 3.2 ГГц, 2x1 M6 L2)
Материнская плата	ASUS M2R32-MVP (AMD 580X CrossFire, Socket AM2, DDR2-800, CrossFire, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, eSATA, FireWire, USB, GbLAN, ATX)
Память	DDR2 SDRAM 800 МГц 2x1024 Мб
Видеокарта	2x AMD Radeon HD 2900 XT 512 Мб (PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3500630AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	ASUS DRW-1608P3S (IDE)
Кардрус	Middle Tower (FDD, кард-ридер, USB, FireWire, аудио, 650 Вт)
Дополнительно	MS Windows Vista Home Premium, руководство по эксплуатации, сервисная книжка, диск
Цена	39900

Игровые тесты

Crysis (benchmark gpu)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
High + AF 16x	49,3	23,3	20,2
High + AF 16x, FSAA 2x	28,4	22,7	19,4
Prey 1.3 (TPU1)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	174,3	158,3	152,7
Max + AF 16x, FSAA 4x	143,9	121,2	108,6
Max + AF 16x, FSAA 8x	118,5	93,0	81,8
Unreal Tournament 3 1.1 (vCTF-Suspense fly)			
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	100,9	96,4	85,9
Max + AF 16x, FSAA 4x	97,7	93,1	85,5
Max + AF 16x, FSAA 8x	96,9	84,1	83,6

Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0				
CPU	Memory	HDD		Overall
6496	4102	5390		6031
3DMark06 1.1.0				
SM 2.0	SM 3.0	CPU		Overall
5250	n/a	2331		n/a

скорость в **Crysis** нас не шокировала. Комфортно играть на высоких настройках качества можно лишь в разрешении 1280x1024.

Formoza G640+ отлично справляется с современными играми, правда, нектен системе покоряется с большим трудом. И это несмотря на использование двух видеокарт. По цене компьютер смотрится привлекательно (если учитывать стоимость начинки), но лучше присмотреться к системам с использованием видеокарт серии **GeForce 8800**. Ну или **Radeon HD 38xx**.

Благодарим компанию **Formoza** (www.formoza.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



TOP NON STOP*

WWW.EUROPAPLUS.RU



**Europa
PLUS** 

* ТОН НОН СТОП

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Собирать компьютер зимой не просто. На улице холодно, купит нужные комплектующие по оптимальной цене в одном месте практически нереально, вот и приходится ездить по всему городу, а тут еще совсем нехватка дефицит на такие востребованные железки, как GeForce 8800GT... Однако для стойких духом мы предлагаем такие идеальную россыпь конфигураций на любой вкус. Дерзайте!

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний — www.fcenter.ru, www.old.ru, pro.sunrise.ru, www.nlr.ru и других. Цены на конкретные комплектующие вы можете также найти на поисковике www.price.ru, например. К моменту выхода номера цены на продукцию могут меняться, но тут мы бессильны.

Дешево и сердито (категория «Менше 15 000 руб.») Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подпортят немало удовольствия от игры.

Хотите с комфортом поиграть в суперсовременные игры? Это можно

устроить. Платформа AMD в этой категории смотрится неплохо — недорогой двухядерный процессор Athlon 64 X2 4000+ достаточно мощен и неплохо себя показывает в современных приложениях. За графику будет отвечать разогнанная Radeon HD 2600 XT от Palit. По возможности лучше добрать денег на Radeon HD 3850 — карта отлично подходит для игры в средних разрешениях (1280x1024 или 1440x900).

Смерть тормозам (категория «Менше 20 000 руб.») Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В технологичном корпусе Thermaltake Matrix VX мы предлагаем построить мощную универсальную систему. Для платформы Intel выбрали скромный процессор Pentium E2160 с частотой 1,8 ГГц. Маловато будет? Тогда добавляйте к конфигурации практичный в установке суперкулер Thermaltake

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX6800 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x4 Mb, OEM)	31 500
Кулер: Thermaltake Ultra-120 xExtreme (Socket 775/AM2)	1700
Вентилятор: 2x Scythe S-FLEX SFF2+E (1200 об/мин)	800
Системная плата: 2x ASUS 32X-MAX W-Fi (Socket 775, NVIDIA GeForce 680 SLI, DDR2-1200, PCI, PCI SLI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, eSATA, Wi-Fi, GIGABIT, ATX)	7600
ОЗУ: DGC DDR2 PC2-6400 Vista Performance Gold Dual Channel OC2ZG0046K 2x2 Гб	6200
Видеокарта: 2x MSI NV8800GTX-TD768E-HD-DC 768 Mb (PCI, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	34 000
Жесткий диск: 2x Western Digital Center SE WD7500AAKS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	11 000
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	4000
Корпус: SilverStone Temjin 1201 Full Tower (ATX, FireWire, Audio, ATX)	3900
Блок питания: SilverStone ST1030 (1000 Вт, ATX)	3500
Системный блок:	116 100
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2200
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2100
Колонки: Philips SBK Premium Kit SGC51030 (2x40 Вт сабвуфер, 80 Вт сателлиты)	15000
Монитор: BenQ FP41VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	30000
Системный блок и периферия:	165 400

КАТЕГОРИЯ МЕНШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ГГц, 2x512 Kb, BOX)	2100
Системная плата: GIGABYTE GA-M69G-S3H (Socket AM2, AMD 6900, DDR2-800, Video, PCIE, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, LPT, USB, FireWire, VGA, HDMI, GIGABIT, ATX)	2200
ОЗУ: Kingston KV8667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1500
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Mb (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: InWin 500B/TA Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	14300
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G700 (17 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6100
Системный блок и периферия:	22370
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5200+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x1 Mb, BOX)	+1600
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 3850 256 Mb (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+4200
Замена монитора: ViewSonic VX1935wm (19 дюйма, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1400
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новоразгарами:	30370

КАТЕГОРИЯ МЕНШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Mb, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-DS3L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GIGABIT, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KV8667D2N5/1G ValueRAM 2x1 Гб	1500
Видеокарта: Palit Radeon HD 2600 XT Sonic 256 Mb (PCIe x16, Radeon HD 2600 XT, DVI, TV-out)	2800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Корпус: InWin 500B/TA Middle Tower (FAN, Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1900
Системный блок:	14 700
Мышь: A4Tech X-705F (1000 dpi, USB, PS/2)	420
Клавиатура: A4Tech KB-285 (PS/2)	250
Колонки: Defender MERCURY 35 (2x20 Вт)	1300
Монитор: BenQ G700 (17 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6100
Системный блок и периферия:	22 770
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 2,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Mb, BOX)	+1600
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 3850 256 Mb (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DVI, TV-out)	+4200
Замена монитора: ViewSonic VX1935wm (19 дюйма, 1440x900, 5 мс, VGA, DVI, MM)	+1400
Опция: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новоразгарами:	30 770

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 4000+ (Socket AM2, 2,1 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2200
Системная плата: ASUS MEN-E SLI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 500 SLI DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, FireWire, USB, GbLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KVR667D2N6/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DV, TV-out)	7000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	200
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	800
Корпус: Thermatek Matrix VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2800
Системный блок:	19 700
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Наушники: JetteBalance JB-342 (2x20 Вт)	1900
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000
Системный блок и периферия:	31 350
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+2100
Замена видеокарты: XFX GeForce 8800GT 512 Мб PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out	+3500
Замена монитора: LG Flatron L206WT0 (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+1000
Опция 1: Thermatek BigTur 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	39 950

BigTur 120 VX и занимает место главного системной платы **GIGABYTE GA-P31-D53L** на базе чипсета **Intel P31** для этого подходит.

Видеокарты на базе Radeon HD 3850 вам хватит на первое время. Хорошей альтернативой станет **GeForce 8800GT** с 512 Мб памяти. Можно сэкономить и выбрать версию с 256 Мб на борту, правда, в этом случае не стоит рассчитывать на комфортную игру в высоких разрешениях и с включенным сглаживанием.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подарены тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными

видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

Предложимые комплектующие в этой категории как никогда хорошо подходят для разгона. Берем процессор **Core 2 Duo E4600**, устанавливаем его в системную плату **ASUS P5KR**. Добавляем проверенный временной кулер **Thermatek BigTur 120 VX** и шустрю оперативку от **OCZ (800 МГц)**.

Кстати, нельзя пренебрегать выбором корпуса — от него в небольшой степени зависит температура комплектующих и, как следствие, успешность разгона. Хорошим выбором станет **Cooler Master CM**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, DEM)	4300
Кулер: Thermatek BigTur 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K9M SLI-2F (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, SLI, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2600
ОЗУ: OCZ PC2-6400 Gold GX KTC OC225280002K 2x1 Гб	2400
Видеокарта: MSI NX8800GT-T20512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	11000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma (PCI)	2700
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, eSATA, ATX)	3100
Блок питания: Thermatek PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2400
Системный блок:	34 300
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Наушники: JetteBalance JB-362 (2x30 Вт)	2400
Монитор: LG Flatron L206WT0 (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	48 300
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ Black Edition (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	+3200
Замена видеокарты: MSI NX8800GT-T20768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+5000
Замена монитора: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composit, Component, HDMI, S-Video, USB)	+21000
Со всеми новаторами:	77 500

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2160 (Socket 775, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2400
Системная плата: GIGABYTE GA-P31-D53L (Socket 775, Intel P31, FSB 1333 МГц, DDR2-800, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston KVR667D2N6/1G ValueRAM 2x1 Гб	1600
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 3850 256 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3850, DV, TV-out)	7000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T1665 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2700
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	200
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	800
Корпус: Thermatek Matrix VX Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2800
Системный блок:	19900
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB, PS/2)	950
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Наушники: JetteBalance JB-342 (2x20 Вт)	1900
Монитор: Samsung SyncMaster 940B (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	8000
Системный блок и периферия:	31 550
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+2000
Замена видеокарты: XFX GeForce 8800GT 512 Мб PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out	+3500
Замена монитора: LG Flatron L206WT0 (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	+1000
Опция 1: Thermatek BigTur 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	+1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	+800
Со всеми новаторами:	40 050

990. Но изначально поставляется с парой тихих вентиляторов со скоростью 1200 об/мин, блок питания придется присмотреть отдельно.

К этому остается прибавить разогнанную GeForce 8800GT от MSI, жесткий диск гигабайт на 500, оптический привод, ну и, конечно же, полноценную звуковую карту, такую как **Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma**.

Тебе я выдал во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

В паре с **Core 2 Extreme QX6850** идеально подойдет кулер **Thermalright Ultra-120 eXtreme** — абсолютный чемпион на данный

момент. Есть одно «но»: поставляется этот красавец без вентиляторов. С одной стороны, это плохо, с другой — вы сможете выбрать его сами. Если быть точнее, их к кулеру можно прикрепить сразу два. Хорошо подойдет на эту роль бесшумные **S-FLEX SFF21E** от **Sycthe**.

Блок питания заменили — место модели на 850 Вт занял **SilverStone ST1000** мощностью 1 кВт. Зачем мы это сделали? А вдумайтесь, вы решитесь собрать систему 3-way SLI и таки добавите к нему **GeForce 8800GTX** еще один.

Вот в этом случае и понадобится

столь мощный БП. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	4100
Кулер: Thermatek BigTur 120 VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Системная плата: ASUS P5KR (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	3200
ОЗУ: OCZ PC2-6400 Gold GX KTC OC225280002K 2x1 Гб	2400
Видеокарта: MSI NX8800GT-T20512E-OC 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	11000
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD5000AAKS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	3500
Оптический привод: Optarc AD-7191S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±RW)	800
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamma (PCI)	2700
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, eSATA, ATX)	3100
Блок питания: Thermatek PurePower RX W0142RE (500 Вт, ATX)	2400
Системный блок:	34 700
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Наушники: JetteBalance JB-362 (2x30 Вт)	2400
Монитор: LG Flatron L206WT0 (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9000
Системный блок и периферия:	48 700
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6950 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	+3700
Замена видеокарты: MSI NX8800GT-T20768E-HD-OC 768 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+5000
Замена монитора: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, Composit, Component, HDMI, S-Video, USB)	+21000
Со всеми новаторами:	78 400



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.

В интернете полно информации о третьей серии видеокарт Radeon. Так почему AMD до сих пор не выпустил видеокарту, которая конкурировала бы с GeForce 8800 GTX/Ultra, или нечто подобное мы увидим как раз в новой серии?

Не прошло и года с момента выхода AMD Radeon HD 2xxx, как AMD кидает в бой новую серию. Пока она представлена на рынке платами Radeon HD 3850/3870. Они не конкуренты серии GeForce 8800 GTX и направлены на другой ценовой сегмент, но это не означает, что AMD сдалась. Просто компания делает ставку на поддержку новых технологий (DX10.1), низкое энергопотребление и низкую стоимость конечных продуктов.

Правильный ли это путь, сказать сложно, однако пока можно с уверенностью утверждать, что NVIDIA чувствует себя очень комфортно на рынке.

Как вы успели заметить, AMD изменила нумерацию своих продуктов. Больше не будет индексов Pro, XT и других, которые тоже будили. Но вернемся к конкуренции двух компаний: ходят слухи, что уже зимой появится Radeon HD 3870 X2, которая будет включать в себя два чипа Radeon HD 3870, что, возможно, позволит ей потягаться на равных с GeForce 8800 GTX. Даже если это и так, от NVIDIA стоит ожидать новых сюрпризов, компания явно не собирается сдавать позиции.

Вот уже полгода я никак не могу обновить базы для Kaspersky Antivirus Personal версии 5.0.227. При обновлении отображается ошибка подключения к серверу. Хочу заметить, что до этого он обновлял базы без проблем. Может, надо сменить сервер обновлений?

Сменить нужно не сервер, а версию антивируса. Дело в том, что эта версия давно устарела, а вообще поддержка пятого семейства Kaspersky Anti-Virus (KAV) заканчивается 1 марта 2008 года. Бинд вашего антивируса не поддерживает обновления, на которые «Касперский» перешел уже довольно давно, поэтому и выдает ошибку. Решить проблему можно обновив антивирус хотя бы до версии 5.0.522, но это временная мера. Пора переходить на KAV седьмой версии.

Купил новую видеокарту Palit Radeon HD 2600 XT Super. После того как установил ее в компьютер и поставил драйвера Catalyst, пропал звук. Ставлю обратно свою старенькую GeForce 6200 — все работает нормально. Звук интегрированный — Realtek AC'97.

Налицо конфликт устройств. Проделайте следующую процедуру: удалите драйвер для чипсета системной платы, а также драйверы для видеокарт. После этого перезагрузитесь и поставьте драйверы для материнской платы и новой видеокарты. Если звук не появился, зайдите в Панель управления -> Звук и аудиосредства -> Аудио и установите в качестве устройств по умолчанию для воспроизведения и записи кодек Realtek AC'97 Audio.



Решил приобрести новую видеокарту — и встал вопрос: сколько нужно памяти, за что она отвечает и что происходит, когда ее не хватает? Какой объем оптимален для современных игр?

Изначально память видеокарты хранит

только изображение, выводимое на экран монитора. — в растровой или векторной форме. Сейчас же видеоплата имеет более широкую область применения. В ней хранится изображение, генерируемое и постоянно изменяемое графическим процессором и выводимое на экран монитора, а то и нескольких мониторов; невидимые на экране элементы изображения, которые могут понадобиться в дальнейшем; будущие кадры; всевозможная вспомогательная информация для графических расчетов и т.д. Естественно, все эти данные могут занимать значительный объем памяти. С развитием компьютерной техники объем видеоплаты только растет, если на заре компьютерной эры хватало и считанных килобайт, то сейчас нужно почти гигабайт.

Если память видеокарты переполнена, система начинает использовать часть оперативки. И это плохо, ведь оперативная память используется не только под нужды видеокарты, но и под другие не менее важные задачи, в итоге ее пропускной способности оказывается мало. Да и в любом случае обмен данными между графическим процессором и видеоплатой осуществляется гораздо быстрее.

Оптимальный объем видеоплаты зависит от задач. Офисным работникам хватит и 64-128 Мб, для игр требуется не меньше 256 Мб. В играх класса Crysis потребуется как минимум 512 Мб, а если вы играете на мониторе с большим разрешением (1920x1200 и выше), может потребоваться и больше...



Все только и говорят о двухядерных, трехядерных и четырехядерных процессорах. Только вот вопрос: а что такое ядро и какая разница сколько их?

Согласно толковому словарю слово «ядро» в общем смысле обозначает центральную часть чего-либо. Если говорить о ядре процессора, то это главная вычислительная часть центрального процессора, которая определяет большинство его параметров (рабочая частота, шина, техпроцесс, объем кэша, напряжение, тепловыделение). Ядро — основа любого процессора.

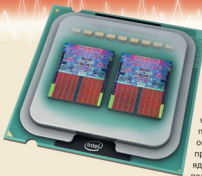
Многоядерные процессоры содержат в себе несколько ядер, поэтому вычисления в них могут происходить одновременно и неза-

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.



висимо друг от друга. В рамках одного процессора характеристики ядер совпадают. Зачастую для непосредственного обмена информацией процессоры используют общий кэш второго уровня.

Какие преимущества дает многоядерность? Чем больше ядер, тем выше теоретическая производительность. Пусть она не увеличивается прямо пропорционально количеству ядер, но эффект, при условии поддержки приложением много-

ядерности, значительный. В будущем количество ядер в процессорах будет только увеличиваться.



Вы писали о скором появлении видеокарт интерфейса AGP с поддержкой DirectX 10. Появились ли они и стоит ли их покупать?



Да, они уже появились в продаже. Пока на рынке представлена только продукция AMD серии 2400 и 2600. Их производительность и характеристики соответствуют аналогичным решениям под PCIe. Отрицательный момент — карты для старого разъема сильнее греются (используется мост PCIe-to-AGP).

Стоит ли их покупать? Спокойный вопрос. Если нужна высокая производительность в играх, лучше выбрать «старичков» **Radeon 1950 GT/Pro** или **GeForce 7900 GS**. Толку от того, что Radeon HD 2400/2600 поддерживает DirectX 10, немного: это слишком слабые карточки, чтобы потянуть современные игры на высоких настройках.



Вы уже не раз писали о Service Pack 1 для Windows Vista и Service Pack 3 для Windows XP. Когда они будут и что нам принесут нового? Появятся ли в SP3 для Windows XP поддержка DirectX 10?

На сайте **Microsoft** появились ссылки на оба пакета обновлений. Правда, пока это только pre-release-версии, предназначенные для тестирования. Но по ним уже можно судить о том, чего нам ждать в итоге.

Пакет обновления для **Windows XP** будет содержать все обновления безопасности и заплатки, вышедшие с момента выхода **SP2**, функциональных новшеств немного. Самые значимые из них: появится **Консоль управления** третьей версии, новый установщик **Windows Installer**, поддержка защищенного доступа **Wi-Fi** и механизм активации, заимствованный у **Windows Vista**. Пользователи, установившие **SP3**, отметили, что скорость работы похорошела, чему можно только порадоваться. А вот появления **DirectX 10** и не ждите.

Пакет обновлений для **Windows Vista** не столь революционен. **SP1** направлен на улучшение существующих функций, заглаживание дыр безопасности и исправления существующих ошибок. Так, например, значительно повысилась скорость копирования, решена проблема нестабильного поведения системы при выходе из спящего режима, увеличена скорость и надежность работы браузера **Internet Explorer 7**.

Осталось лишь дождаться появления обновлений под обе системы и оценить преимущества. ■

Горячие советы

Работают ли видеокарты под разъем PCIe 2.0 на PCIe 1.x, если да, то насколько медленнее? В чем преимущества нового стандарта? На эти и другие вопросы мы сегодня ответим.

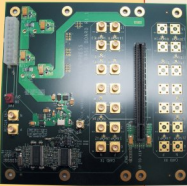
Как говорил греческий философ Гераклит, все течет, все изменяется. Мы ясно помним переход с **USB 1.1** на **USB 2.0**, с **DDR** на **DDR2** и т.д. Пришло время и шины **PCI Express**. Первые видеокарты с поддержкой **PCIe 2.0** уже продаются — это новые **NVIDIA GeForce 8800 GT**, обновленный **GeForce 8800 GTS**, а также карточки **AMD 3-й** серии. Производители чипсетов не отстают.

Основных нововведений три: вдвое возросшая пропускная способность (5 Гбит/с), поддержка видеокарт с потреблением мощностью до 300 Вт (150 Вт через шину и 150 Вт через разъемы питания) и, наконец, внешняя кабельная система.

С пропускной способностью все понятно. Повышение максимальной мощности позволит избавиться некоторым новым видеокартам от дополнительного питания. А вот внешняя кабельная система заслуживает особого упоминания. Это нововведение позволит создавать внешние устройства, подключаемые к шине PCIe через кабель длиной до 10 м. Направление очень перспективно, благодаря ему появятся внешние видеокарты, которые очень пригодятся владельцам ноутбуков, например. Еще в начале 2007 года была представлена система **ASUS XG Station**, представляющая собой внешний бокс для подключения видеокарты к ноутбуку. В качестве интерфейса использовался разъем **ExpressCard**. Устройство мы так и не увидели, но глаза у мобильных пользователей загорелись еще тогда! Согласитесь, такая изящная возможность усовершенствовать видеосистему ноутбука очень заманчива — скоро это станет реальностью.

Теперь о совместимости: стандарты обратно совместимы, т.е. можно установить карту PCIe 1.x в разъем PCIe 2.0 и наоборот. В последнем случае есть нюансы. Во-первых, возможно падение производительности из-за более низкой пропускной способности. Во-вторых, из-за различия в питании, для карты, которой не нужен был дополнительный разъем при использовании PCIe 2.0, может понадобиться дополнительное питание. Именно поэтому на видеокарты с поддержкой новой спецификации PCIe все равно будут устанавливаться разъем для питания.

Несмотря на то что новый стандарт только начинают внедрять, уже в 2009 году планируется принятие спецификации **PCI Express 3.0**...



СОФТВЕРНЫЙ

Ищите на DVD

ГВОЗДЬ НОМЕРА

COMODO FIREWALL PRO 3.0

Разработчик: Comodo Group
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно



Comodo Firewall Pro по праву считается одним из лучших файрволов на сегодняшний день. Согласно некоторым тестам, творение «комодов» удерживает многие платные аналоги по всем статьям. То есть он не только разрешает/запрещает различным программам доступ в интернет, но и защищает компьютер от хакерских атак. При этом пользоваться им легко и приятно.

В третьей версии файрвола появился новый модуль **Defense+**. Он мониторит все исполняемые файлы и библиотеки в системе и, как только среди них возникает что-то новое или старое начинает вести себя «как-то не так», тут же бьет тревогу. С одной стороны, штука очень полезная, а другой — чересчур надоедливая.

И, наконец, самое важное: Comodo Firewall Pro наконец-то стал поддерживать не только WinXP, но и «Висту», что позволяет нам с чистой совестью положить его (начиная со следующего номера) в «Игроманский стандарт».

СВЕЖАТИНА!

7-ZIP 4.57

Разработчик: Игорь Павлов
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.7-zip.org

Архиватор со своим весьма эффективным форматом сжатия **7z**. Как правило, размер архива действительно оказывается несколько меньше, чем у WinRAR. Этим он и синиснал себе популярность среди пиратов: почти все пиратские игры заложены именно в 7z, что бы можно было загрузить больше игр на один диск (сominательная реклама, но все же). Плюс ко всему 7-Zip полностью бесплатен и не надоедает просьбами себя купить. С другой стороны, возможностей у него чуть меньше (например, 7-Zip не может добыть информацию для восстановления к архиву), да и интерфейс у него не чета WinRAR.

Рейтинг: **8**

ANTWORKS FOTOALBUM 3.51

Разработчик: Дмитрий Хазанов
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно

Сайт: antworks.ua

Бесплатная программа для создания собственных фотобюков. Альбомы можно просматривать как в самой программе, так и



экспортировать их в HTML-формат или видеоролик. Поддерживаются несколько десятков эффектов для слайд-шоу, музыкальное сопровождение галерей, есть кучка полезных и не очень фильтров. Соперничать с красивыми платными аналогами AntWorks PhotoAlbum не может, а вот для создания простых галерей она подходит идеально.

Рейтинг: **7**

ANVIR TASK MANAGER 4.6.0

Разработчик: AnVir Software
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.anvirk.com/index.html

Продвинутый диспетчер задач с функциями менеджера автозагрузки. По каждой программе и каждому запущенному сервису AnVir Task Manager выдает море информации: путь до файла, загрузка процессора и диска, библиотеки, сетевые соединения и много чего еще. Если вдруг какое-то приложение рвется в автозагрузку, утилита вас об этом заблаговременно предупредит. Ну а то ненужное, что уже туда прогнались, можно без проблем удалить.

Рейтинг: **8**

ASHAMPOO CLIPFINDER 1.26

Разработчик: Ashampoo GmbH & Co
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатная регистрация

Сайт: www.ashampoo.com

Умельцы из Ashampoo смотрели-смотрели на кучу программ для загрузки видео с разного рода интернет-сервисов, да и решили сделать свою, которая бы их объединила. И, что характерно, они ее сделали. Ashampoo ClipFinder умеет искать видео на 14 порталах (YouTube и Google Video в наличии) и загружать найден-



ное на компьютер. Жаль только, что из флэш-формата в обычное AVI она их не конвертирует.

Рейтинг: **8**

FREE DOWNLOAD MANAGER 2.5

Разработчик: Free Download Manager, ORG
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.freedomdownloadmanager.org

Free Download Manager — бесплатный менеджер загрузок, который ни в чем не уступает знаменитому Download Master. Хотя функционально они различаются. Основные возможности, разумеется, одинаковые (многопоточная загрузка, сортировка по каталогам, планировщик etc.), а вот какие есть дополнительные: загрузка и конвертация видео с сервисов вроде YouTube, поддержка торрентов и возможность поделиться своими файлами, закачка их на бесплатный хостинг. Другой важный плюс: Free Download Manager очень быстро загружается. Жаль, нет FTP-клиента, как у «Мастера».

Рейтинг: **9**

GAME ACCELERATOR 7.0.95

Разработчик: DefendGate
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)

Цена: \$15.98

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.defendgate.com/products/gameAcc.html

Game Accelerator, как нетрудно догадаться из названия, улучшает производительность игр. Конкретные методы авторы не называют, говорит лишь общие фразы: программа высвобождает ресурсы компьютера для игр и немного шаманит в реестре. Конечно, ваш старенький компьютер в high-end-систему утилиты не превратит, но несколько лишних кадров из игры выжмет, особенно если у вас не очень много оперативной памяти.

Рейтинг: **7**

JV16 POWERTOOLS 2007

Разработчик: Macecraft
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$29.95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.macecraft.com/jv16powertools2007/

Добротный набор программ для чистки системы от всякого мусора. Включает в себя деинсталлятор (вы удивитесь, сколько бардака оставляет за собой уже, казалось бы, удаленные программы), менеджер автозагрузки, чистильщик реестра и жесткого диска. В загрузку к этому выдается поисковик файлов и папок.

Рейтинг: **8**

NZ ULTIMATE TWEAKER 4.8

Разработчик: Майкл Завершин
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://nzultimate.zaverosoft.com>

Простенький, но аккуратный твикер для WinXP. Настроек в нем не так много, как у многих более популярных конкурентов, зато нет ничего лишнего. Все твики грамотно разложены по



категориям, так что запустить довольно сложно. Одно плохо: без минимального знания английского языка к программе лучше не подходить. Ну или надо хотя бы сделать бэкап (такая возможность есть) перед тем, как что-то менять.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 8

MZ VISTA FORCE 1.6

Разработчик: Майкл Захарис
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://mztweak.bravehost.com>

Твикер от того же автора, что и предыдущая программа, только на этот раз для Windows Vista. Кардинальное отличие от XP-собрата лишь одно: интерфейс заиграл новыми красками и стал еще удобнее. Все остальное, включая необходимость знания английского языка, в равной степени относится и к нему.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 8

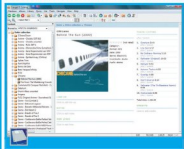
ORANGECD CATALOG 6.1.9

Разработчик: Firelongue Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$34.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.firelongue.com/ocd/database.html

OrangeCD Catalog — отличный инструмент для каталогизации вашей музыкальной коллекции. Причем коллекция может храниться как на компакт-дисках, так и на винчестере компьютера. О каждом альбоме в эту базу можно записать огромное количество информации: от привнесенных тегов до имен музыкантов, исполнивших ту или иную композицию. Тут даже можно планировать будущие покупки и искать в популярных интернет-магазинах нужный альбом.

Существенных недостатков в программе лишь два: слишком запутанный интерфейс (да еще на английском) и закорючки вместо русских букв (то есть если захотите добавить комментарий к альбому, придется писать его по-английски или транслитом).

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 9



PFANK 2.10

Разработчик: Питер Франкенбергер
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www3.telus.net/pfrank

Если вам нужно переименовать большое количество файлов или папок, Pfrank придется как нельзя кстати. Программа очень гибкая, то есть можно создать любой шаблон, какой вам вздумается. И, разумеется, тут есть несколько уже настроенных шаблонов.

На нашем диске лежат две версии программы — для Win XP и для Vista.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 7

POPPY 5.8.3

Разработчик: Jan G.P. Sim
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.download.nl/Content/Poppy/Poppy.htm

Небольшая утилита для тех, кто не любит постоянно держать большой и прожорливый почтовый клиент в памяти компьютера. Poppy с заданной периодичностью проверяет ваши почтовые ящики на предмет новых писем и в случае обнаружения таковых выводит в трее соответствующее уведомление.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 7

UNIVERSAL VIEWER 2.6.1.0

Разработчик: Алексей Торгашин
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$19
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: www.uvviewsoft.com/index-ru.htm

Универсальный просмотрщик — и этим все сказано. Программа умеет показывать очень много: картинки, текст, музыку и видео во всех возможных форматах, флэш-анимацию (и игры в том числе), шрифты, иконки, PDF...

Позаболтали автор и об удобстве: утилита интегрируется в «Проводник», так что запустить Universal Viewer можно из контекстного меню любого файла. Удобно. Жаль только, что платно.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 8

VISUALROUTE 12.0

Разработчик: Visualware
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: \$44.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.visualroute.com

Бесполозная по сути, но жутко интересная программа. Фактически, это аналог утилиты tracert из поставки Windows, только с графическим интерфейсом. VisualRoute показывает, по какому пути идут пакеты до указанного сервера. Практической пользы от этого никакой, зато можно, так сказать, визуально убедиться, что пакеты до тормозящего сайта или сервера несколько раз облетают Землю, прежде чем достигнуть пункта назначения. Одно только непонятно: чем руководствовались разработчики, когда выставляли цену своему творению? Грабеж же в чистом виде.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 7



Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Содержательный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт» — набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в два месяца), CCleaner, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICO, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в два месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker и драйверы StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

VIT REGISTRY FIX 4.2

Разработчик: Виталий Мислако
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vitregistry-fix.com

Vit Registry Fix по своему назначению — практически точная копия **!v16 PowerTools 2007**, то есть главная ее задача — очистка реестра от мусора. И с ней программа справляется хорошо: ошибок находит много и разделяет их по категориям, что очень удобно. Перед удалением ошибочных записей утилита создает резервную копию реестра, так что ее использование достаточно безопасно. Менеджеры автозагрузки и деинсталляции так же, как и в случае с **!v16 PowerTools 2007**, идут в комплекте с программой. Ну и, наконец, Vit Registry Fix полностью бесплатна.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 9

VLC MEDIA PLAYER 0.8.6

Разработчик: команда VideoLAN
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.videolan.org

Держать VLC Media Player на компьютере нужно хотя бы потому, что он воспроизводит даже то, что другим плеерам не под силу. Например, поврежденные видеофайлы. Не говоря уже о том, что видео в любом более-менее известном формате проигрывается без проблем (всякие кодеки и кодек-паки устанавливать не надо — все нужное идет в комплекте с программой). На этом фоне про основное назначение плеера (передать видео по локальной сети) как-то и забывается.

Рейтинг: **■■■■■■■■■** 9



Ищите на DVD

ТЫ — МНЕ, Я — ТЕБЕ

С ростом интернет-скоростей все большую популярность обретают p2p-сети. Если кто еще не знает — это такие сети, где пользователи обмениваются файлами друг с другом. Преимущество у них море: то, что не найти «Яндексом» или там «Гуглом», легко отыскать в любой более-менее популярной p2p-сети, а скорость закачки чаще всего ограничена лишь скоростью вашего соединения с интернетом. Разберемся, какие сети актуальны на сегодняшний день и чем лучше всего качать из них файлы.

UTORRENT 1.7.5

Разработчик: BitTorrent
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.utorrent.com

Сеть BitTorrent сейчас переживает наступящий бум. Это чрезвычайно удобный способ обмена файлами, при этом нагрузка на сервер (он здесь называется трекером) минимальна. Поэтому торрент — идеальный выход, когда сервер не выдерживает наплыва желающих скачать тот или иной файл (яркий пример — патчи для World of Warcraft распространяются именно в виде торрентов).

µTorrent — один из лучших клиентов для этой сети. Размер его дистрибутива смехотворен (215 Kb), а возможностей хватит с избытком: загрузка нескольких торрентов одновременно, ограничение скорости (глобальное и для каждого торрента по отдельности), поддержка децентрализованной сети (в этом случае можно докачать файл, даже если трекер недоступен), есть планировщик и многое другое.

Рейтинг: -----|10

AZUREUS 3.0.4

Разработчик: Vuze
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vuze.com

Функционально Azureus побогаче µTorrent, но и системных ресурсов кушает не в пример больше. Впрочем, главное его отличие от других BitTorrent-клиентов не в этом, а в поддержке комьюнити Vuze. В основном скачать оттуда можно легальный контент вроде трейлеров, демоверсий игр и музыкальных клипов в хорошем качестве. Удобно, что все собрано в одном месте. С другой стороны, наблюдаются тут и откровенно пиратские



позиции (слабо верится, что, например, Энигма дала разрешение на свободное скачивание всей своей дискографии). Законов Vuze не нарушает (все скачивается с компьютеров пользователей), а вот те, кто раздают такие вещи, — еще как нарушают. Советуем с ними не связываться, дабы в один прекрасный день в вашу дверь не постучали кирзовым сапогом.

Рейтинг: -----|10

BITSPIRIT 3.3.2.100

Разработчик: BitSpirit
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.btsm.com

BitTorrent-клиент родом из Китая, что отнюдь не сказалось на его качестве. Идеально подходит новичкам благодаря своей простоте. Больше всего он напоминает обычный менеджер закачек: слева — папки для сортировки сканенного, по центру — окно со списком загружаемого, снизу — всякая служебная информация. BitSpirit на удаление быстро соединяется со всеми возможными пирами и буквально за несколько секунд выводит на максимально возможную скорость закачки. Как разработчикам это удалось — не ясно, но другой столь реактивной программы подобного рода мы еще не видели.

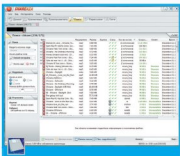
Рейтинг: -----|9

DC++ 0.699

Разработчик: Jacek Sieka
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://dcplusplus.sourceforge.net>

DC++ — это стандарт де-факто для большинства локальных сетей. Обмен файлами здесь происходит следующим образом: вы подключаетесь к хабу (местное название сервера) и можете скачивать файлы, которые есть у людей, сидящих на этом конкретном хабе. Благодаря строгим правилам (расширять столько-то гигабайт данных, регистрироваться на хабе) релевантность поиска в DC++ просто космическая. Найти тут можно что угодно, главное — зайти на нужный хаб.

Рейтинг: -----|9



SOULSEEK 156C

Разработчик: Soulseek
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.slsknet.org

Soulseek по принципу работы больше всего похож на DC++. Есть несколько тематических коммат, в каждой сидят несколько сот человек и качают друг у друга всякое разное, популярно болтать о том, о сем в чате. В любой момент можно скатать список файлов любого человека в комнате и выбрать из него что-нибудь себе по душе.

Рейтинг: -----|7

SHAREAZA 2.3.0.0

Разработчик: команда Shareaza
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://shareaza.sourceforge.net>

Shareaza — сборная солонка из всех популярных p2p-клиентов. Поддерживают четыре сети: Gnutella первой и второй версии, полумертвая eDonkey и вполне себе живая и бодрая BitTorrent. О торрентах сказано предостаточно, об «Осле» говорить нечего (в связи с арестом основных серверов сеть сейчас в коматозном состоянии), а вот о Gnutella скажем пару слов. Это самая что ни на есть классическая p2p-сеть с центральным сервером. Если вам нужен какой-то отдельный файл (к примеру, одна песня, а не целый альбом), то это ваш выбор.

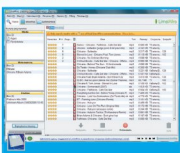
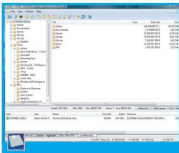
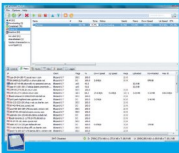
Рейтинг: -----|9

LINEWIRE 4.14

Разработчик: Line Wire LLC
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.linewire.com/bangladesh

Для сети Gnutella, если вам нужна только она, отлично подойдет клиент LineWire. Он прост в обращении, работает быстро и не отъедает столько ресурсов, сколько Shareaza. К тому же в нем тоже есть поддержка торрентов.

Рейтинг: -----|8



ДЖЕК КЕЙН

ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.
САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ КВЕСТ СО ВРЕМЕН MONKEY ISLAND!



DOT
TOTACLE STUDIOS

PLAYTEN
INTERACTIVE

DECK 13

РУССКОЕ ВИД-ИО
WWW.RUSSOBT-M.RU

© 2008 TOTACLE STUDIOS AG. Developed by Deck13 Interactive GmbH. All rights reserved. All further registered trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Гэнд Тап Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестейв». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-10-11, 967-15-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-65, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

Приветствую всех игровоевцев. Странная ситуация складывается в стане игровых редакторов. Разработчики из кожи вон лезут, чтобы сделать инструменты для модифицирования игры более удобными, дружелюбными для геймеров с геймдева-зашаками. И получается у них это просто отлично. Если сравнить редакторы, вышедшие, скажем, лет пять назад и современные программы той же весовой категории, то разница окажется разительной. Интерфейсы стали понятней, значительно больше логики в построении меню, да и сами этапы моделирования куда проще — интуитивных моментов больше. А главное, все чаще разработчики интегрируют возможность проверить карту на играбельность прямо в редакторе: кликаешь на иконку — и уровень после скоротечной компиляции подгружается прямо в окно программы.



Но есть у этой медали и обратная сторона. Если раньше 3D-редакторы с легкостью запускались на машинах, на которых более-менее нормально бежала игра, а иногда и на более слабых компьютерах, то теперь все обстоит с точностью до наоборот. Вроде бы игра выдает вполне приемлемое число кадров/секунд, а стоит зайти редактор, как картинка начинает сменяться от силы раз в секунду, а уж когда подгружаешь игравельный уровень, то вообще замораживает.

Как следствие, интересное перераспределение произошло среди видов и карт для новых игр. Если раньше с выходом какой-нибудь нового шутера сначала валом сыпалась дипломатские подделки, а затем, через несколько месяцев, появлялись интересные работы от известных модостроительских команд, то сейчас после релиза обычно наблюдается затихие (машины большинства модостроителей-одиночек банально не тянут редакторы), а затем, как и раньше, выходят качественные вещи. С точки зрения простых геймеров — это хорошо: не надо отделять зерна от плевел, большинство модов весьма приличного уровня. А вот для игровостроительской братии все не так радужно. Начиная с этого просто не могут влиться в ряды модостроителей потому, что редакторы у них безбожно тормозят.

Выхода из этой ситуации видится два. Либо создание облегченных версий редакторов, из которых удалены самые ресурсоемкие возможности и функции. Либо в ущерб удобству упростить редактирование: например, подгружать в программы не уровень целиком, а лишь его каркас со схематичным обозначением основных элементов. Вот только вред ли разработчики на это пойдут.

Статья «Создание новых карт для World in Conflict»

В рубрике «Игровое редактирование» вас подстергает небольшой текстовый обзор редактора карт WicEd для World in Conflict, который позволит вам составить общее представление об утилите: оценить системные требова-

ния программы, легкость освоения, основные возможности. Ну а на диске притаилось пошаговое руководство по созданию новых сценариев для игры. Красочные скриншоты с развернутыми комментариями включены в комплект поставки.



Статья «В такт музыке»

Темы моделирования, текстурирования и анимации форм в 3DS Max в игровостроительских статьях и уроках мы, что называется, изъездили адом и поперек. Пора брать новые высоты, а попутно оттачивать уже полученные навыки работы в программе. Этим мы сегодня и займемся. В статье «Простые движения» мы расскажем о том, как использовать звук при построении анимации в «Максе»: заставим объекты сцены «плясать» в ритм зажигающей мелодии. Материал рассчитан прежде всего на новичков, но некоторые моменты будут интересны и продвинутым моделлерам.



Статья «Земля-воздух»

Мы продолжаем публикацию статей по популярному

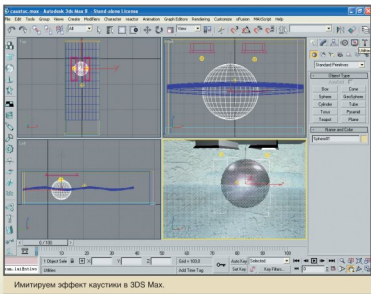
моделлеру Maya. Сегодня на диске вас ожидает подробный рассказ по созданию атмосферы. Кучевые, слоистые и перистые облака, синее небо, трехмерное красно-оранжевое свечение... 3D-солнышко мы построим, используя систему частиц, а для скоростного создания облаков обратимся к встроенному в Maya модулю Fluid Effect.



Урок «Динамика авто в 3DS Max»

В предыдущих статьях и уроках по работе в 3DS Max мы научились не только моделировать и текстурировать объекты сложной формы, но и рассмотрели тему динамики твердых тел — познакомимся с великим и могучим Reactor, научились обыгрывать несложные физические сценки типа падения мяча на землю.

Сегодня мы движемся дальше — научимся приводить в движение модельки авто и других наземных транспортных средств при помощи все того же Reactor. Добавим на сценку объект типа Toy Car, придадим автомобилю ряд свойств твердого тела (что весьма логично), после чего сделаем четкую анимацию движения авто по дороге.



Имитируем эффект каустики в 3DS Max.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игροстрой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодаря всем моделлерам, принявшим активное участие в формировании подборки.



Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели. Приз — коробка с игрой. В этом месяце победил Дмитрий Тамко (модель Den), он получает — игру «Корсары: Город потерянных кораблей» от компании «Акелла».



Урок «Создание эффекта каустики»

Яркие кривые причудливой формы, возникающие при освещении прозрачной посуды с водой, радуга, корабельные волны, блики на дне бассейна — все это простейшие примеры эффектов каустик. Если же обратиться к физическому определению, то каустика — это поверхность, в каждой точке которой встречаются и расходятся на бесконечно малом расстоянии друг от друга световые лучи, наблюдается резкий всплеск интенсивности светового поля. Эффект каустик применяется только к стеклянным телам, жидкостям и другим объектам, которые имеют способность отражать и преломлять лучи света.

Каустики используются при проведении научно-исследовательских работ, в математической теории катастроф и, разумеется, в компьютерной графике — анимационных роликах, современных играх, различных технических дамках. В уроке «Создание эффекта каустик» специалисты нашей игрострой-лаборатории шаг за шагом продемонстрировали процесс имитации каустического эффекта: сформировали небольшое помещение, нанесли текстуры на полученную заготовку, поместили на сцену лампы и специальные водные поверхности, изготовили материалы с каустическими свойствами, наконец, настроили параметры рендер-движка Mental Ray и визуализировали полученный уровень.



Роллик «Необычайные возможности CAT»

Очередная подборка микроролликов, созданных с применением анимационной системы Character Animation Toolkit (сокращенно — CAT). Напомним, что CAT — компактный плагин для 3DS Max, заточенный под скоростное анимирование форм и последующий экспорт анимацион-

ных файлов в форматы, понятные современным игровым движкам. На DVD февральского номера «Игромания» вас ждут пять интересных авторских видео: нервные работы, неуклюжие спортсмены, веселые и глазастые лягушки-попрыгушки, низде-скелеты и другие забавные персонажи. Авторами роликов текущей подборки являются: **Emiliano Bonaccorso, Iloura, Luis Gomez Guzman, Piccolo Dojo.**

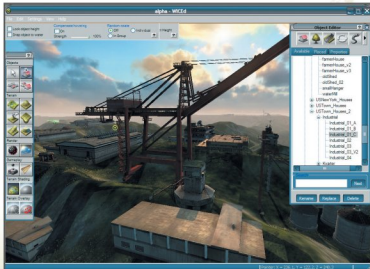


Роллик «Quest3D — демонстрация возможностей»

Quest3D — универсальный движок для создания игр, технодемко, презентаций и обучающих программ. Мало того, что он обладает очень широкими

возможностям, так в него еще и встроена возможность визуального программирования (не нужно учить азы скриптописания), поддержка всех современных графических технологий и HD-моделей (3D-моделей, состоящих из нескольких миллиардов треугольников). Удобная графическая оболочка и мощный инструмент для написания пользовательских расширений (плаггинов, новых каналов, импортеров/экспортеров моделей) прилагаются.

В роллике наглядно продемонстрированы возможности программы — использование новомодных HDR-эффектов, бликов, теней и отражений, равномерное распределение света, обработка высокополигональных объектов. Смотреть всем без исключения — очень уж красиво снято! ■



На создание качественной карты для World in Conflict в WicEd уйдет довольно много времени. Оно и понятно, редактор практически идентичен тому, в котором трудились разработчики игры.



3DS MAX 2008

Прошло меньше года с момента релиза 3DS Max 2007, а Autodesk уже выкатила следующую, 2008-ю версию «Макса». На протяжении месяца мы работали в ней и теперь готовы поделиться с вами подробностями.

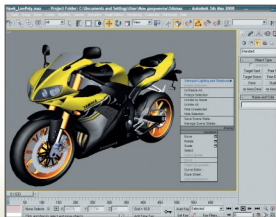
В сегодняшней статье мы расскажем, как изменился интерфейс, какие новые модули были вживлены в 3DS Max, какие — в корне изменены, поговорим о производительности и системных требованиях программы, наконец, ответим на главный вопрос — стоит ли переходить на новую версию пакета.

Тестирование

Для тестирования 3DS Max 2008 в нашей игрострой-лаборатории мы собрали два компьютера следующих конфигураций: один с процессором на 1,4 ГГц, 256 Мб оперативки и видеокартой с 64 Мб, второй — с процессором на 3 ГГц, гигабайтом RAM и 256-мегабайтной видеокартой. Напоминаем, что компьютеры этих же конфигураций мы использовали для проверки девятой версии «Макса» (на первом и более слабом ПК 3DS Max 9 нормально работать отказался — в окнах проекции объекты сцены либо не отображались, либо дико отображались, но с искаже-

ниями). Результаты эксперимента превзошли все наши ожидания. 3DS Max образца 2008 года не только запустился на обеих машинах, но и показал просто отличные результаты при работе с высокополигональными конструкциями — не подтормаживал, не зависал и в Windows с ошибками не выпал. Коротко говоря, 3DS Max 2008 идеально бегает как на старых персоналках образца 2002 года, так и на новых системах. Правда, стоит отметить, что при работе с hi-poly-моделями 3DS Max отъедает до нескольких гигабайт оперативки. Центральный процессор новый «Макс» практически не грузит. И это в то время как разработчики несколько раз намекали, что новая итерация программы будет непомерно требовательна к железу. Мы же с вами в очередной раз убедились, что девелоперы всегда несколько преувеличивают.

Анатомия редактора



Обработка HD-моделей, состоящих из нескольких миллиардов треугольников, — конек 3DS Max 2008.

При более подробном знакомстве с внутренним устройством редактора вы увидите, что панель в левой части программы исчезла, но, по сути, это все изменения в интерфейсе. Мы уже писали, что Autodesk не любит экспериментировать с изменением внешнего вида своих утилит; восьмой «Макс» стал исключением.

В новой итерации 3DS Max разработчики также оставили нетронутыми основные клавиши навигации в окнах проекции, хотя в новостях мы постоянно встречаем намеки на то, что навигацию в «Максе» собираются сделать похожей на Maya.

И если интерфейс с навигацией остался прежним, то функционал претерпел довольно серьезные изменения. 3DS Max 2008 — юбилейная, 10-я по счету версия, и серьезных изменений в ней тоже десять. Разберем их по порядку.

1. Все плагины, сделанные под 3DS Max 9, дополнительные модули (модификаторы, рендер-движки, импортеры/экспортеры моделей экзотических форматов) отлично функционируют под 2008-м «Максом». Ошибки, которые были в предыдущих версиях моделиера, полностью устранены.

2. 3DS Max 2008 прекрасно ладит с Windows Vista и графической библиотекой DirectX 10 (напомним, в «Максе» образца 2008 года есть поддержка новейшей шеддерной технологии DirectX HLSL).

3. Реализована поддержка новой итерации «Макса» операционной системой Mac OS X. Таким образом, владельцы «яблочных» станций смогут без проблем установить и работать с Max 2008. Некоторые дизайнеры и моделлеры считают, что работать с новым «Максом» под Mac OS X удобнее, чем в Windows. Мы тоже протестировали 3DS Max 2008 на совместимость с этими двумя операционными системами, но особой разницы в работе не обнаружили. Вот то, что моделлер отказался запускаться под Windows 2000, разочаровывает, но, думаем, эту проблему быстро поправят патчами.

4. Создателям удалось повысить производительность программы в несколько раз. Присвоение определенного материала объекту, вращение, перемещение, копирование, удаление элементов сцены производятся в течение считанных секунд. Скорость рендеринга сцен также увеличилась. Сцены, визуализация которых в «девятке» длилась 2-3 минуты, 3DS Max 2008 обрабатывает за 30-40 секунд.

5. В программу добавлена возможность работы с объектами, состоящими из более чем миллиарда треугольников (пламенный привет **ZBrush 3**). Верится с трудом, но это на самом деле так. Эксперимента ради мы подгрузили в 3DS Max образца 2008 года модельку игрового персонажа примерно из 5 млн треугольников, убедились, что программа работает без сбоев, и постепенно начали повышать детализацию объекта путем увеличения полигонов. 10, 20, 100 млн, 1 млрд, 2 млрд! Есть, 3DS Max справился с нагрузкой! При этом особой разницы при работе с low-poly, hi-poly и HD-конструкциями мы не заметили. Разве что несколько возросла нагрузка на процессор и потребление оперативной памяти.

У всех моделлеров появилась прекрасная возможность создавать высокодетализированные модели, которые можно использовать при разработке 3D-презентаций, видеороликов и архитектурной визуализации. Компьютерные игры, увы, тихо курят в стороне — в настоящее время игровые движки способны обрабатывать сотни тысяч полигонов в расчете на один объект, но никак не миллионы и тем более не миллиарды треугольников. Но поскольку возможность работы с HD-моделями впервые появилась в ZBrush 3, достижение Autodesk революционным не назовешь: пользователи к этому уже привыкли.

6. Заметно доработан модуль **Adaptive Degradation** — напомним, что этот инструмент находится под временной линией анимации и позволяет вручную настраивать скорость обработки объектов в проекционных окнах и устанавливать нужный уровень детализации моделей. В 3DS Max 2008 появился режим отображения 3D-конструкций, при котором все формы, находящиеся в пределах видимости, показываются в виде обыкновенных моделей, а остальные объекты (располо-

женные на большом удалении от камеры) прорисовываются как схематические каркасы или габаритные контейнеры. Очень полезная функция для тех, кому постоянно приходится работать со сценами из нескольких тысяч объектов.

7. Заметно упрощена система поиска, переименования, изменения цвета и прочих мелких изменений в конкретной модели — **Scene Explorer**. В верхней части подпрограммы расположились компактные панельки инструментов и два каскадных меню, всю же остальную область приложения заняла таблица, куда заносится наименование всех форм на сцене и их основные атрибуты. Совсем забыли упомянуть, что модуль Scene Explorer можно также применять для фильтрации объектов по одному общему признаку (отображение определенных элементов или там геометрических форм).

8. При более глубоком знакомстве с 3DS Max 2008 (в режиме работы с источниками света) всплывает восьмое ноу-хау от Autodesk: обработка теней и освещения в реальном времени. Добавляете на сцену произвольное число ламп, настраиваете параметры освещения и наблюдаете за всеми изменениями в окне перспективы (3D-вида) — программа мгновенно производит просчет теней и света. И это при том, что в предыдущих версиях графического пакета для просмотра теней и общей интенсивности освещения приходилось постоянно визуализировать сцену. Прогресс налицо.

9. Появились изменения и в рендеринге сцен. Сделав на скорую руку несложную трехмерную сценку и расставив на уровне источника света, мы выполнили тестовую визуализацию с помощью популярного движка **Mental Ray**. Результат превзошел все ожидания. Реалистичные облака и водные поверхности, равномерное распределение света... все почти как наяву.

10. Последняя ключевая особенность 3DS Max 2008 — возможность импорта данных, полученных при помощи специальных motion capture-устройств. Полученная информация об изменениях положения тела может быть записана в специальные анимационные треки и подгружена напрямую в «Макс».

Мелочь, но приятно

Ну и в заключение поговорим о других возможностях программы из раздела «мелочь, а приятно». Разработчики слегка улучшили модификатор **Unwrap UVW**. Теперь этот инструмент можно применять к нескольким формам одновременно. Создайте одну-единственную заготовку, которая содержит несколько текстурных разветок, и в один прием покрываете ею несколько различных конструкций.

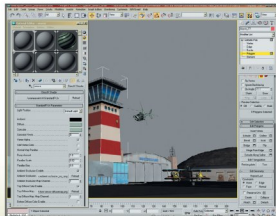
Состоялась и обещанная интеграция программы с большинством пакетов 2D- и 3D-графики. Так, например, в 3DS Max 2008 можно без конвертации подгрузить PSD-файлы (изображения формата **Adobe Photoshop**), PNG-картинки, модели из таких популярных 3D-редакторов, как **Maya** и **AutoCAD**.

Не забыли и о скриптах. Специально для них разработчики расширили возможности встроенного в 3DS Max редактора скриптов **MaxScript ProEditor** — в частности, добавили ряд дополнительных функций и операторов для полного контроля анимации на программном уровне. Если вы хорошо программируете, то можете написать свои собственные алгоритмы построения анимации.



3DS Max 2008 в первую очередь стоит рекомендовать тем, кому нужно моделировать сложные HD-конструкции и сцены из нескольких тысяч объектов. Для остальных — это все тот же девятый «Макс», выпущенный от некоторых недугот и заметно ускоренный.

Никакой трехмерной революции с релизом 3DS Max 2008 не произошло, мы просто получили крепкий редактор 3D-контента с достаточно большим числом доработок. При этом многие ноу-хау были позаимствованы Autodesk у ZBrush 3 (к примеру, работа с HD-конструкциями) и других крупных графических пакетов (в число которых входит и Adobe Photoshop). Если же говорить об общем уровне развития 3DS Max, то программа вышла из продолжительного застоя и начала развиваться — обрабатывает новыми плагинами, выработавшим иммунитет к определенным болезням, привлекает в «веселую» и производительности. ■



По функционалу 3DS Max 2008 теперь может дать фору как LightWave, так и ZBrush 3.



Обработка теней и освещения в реальном времени. Впечатляет.



В игровых рейтингах (в частности, у нас, в «Игромании») оценка звука обычно стоит сразу после оценки за графику. Это вроде бы говорит о его важности, однако всем известно, что затраты на них несопоставимы. На вопрос «почему?» ответ обычно бывает такой: «Потому что играть без звука можно. А вы попробуйте отключить графику».

Да, против такого аргумента не поспоришь. Но тем не менее, как утверждают ученые, в реальном мире по информативности звук стоит на втором месте, сразу после зрения. Но только не в компьютерных играх! Какое применение придумали разработчики звуку за все время существования индустрии? Звуковые эффекты, просто музыка, контекстно-зависимая музыка (например, меняется в зависимости от игровой обстановки), голоса персонажей... и, собственно, все. Попытки использовать объемный звук, чтобы указывать игроку направление звука (шагов, к примеру), нельзя назвать удачными. Направляется вывод: либо возможности звука не используются до полной мощности, либо этих возможностей просто нет. Что ж, давайте разбираться, как оно на самом деле.

Вспоминать свои золотые денюшки с нами сегодня будут:

tool — Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С»;

Антон Попов — директор по звуку в SkyFallen Entertainment;

Аktion — Алексей Меньшиков, продюсер и директор по развитию компании Beatsapers, учредитель звуковой студии Noisars в Украине;

A. Matchugovsky — Александр Мачуговский, звукорежиссер в компании The SandS;

Ruber — Виктор Краснокутский, руководитель TriHorn Productions;

P. Stebakov — Павел Стебаков, руководитель Gaijin Sound;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер Temporal Games, отвечает за звук в Ice-Pick Lodge;

Ben Minto — Бен Минто, директор по звуку в EA DICE (Швеция);

Charles Maynes — Чарльз Майнс, голливудский дизайнер по звуку (США), участ-

вовал в разработке более шестидесяти компьютерных игр (Call of Duty 1-3, Black, Need for Speed Underground, сериях Medal of Honor и Spider-Man);

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий геймдизайнер Lesta Studio; Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — старательно прислушивались к звукам и голосам разработчиков.

Главный звук

ИМАНДРА Звуковое оформление игры включает музыку, голоса персонажей и звуки окружающей среды (шум ветра, звук шагов, плеск воды). Какой компонент, на ваш взгляд, больше других влияет на атмосферу игры?



[Попов]

Все, и практически в равной мере. Не будете же вы утверждать, например, что красный цвет более важен, чем синий?

Просто это разные компоненты, составляющие единую картину. Звукорежиссер может решить задачу только с помощью музыки (без озвучки) или, наоборот, оставив только атмосферное окружение. Каждая компонента используется по мере необходимости. Все зависит от конкретной задачи.



[tool]

На мой взгляд, значение любой из составляющих существенно возрастает, если она используется в игровом процессе, становится элементом геймплея. Уже сформировался целый жанр музыкальных игр, rhythm games, где это вполне очевидно. К

примеру, в играх серии Guitar Hero или Elite Beat Agents. Это направление успешно развивается. Музыкальные и ритмические игры очень популярны и набирают обороты.



[Mushroomer]

Каждый компонент выполняет определенную функцию, формируя звуковую сцену. Музыка задает атмосферу, несинхронный шум (ветер, птички) помогает ориентироваться — это своего рода звуковой левел-дизайн. Ну а голоса оживляют непосредственно персонажей.

Нельзя говорить о первостепенной важности какого-либо из компонентов. Однако если убрать голоса и шумы, у нас появится возможность передать все, что нужно, исключительно музыкальными средствами. Поэтому если у меня будет возможность пустить только одну звуковую дорожку, я, безусловно, отдам предпочтение музыке.



[Ruber]

Имеет значение общий звуковой микс. Используя терминологию одного из наших заказчиков, звук должен быть как влитой. Конечно, можно водить всякие категории, мол, «звуковые события информативны, музыка добавляет эмоций», но в хорошей звуковой дорожке грани



Чарльз Майнс записывает шуршание травы на хонмах Голливуда.

между тем, что принято называть звуком и музыкой, стираются.

Если игроку хочется выключить музыку, значит, она неудачная, ее слишком мало или слишком много. С другой стороны, нужно помнить, что на просмотр фильма уходит 1,5-3 часа, а игру прокатит значительно дольше. В идеале все звуковое сопровождение должно находиться на своем месте. Правда, я в последнее время склонюсь к мысли, что больше всего внимания необходимо уделять повторяющимся звуковым событиям. К примеру, звуки шагов персонажа должны быть отточенны до такой степени, чтобы игрок их не замечал. Многие, кстати, предпочитают эти звуки не делать вообще, чтобы не рисковать.



[P. Stebakov]

То, насколько удачно подобраны и записаны актеры, насколько звуковое оформление подходит под визуальную часть, насколько композитор смог понять и воплотить задуманное, — все это так или иначе влияет на восприятие всей игры и звука в частности. Вряд ли можно рассчитывать на хороший результат, если работа над любой из этих трех составляющих выполнена плохо.



[Aktion]

Глобальная задача звука — вызывать эмоции. За редким исключением, когда звук играет доминирующую роль, он все-таки вспомогательное средство.

Соответственно, главной компонентой будет то, что позволяет в данный момент игроку вызвать правильную эмоцию (страх, радость, печаль). И все же музыка играет ведущую роль чаще, потому что ей легче зацепить чувства людей. С другой стороны, плохие диалоги или вялые эффекты зачастую сводят впечатление от самой хорошей музыки на нет.



[Ch. Maynes]

На самом деле все зависит от конкретной игры. К примеру, в играх вроде **Mario** звуков окружающей среды совсем мало. А в играх типа **Black** или **Call of Duty** именно этот звуком уделяется особое внимание, там они нужны. Музыка всегда важна, именно она поддерживает эмоциональное состояние игрока на должном уровне. Голоса персонажей обычно тоже становятся основным звуком — мы настраиваемся на них и слушаем на протяжении всей игры.



[Ben Mintz]

Музыка, звук, речь. Что же оказывается самым сильным воздействием? Нет прямого ответа на этот вопрос. Чтобы выяснить это, вы должны посмотреть на сцену изнутри и уже тогда задаваться вопросом: что именно усилив впечатление от изображения/действия/сюжетной линии? Очевидный ответ — речь. Человеческий голос может передавать практически все оттенки эмоций и необходимую атмосферу. Без речи (которая является, по сути, прямой передачей информации) вы существенно усложняете понимание происходящего аудитории. Речь очень трудно испортить, и только плохой сценарий, неправильная постановка и передача чувств могут разрушить общую картину. Голос может сопровождать музыку (ление/мурлыканье) и до некоторой степени имитировать звуковые эффекты.

Музыка тоже чрезвычайно мощный инструмент, в кинофильмах бывает множество

Стереотипы



[Mitschugovsky]

С игровым звуком связано множество стереотипов. Один из них — остаточный принцип выделения денег из игрового бюджета. А между тем известны игры, в которых затраты на звуковую составляющую выше, чем все остальное. Есть, например, игры из серии **BIT Generation** для **GameBoy Advanced**, в них звук является единственным элементом геймплея (играют с закрытыми глазами).

Я не говорю уже о множестве игр, в которых звук помогает находить скрытые элементы, необходимые для прохождения. Да, разработчики не всегда используют информативные возможности звука. Но это, кстати, проблема не «звуковиков». Например, для одной известной игры я записывал множество звуков разных дверей в стерео (один микрофон направлял на петлю, второй на замок) и предлагал разработчикам разделить двери на два объекта (правый и левый косяк), чтобы каждому назначить свой звук. Но в итоге в игру попали моно-варианты.

Другой стереотип связан с восприятием места музыки и звука в игре. Звук — это элемент геймплея, неправильно рассматривать его отдельно от остальных составляющих игры. Возьмем, допустим, **Rayman Raving Rabbids**: уровень с дискотечной ориентацией на музыку, на попадание в ритм. Уровень с хором завязан на голоса персонажей — надо понять, кто выбивается из общего строя. И так далее.

Сравним с графикой. Можно убрать текстуры без ущерба для геймплея? Можно: есть моды для **Quake** с FlatShading-закраской, есть игры с CellShading-рендером без текстурирования. Иногда можно убрать даже закраску полигонов — взять хотя бы игру **Geometry Wars**.

Но если текстура является элементом геймплея (накладки, указатели, иконки), убирать ее нельзя — игра станет непроходимой, или по крайней мере, геймплей будет основательно испорчен.

То же самое со звуком, музыкой. Если звук введен в игру как элемент геймплея (а правильный подход именно это и подразумевают), говорить о «безопасности» его отключения, малозначимости — моветон.



сцен, где играет лишь музыка, погружая зрителя в размышления. Это наиболее востребованный элемент, когда нужно показать исключительное напряжение того или иного момента.

Я сам проектировщик звука, и для меня чрезвычайно важны звуковые эффекты. Можно раскрасить игровой мир, используя только их. Я в этом убежден. Однако без сюжетных диалогов и музыки, передающей настроение, вы получите мир, чем-то напоминающий нашу обыденную реальность. Уже неплохо, но если нулевой атмосфера, эмоции, история — этого недостаточно.

Так что уменьшаем значение звуковых эффектов и музыки (поскольку восприятие субъективно и музыкальное время от времени злоупотребляют). Если выбирать наиболее важный звуковой элемент, это должна быть речь — но самого высокого качества.

Догоним и перегоним Голливуд



Почему качество звука даже в лучших компьютерных играх уступает качеству звука в западных фильмах?



[toot]

Потому что в игры играют дома, а кино смотрят в кинотеатрах. Место для просмотра фильма оборудовано для качественного воспроизведения звука и к тому же обладает улучшенными акустическими характеристиками (по сравнению с обычной квартирой). Думаю, что у телевизионных фильмов звук по качеству не сильно лучше, чем у лучших видеогейм. Вдобавок игровые бюджеты все еще заметно меньше голливудских.



[amicus]

Интерактивная игровая составляющая забивает информационный канал «игрок-игра», на музыку и звуки обращается внимания меньше, чем во время

просмотра кинофильма. Если только создатель сознательно не выводит игровое назначение звука на первый план (например, когда по звуку шагов догадываешься, где противники). Игра — это прежде всего действие, и не всегда увлеченный игрой человек вообще осознает, что слышит мелодию или звуки вообще.



[Тонкас]

Сравните бюджеты голливудских фильмов и игр. Разница есть? Далеко не каждый издатель раскошелится на живой симфонический оркестр. То же самое со звуками — чаще всего их получают из одних и тех же звуковых библиотек. Поэтому из игры в игру качают одинаковые звуки. Писать их самостоятельно, да еще так, «как в Голливуде», очень накладно (дорогое оборудование, высококлассные звукорежиссеры). Потому и работают в геймдеве в большинстве своем эдакие волки-одиночки — умельцы



Автомобиль Бена Минто из EA не роскошь, а средство передвижения в поисках правильного звука. Кстати, на этот шикарный болид Бен зарабатывает, создавая звуки для компьютерных игр, — ничего не скажешь, прибыльная работа.

на все руки, которым приходится делать и музыке, и звук в условиях «один на один со своим персональным компьютером». Ибо это — самый дешевый, бюджетный вариант.



[Matchugovsky]

Это стереотип. Во-первых, во многих западных фильмах можно услышать, например, синтетические скрипки или ихор из широко известных и вполне доступных библиотек. Во-вторых, если посмотреть трейлеры блокбастеров, нетрудно заметить, что музыка везде очень похожа. На мой взгляд, это приводит к инфляции самого понятия «голливудская музыка». Современные игры тоже наводнены подобной музыкой, и я не вижу причин говорить о том, что она менее качественна. Зато эта шаблонность отнимает у игр часть их самобытности.

На мой взгляд, играм нужны разработчики, способные отличить хороший звук от шаблонного. Взять хотя бы **Katamari Damacy** — это такой японский шедевр для PS2. Саундтрек там великолепен и совершенно не похож на голливудских «суперпауков-летучих-мышей».



[Ruber]

Дело не только в бюджетах. Если одной из российских игровых студий выдать голливудский бюджет на звук, вряд ли он с первого раза получится голливудским. С другой стороны, получить такой студии озвучивать фильм, выйдет намного сильнее, чем в игре.

Причинами этого являются и присущая играм интерактивность, и зависимость от других членов команды (менеджеры, программисты). Проще говоря, фильм кладется в звуковой редактор как видеоролик. Если, конечно, забыть, что само по себе производство звука — тоже совместная работа, особенно если звук нужен оригинальный, а музыка — живая. А озвучивание игры — комплексный процесс с массой этапов, тестирований и прочего, прочего. Так что сравнение не совсем уместно.



[Ch. Maynes]

Кино и видеоигры — совершенно разные вещи. Голливудские блокбастеры неинтерактивны. Зритель видит только то, что задумал режиссер, у него нет возможности повлиять на сюжет.

Игра же позволяет исследовать мир разными способами, невозможными в кинематографе.

Кинокачество



[Aktion]

Игровой звук во многих играх почти не уступает киношному. К примеру, для **Doom 3** **3d Software** заказывали звуки оружия и монстров у **Danetracks** (калifornийская компания, ответственная за звук в «Матрице»). В 2004 году я как раз был у них в гостях, и они показали мне некоторые материалы. Ребята записывали «оружейные» звуки в американской армии, так только различных вариантов взрывов было штук тридцать. Вообще, **Danetracks** плотно сотрудничает с разработчиками. Компьютерные игры выделены у них в отдельное направление. Да и не только у них. Голливудские студии **Sound Storm**, **Soundelux**, к примеру, уже давно занимается игровым звуком. Другое дело, что мало что может сделать в игре правый микс. Кино в этом плане проще, оно все линейное, отрендерил микс — и готово. Для «Дальнобойщиков 3» мы с помощью компании **Sound Dogs** записывали звуки тягачей. Для «Правды о 9-й роте» нам помогали записывать выстрелы Чарльз Мэйна. В обоих случаях мы не смогли найти необходимое в доступных библиотеках и поняли, что без собственных звуков создать нужный эффект не получится.



дустрии. К тому же в кино можно позволить себе более широкий диапазон звуков, поскольку они не повторяются в произвольном порядке. В игре приходится специально разрабатывать звук таким образом, чтобы они не утомляли при многократных повторах.



[P. Stebakov]

Действительно, нужно понимать, что звук в играх и звук в фильмах — две большие разницы. Фильм — это действие, имеющее четкие временные рамки как внутри себя, так и в пределах сцен, из которых он состоит. Зритель не участвует в фильме и не может влиять на его ход. В фильме нет интерактива, условий, по которым включается/выключается тот или иной звук либо музыка.

Все, что мы слышим в кино, — это заранее сведенные и обработанные аудиоролики. В игре же, наоборот, воспроизводимый звук по большей части зависит от действий игрока. Кроме того, звук, который мы слышим в игре, зачастую состоит из разных звуковых файлов (сэмплс). В силу ряда причин добиться «голливудского» звучания в играх одной лишь постобработкой звуков нереально.

Чтобы добиться хорошего звучания, нужно, во-первых, понимать специфику игрового аудио: как программно воспроизвести звук, по какому действию, сколько похожих звуков (алиасов) может быть в звуковом массиве, который отвечает за это действие. Во-вторых, какой обработке должен быть подвергнут конкретный звук, чтобы удачно сочетался с другими, звучащими в тот же



[Ben Minto]

самый момент. Кстати, разница между звуком в западных играх и фильмах не так уж велика.

Согласен. Отдельные мелочи, звуковые эффекты и реч в видеоиграх ничуть не хуже, а иногда и превосходят то, что встречается в фильмах. Например, выстрел из дробовика в каждом отдельном фильме звучит не так уж много раз. Записывая его, можно не утруждать себя вопросами, пристоит ли зрителю или нет.

В игре же, где геймер стреляет из того же дробовика постоянно, звук нужно выверять до мелочей: чтобы был сочный, яркий, запоминающийся, да еще и не надоедал. Качество отдельных звуковых модулей в хитовых играх зачастую куда выше, чем в самых дорогих фильмах. Игровая музыка тоже способна конкурировать с киношной на равных. Все зависит от количества вложенных в нее денег. Качество реч может быть одинаковым. Но поскольку киноценная линия, чтобы смонтировать разветвленную игровую историю на том же уровне, требуется значительно больше усилий. Отдельные элементы, которые составляют обаяние игровой звук, не уступают по качеству фильмам из Голливуда. Проблема в различиях между линейным и нелинейным форматом.

Но, безусловно, стремиться к кинематографическому качеству звука и музыки нужно. Другое дело, что финансовый вопрос даже при создании топовых игр остается — бюджеты игр чаще всего ниже бюджетов, выделяемых на фильмы.



Бен Минто уверен, что единственный способ получить реалистичный звук выстрелов — пальнуть из настоящих пистолетов.



Акваля — одна из немногих игр, где звук является элементом геймплея. Главная героиня составляет задания, проигрывая различные последовательности нот.

Нужно ли качество?



[Ruber]

А нужен ли играм хороший звук? Дело в том, что тайтлов, по-настоящему претендующих на реалистичность или, скажем так, кинематографичность, довольно мало. Создается, по сути, игрушный мир, в котором и звук должен быть немного игрушечным. И я не имею в виду Cartoon Style и прочее аниме.

Допустим, вспомните любую фэнтези-RPG: персонажи грохочут, стонут и пространства закончены, но не лежат на реальные ни формой, ни цветом. В такой игре озвучивать какой-нибудь водопад желательно не мощным потоком реального водопада, а более легкими переливами воды. Поэтому даже более низкая звуковая музыка может иногда смотреться лучше, нежели настоящий симфонический оркестр, к примеру.

Понятно, что речь идет об уроне качества вообще, а не о тонкостях, что я описал, но, по моему мнению, более уловной и даже местами «специально некачественной» игровой звук часто срабатывает в плюс. Правда, при этом бывает сложно отличить хитрую психологическую задумку звуковика от банального непрофессионализма.



Звездная болезнь

ВМАНЯ

Насколько эффективно, по вашему мнению, использовать голоса известных артистов или музыки популярных рок-групп в компьютерных играх?



[toool]

Конечно, стоит приглашать! Если вместо Джима Керри, к примеру, при локализации голосом его герой будет говорить хороший российский акцент озвучения, особой проблемы не будет. «Снять» интонацию, образ и тому подобное настоящий актер сможет. Иными образом пересоздать на другом языке выйдет даже лучше оригинала. Жалко, что редко.



[Popov]

Это вопрос пиара. Если при раскрутке проекта сообщают, что ослы в «Шрек», к примеру, озвучивает Эдди Мерфи, продаваемость проекта будет значительно выше, чем, если того же ослы будет озвучивать, скажем, Антони Попов. При этом вовсе не обязательно, что я сделал это меня талантливо, чем темнокорый комик. Но имя есть имя. Решая пойти в кино или нет, зритель идет в архив знакомые (громкие) имена. При покупке новой игры действуют те же самые правила.



[Ch. Mayne]

Для озвучения игр имена знаменитых актеров, на мой взгляд, не так уж и важны. Это ведь не кино. Да, полезно приглашать звезд, чтобы наладить с ними контакт и в дальнейшем использовать их голоса в своих проек-

тах. Но в целом, если уж ничистоту, ни Джилу, ни Эдди нет до компьютерных игр и разработчиков никакого дела, а тут — такая возможность познакомиться и договориться о сотрудничестве.



[amicus]

Для «9-й Роты» мы почти наверняка будем использовать «центровую» тему от одной очень известной столичной музыкальной группы. Это дорого и хлопотно (потребовало длительных переговоров/согласований), но оно того стоит.



[Mushroomer]

Эффективно, безусловно, однако платить за известность человека, не обращая внимания на его реальные возможности, неправильно. Тут важно определиться с целью — мы хотим яркие живые эмоции или наклейку «при участии Известного Человека!».



[Matchugovsky]

Оригинальное озвучивание (если мы говорим о локализации) делается людьми с другим менталитетом, людьми, говорящими на другом языке и с другими интонациями. Пытаться копировать это один в один на русский бессмысленно — получается хуже. Спасти в такой ситуации может только опытный (а значит, не безвестный) актер.

С точки зрения режиссуры озвучения (а не PR-менеджера), актеров целесообразно приглашать не из-за того, что они известны, а именно из-за опыта. Хороший актер всегда сыграет роль чуть по-своему, лучше, чем написал на бумаге сценарист. Не все знают, что, озвучивая сериалы вроде «Остаться в живых», актеры нередко импровизируют, и иррациональная (или, наоборот, драматизма) — исключительно их заслуга.

Что касается музыки: если игра производится как часть масс-культуры (например, по мотивам кинофильма), лицензирование соответствующего саундтрека выглядит естественным. Если же игра претендует на самобытность, «раскрученная» музыка совершенно не вписывается в концепцию.



[Ruber]

Если говорить о фильмах, мультфильме «Мадагаскар» в англоязычном сегменте рекламировались как озвученный известными англоязычными актерами. А в русском рекламном использовании наших, отечественных звезд. По-моему, так же надо делать и в играх — получить отличная «конвертация». Главное, чтобы голоса были подобраны правильно. Например, не стоит закликиваться на одних и тех же певцах и музыкантах.



[P. Stebakov]

Ситуация двоякая. С одной стороны использование известных голосов и имен нельзя недооценивать. С другой — есть ведь и законы жанра. Если у нас принято делать полную локализацию игры, включая голоса, можно пригласить наших знаменитостей. Но я считаю, что любое использование имени должно быть оправдано. На мой взгляд, если делать полный дубль, лучше хорошо поставленная игра голосом, чем имя в титрах.



[Ben Minto]

Если в тайтле обыгрывается сюжетом персонажа с реальным человеком, вам придется подобрать герою соответствующий голос. У

Джигурда в роли льва



[Aktion]

Есть мнение, что использование таланта и голоса известного актера позволит улучшить восприятие игры, ну и привлечь к ней дополнительное внимание, конечно.

Для «Вивисектора» мы записывали Дмитрия Пучкова (Гоблина), Дмитрия Певцова, Армена Джигарханяна, Никиту Джигурду. Выбор определялся не сверхзадачами пиара, а тем, что именно эти люди подошли под типаж героев. Мы посчитали, что их участие существенно улучшит игру. То, что имена этих известных артистов хорошо скажутся на пиар-кампании, было вторично. Никита Джигурда озвучивала льва. Удивительно, но он даже внешне был похож на своего персонажа. Его озвучка оказалась одной из лучших, отыграл просто великолепно.

С другой стороны, в озвучке английской версии «Вивисектора» никакие известные актеры участия не принимали, но актеры подобрали очень хорошо.

геймеров будет определенное ожидание по этому поводу. Это вопрос ассоциаций и соединения игры с широко известным брендом. Насчет голоса я вижу две ключевые особенности:

■ Первое: высочайшее качество. Начальный монолог Ричарда Бертона из «Войны миров» для меня один из лучших примеров того, как богатый, превосходно поставленный голос может задавать настроение всего фильма;

■ Второе: присоединение имени. К примеру, неизвестная группа выпускает сингл. Другая неизвестная группа тоже выпускает сингл, но в нем поет, дует, мадонна. Какое событие привлечет большее внимание прессы и меломанов? Само собой, кому-то первая группа понравится больше, но выгода от наличия известного имени в титрах очевидна.

Так и с музыкой в играх. Если вы планируете продавать тайтл определенной категории населения и ваши исследования показывают, что эта категория предпочитает слушать панк-рок, вероятно, есть смысл использовать музыку этого жанра, а если целевая категория — домохозяйки, панк-группа сыграет, скорее, в минус, зато прекрасные результаты даст музыкальная тема из какой-нибудь известной мелодрамы.



На этом мы не заканчиваем с темой звука в компьютерных играх. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы продолжим беседу о разработчиках и поговорим о том, сколько стоит игровой звук, что такое аудиодизайн и в каких случаях он используется, а также о том, чего вообще стоит ожидать от звукового оформления игр в ближайшем и отдаленном будущем. ■

КРИЗИСНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ CRYSIS



Эта статья открывает целый цикл материалов по картостроению в **Crysis**. Поскольку игра пришла всерьез и надолго (моды нечлун появляются в самом ближайшем времени), надо детально изучить все способы ее модифицирования.

Благо возможности редактора очень широкие. Хотите перенести действие игры на поверхность затерянной в далеком космосе планеты Шелезка? Задумали поселить в мире игры десятки враждующих банд? А может быть, планируете создать огромный подводный мир, путешествовать по которому можно только в акваланге или в миниатюрной подводной лодке? Все это вполне можно воплотить в жизнь. Начнем мы, правда, с малого. В сегодняшней статье мы де-

тально разберем анатомию редактора, изучим основные клавиши управления, потренируемся в формировании ландшафта и тектурировании локаций, а также поведедем о расстановке объектов на уровне и написании скриптов для игры.

БАЗОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Проинсталлировав **Crysis** на свои машины, многие модмейкеры пришли в тихий ужас: в комплекте с игрой они не обнаружили самого ценного — редактора **Sandbox** второй версии. Оказалось, ничего страшного не произошло — моддинг игры никто не отменял, просто разработчики не стали вкладывать редактор на диск с игрой, а разместили **Sandbox 2** на сайте в интернете. Чтобы вам не пришлось скачивать из Сети довольно большой инсталлятор, мы поместили его на нашем DVD, в разделе «Игροстрой». Так что отправляйтесь прямою туда и оперативно его устанавливайте: без этого читать дальше бессмысленно.

Давайте познакомимся с внутренним устройством редактора. Перейдите в каталог **/Bin32** с установленным **Crysis** и запустите приложение **Editor.exe** (инструментарий нужно установить именно в папку с игрой).

Когда программа загрузится, вы увидите, что большую часть рабочей области занимает окно 3D-вида, в нем можно просматривать и редактировать уровни. Нпротив этого окна располагается панель **RollupBar**, которая содержит основные инструменты — терраформеры, модификаторы для тектурирования ландшафта местности, размещения объектов на карте и так далее. Инструменты не просто рас-

киданы по поверхности бара, а сгруппированы во вкладки (структура чем-то напоминает **3DS Max**). Например, все инструменты для работы с объектами (источники света, звуки, 3D-модели, камеры) проживают во вкладке **Objects**, терраформеры и другие модули для создания ландшафта — в **Terrain**, информация о слоях — в **Layer Settings**.

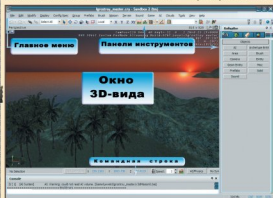
В верхней части программы находятся многочисленные каскадные меню и удобная панель инструментов. Снизу расположилась командная строка (**Console**) и строка состояния. Навигация в окне 3D-вида осуществляется с помощью курсорных стрелок (альтернатива — «горячки» **W, S, A, D**). Чтобы ускорить перемещение камеры, используйте клавишу **Shift**. Поворот камеры в окне 3D-вида выполняется при помощи мышки с зажатай правой кнопкой. Масштабируется картинка колесиком мышки.

Теперь несколько слов о возможностях программы. **Sandbox** второго поколения позволяет изменять оригинальные уровни **Crysis** (как одиночные, так и мультиплеерные), создавать новые карты с нуля, формировать полноценные кампании и объединять их в аддоны.

В рамках цикла журнальных статей мы научимся конструировать уровни для игры, а также писать довольно сложные миссии и объединять все это в полноценные кампании. А в отдельных DVD-статьях и видеоуроках поговорим о более, скажем так, тонких вещах — например, об импорте своих собственных 3D-моделей из **3DS Max** прямою в **Sandbox 2**.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ГРЕЙДЕРЫ

Создание любой карты для **Crysis** начинается с формирования ландшафта — плоскую, как блин, заготовку нужно сделать рельефной. Сделать это можно тремя способами: сгенерировать рельеф программно, создать ландшафт на базе черно-белых карт высот (разработчики **Crysis** использовали именно этот метод, чтобы добиться максимального сходства виртуальных локаций с реально существующими территориями) или же набросать ландшафт вручную при помощи терраформеров.



Анатомия редактора **Sandbox 2**.

Какой метод выбрать, зависит, во-первых, от качества ландшафта, которое вам нужно для мода, во-вторых, от времени, которым вы располагаете. Мы же рассмотрим комбинированный вариант, в нем задействованы все три метода. Сначала мы сформируем ландшафт при помощи генератора, после чего выполним косметическую доводку при помощи терраформеров: выкопаем пару-тройку дополнительных оврагов, котлованов для рек, обозначим на карте скалистые ущелья, воздвигнем горные цепи и небольшие плоскогорья.

Первым делом выберите пункт меню **File/New**. В открывшемся окне в поле **LevelName** введите произвольное название уровня на английском — к примеру, **Igromania_SP**. Убедитесь, что напротив комментария **Use Terrain** стоит галочка. Чтобы определить размер игровой локации, выберите нужную строку из раскрывающегося списка **Heightmap Resolution**, оптимальный вариант — **1024x1024**. При необходимости вы можете изменить значения характеристики **Meters Per Unit**. Она отвечает за масштаб карты высот — сколько метров будет приходиться на каждый пиксель. Лучше всего поставьте здесь значение **2**. Когда закончите, щелкните по кнопке **Ok**.

Водяная «пустьшка» готова. Вода есть, суши нет. Следующий этап работы — собственно генерация ландшафта. Выберите пункт меню **Terrain/Edit Terrain**. Откроется окно редактирования карты высот. Чтобы вызвать генератор ландшафта, в окне **Terrain** выберите пункт меню **Tools/Generate Terrain**. Появится окно настройки параметров генерации суши. Рассмотрим предназначение основных атрибутов, отвечающих за автоматическое создание ландшафта.

Характеристика **Feature Size** определяет размер и количество островов. Атрибут **Bumpiness/Noise** задает степень зашумленности (деформации) поверхности. Параметр **Detail (Passes)** устанавливает определенное число временных эффектов, которые могут быть применены при создании заготовки. Значение характеристики **Variation** определяется редактором автоматически

ЭТО ВАЖНО ЗНАТЬ

- Sandbox 2 откажется запускаться, если вы проинсталируете его не в папку с игрой. Редактор просто не найдет библиотечный файл **ijl15.dll** и выдст ошибку.
- Вы в любой момент можете изменить скорость передвижения в окне 3D-вида. Для этого достаточно откорректировать значение параметра **Speed** в строке состояния в нижней части программы.
- Редактор позволяет распределить добавляемые на карту растения по специальным категориям, скажем, положить все модели деревьев в каталог с названием **Деревца**, кустарники — в папку с названием **Кусты**, а плантации и другие элементы — в директорию **Другое**. При этом названия каталогов и их количество запросо изменяются. Это означает, что вы, например, можете создать категорию **Бананас** и сложить в нее все модели банановых деревьев и бананов, которые в дальнейшем планируете добавить на карту. Чтобы создать новую категорию, в свитке **Vegetation** щелкните по кнопке **Add Vegetation Category** и в открывшемся окне введите название нового блока, например **Плантации**. Для помещения элементов в сформированную группу выделите ее и щелкните по кнопке со схематичным изображением елки в поле **Vegetation** на панели **RollupBar** в правой части редактора.
- Если вы уберете флажок напротив любого раздела в поле **Objects**, то тем самым отключите опцию отображения элементов данного типа на карте в окне 3D-вида (при тестировании уровня в игре они тоже не будут отображаться).
- На слабых машинах (по сути, на любом однопоточном процессоре) редактор карт часто вываливается в Windows с ошибкой (как правило, возникает при тестировании ландшафта и добавлении элементов на сцену). Никакие изменения при этом не сохраняются. Поэтому, чтобы в одночасье не остаться у разбитого корыта, почаще сохраняйтесь (команда **File/Save**).

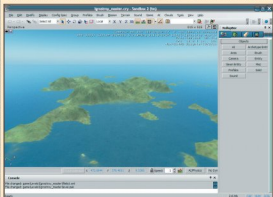


(изменить ее нельзя) и задает одну из **32** схем генерации местности. Атрибут **Blurring (Blur Passes)** служит для регуляции резкости зашумления — указывает, сколько раз нужно размыть поверхность после применения «шумового» фильтра, чтобы сгладить резко выраженные возвышенности и низменности. Наконец, параметры **Sharpness (Exp. Base)** и **Sharpness (Freq. Step)** определяют степень «резкости» рельефа и частоту употребления «резкостного» фильтра — эти параметры сообщают редактору, сколько раз и с какой частотой нужно примениться фильтр к уровню. Когда закончите с правой атрибутов, щелкните по кнопке **Ok** и подождите несколько секунд, пока редактор сформирует рельеф.

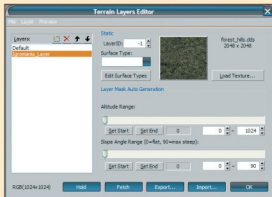
Перед тем как перейти к доводке нашей карты с помощью терраформеров, немного поколдуем над картой высот. Возвращаться кисточкой (инструмент **Normal Brush** на па-

нели инструментов) и пройдитесь мышкой с зажатай левой кнопкой по тем участкам карты, где хотите обозначить какие-либо ландшафтные образования (горы, пригорки). Ну а чтобы стереть фрагменты суши, пройдитесь по карте мышью с зажатай правой кнопкой. По окончании малых работ нажмите кнопку **Ok**, чтобы сгенерировать ландшафт.

Обратите внимание, полученная заготовка окрашена в белый цвет, так что обнаружить на карте какие-либо образования (горы, впадины) и продолжить работать довольно сложно. Чтобы устранить это досадное недоразумение, достаточно сгенерировать одно-единственное изображение для покрытия ландшафта — текстуру поверхности. Выберите пункт меню **File/Generate Surface Texture**. В появившемся окне определите размер арта, например **4096x4096**, и, не изменяя остальных параметров, щелкните по кнопке **Ok**.



Генерация текстуры поверхности прошла успешно.



Создание нового текстурного слоя — очень ответственный этап. Ошибка здесь лучше не допускать.

Теперь уровень «обернут» в текстуру, пора переходить к изменению формы — добавим несколько гор, выкопаем овраги, обозначим другие неровности. На панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите во вкладку **Terrain** (вторая по счету) и в списке **Terrain** щелкните по кнопке **Modify**, чтобы активировать режим модифицирования ландшафта. Вы увидите, что на панели **RollupBar** появился свиток **Modify Terrain**, который содержит параметры редактирования.

Для формирования возвышенности/изменности на карте проделайте следующие действия. В свитке **Modify Terrain** выберите из раскрывающегося списка **Type** строку **Raise/Lower**. После этого настройте параметры кисти — установите величину внешнего и внутреннего радиусов захвата (атрибуты **Outside Radius** и **Inside Radius**), определите силу вдавливания/выдавливания (точнее, скорость формирования ландшафтного образования — характеристика **Hardness**), задайте высоту будущей неровности (параметр **Height**, для углублений он имеет отрицательное значение). Когда закончите, переместитесь в окно 3D-вида и пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по поверхности уровня, чтобы сформировать возвышенность или вырыть овраг.

Работа с остальными терраформерами осуществляется аналогичным образом, поэтому мы рассмотрим лишь их функции: модификатор **Flatten** из списка **Type** служит для выравнивания высоты местности, а кисть **Smooth** стоит использовать, когда требуется размыть резко выраженные угловатые поверхности.

КИСТИ В РУКИ

Каркас уровня сформирован, но он совершенно однообразен. Самое время перейти на получение заготовки текстуры. Процесс закрашивания ландшафта в **Sandbox 2** проходит по необычной схеме. Сначала создаются текстурные слои, которые «окутывают» всю карту целиком, после чего формируются специальные альфа-каналы (черно-белые маски), определяющие видимость заданного текстурного слоя, вернее, его участков. Звучит страшно, но на деле все не так уж сложно; сделали но-

вый слой, прошлись кисточкой по определенным фрагментам ландшафта — и готово.

Начнем с создания новых текстурных слоев. Выберите пункт меню **Terrain/Texture** — загрузится редактор текстурных слоев **Terrain Layers Editor**. Рассмотрим его внутреннее устройство. В левой части окна располагается список слоев и четыре кнопки для создания, удаления и перемещения выбранных элементов на одну позицию вверх/вниз в поле **Layers**. В правой части модуля, в области **Static**, расположены многочисленные поля параметров с информацией о выбранном слое.

Разберем предназначение основных атрибутов поля **Static**. Параметр **LayerID** задывает на идентификационный номер слоя, он генерируется программой автоматически. Советуем не изменять значение данного атрибута: могут возникнуть серьезные трудности при текстуровании. Характеристика **Surface Type** определяет тип поверхности (совокупность параметров, отвечающих за детализацию текстуры, физические свойства материала, степень прозрачности и зеркальности). В области **Layer Mask Auto Generation** проживают параметры автоматической генерации маски (альфа-канала) для заданного текстурного слоя.

Чтобы создать новый слой в редакторе, выполните следующие манипуляции. Щелкните по кнопке с изображением пунктирного прямоугольника на панели инструментов в колонке **Layers** (при наведении курсора на кнопку всплывет надпись **New**). Задайте новому элементу произвольное имя — скажем, **sloy_x**. В поле **Static** щелкните по кнопке **Edit Surface Types**. Появится окошко **Surface Types**, в котором можно отредактировать параметры материала, а также создать новые типы поверхности.

Чтобы сделать новый тип, щелкните по кнопке **Add** в поле **Surface Types**, переименуйте элемент (в списке **Surface Types** щелкните по кнопке **Rename**) и, не снимая выделения, щелкните по кнопке **Material Editor** для вызова редактора материалов. Перед вами появится окошко, которое представляет собой некое подобие «Проводни-

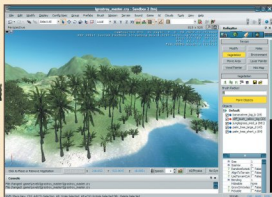
ка». Левая его часть отведена под дерево файлов и папок, в правой проживают многочисленные поля параметров, в них заносится информация о заданном материале.

Нанесем материал на поверхность. Для этого на панели директорий и файлов в левой части приложения выберите произвольную запись из каталога **Materials/Terrain**, например **Materials/terrain/beach_white_sand_dry_leaves**. При желании вы можете самостоятельно поэкспериментировать с настройкой атрибутов выбранного материала. Ну а мы движемся дальше.

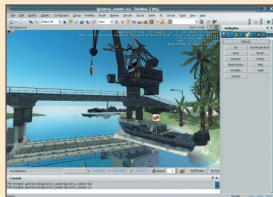
Закройте редактор материалов и щелкните по кнопке **Pick Selected** в окошке **Surface Types**, чтобы закрепить выбранный материал за поверхностью. Если вы все сделали правильно, то увидите, что в поле под комментарием **Material Name** появится полный путь к материалу. Нажмите **Ok** — этим вы сохраните изменения и выйдете из редактора поверхности.

На панели в левой части окна **Terrain Layers Editor** кликните в списке по новому текстурному слою, после чего в поле **Static** выберите из раскрывающегося списка **Surface Type** строку с названием полученного нами типа поверхности. Последние штрихи — осталось задать основную текстуру слоя (изображение, которое мы в дальнейшем будем наносить на поверхность с помощью кисти). Щелкните по кнопке **Load Texture** на форме редактора слоев и в диалоговом окне выберите произвольный арт из каталога **Terrain**, допустим, **brown_leaves.dds**.

Сделали? Отлично. Вот теперь можно приступать непосредственно к покраске ландшафта. На панели **RollupBar** в правой части редактора перейдите на вкладку **Terrain** (вторая по счету) и щелкните по кнопке **Layer Painter**, чтобы переключиться в режим текстурования ландшафта. В поле **Brush Settings** установите произвольный радиус захвата кисти (**Radius**) и силу действия (**Hardness**). Чтобы нанести материал на карту, перейдите в окно 3D-вида и передвиньте мышью с зажатой левой кнопкой по тому участку ландшафта, который хотите затекстуровать. Когда закончите базовую покраску,



Добавляем растительность. Красивее всего смотрятся пальмовые рощи с большим количеством кустарника.



Размещение объектов на карте и редактирование их свойств — весьма увлекательное занятие, за которым можно провести не один час.

создайте еще пару-тройку текстурных слоев и затекстурируйте горы, овраги, котлованы для озера, ущелья и другие образования.

АГРОНОМИЯ — ГЛАВНЕЙШАЯ ИЗ НАУК

Самые нетерпеливые уже могут опробовать уровень в игре. Причем редактор для этого покидать совсем необязательно. Достаточно просто воспользоваться комбинацией клавиш **Ctrl + G**. Окна редактирования уйдут на второй план, и вы окажетесь наедине со своим творением. Когда вдоль набегаешь по пустынному уровню, нажми клавишу **E**, чтобы вернуться в режим редактирования и продолжить совершенствование карты. Работы еще целый воз с небольшой тележкой лампочек, декораций и прочей бутафории, которую нужно поместить на уровень.

Начнем с озеленения островов. Перейдите на вкладку **Terrain** на панели **RollupBar** в правой части редактора и кликните по кнопке **Vegetation**. Вы увидите, что на панели **RollupBar** появился свиток **Vegetation**, где содержатся инструменты для работы с растениями, параметры кисти, списки добавляемых на уровень растений и их параметров, а также небольшое окно предварительного просмотра.

Чтобы добавить растение на карту, например дерево, выполните следующую цепочку действий. На панели инструментов в свитке **Vegetation** щелкните по кнопке **Add Vegetation Object** со схематичным изображением елки (первая по счету). В открывшемся диалоговом окне проследуйте в директорию **Game/Objects/Natural** (объекты природного происхождения). Вашему взору откроется список из 12 категорий. Сна интересуют только в из них — **bananas** (симпатичные модели бананов), **bushes** (кустарники), **fields** (поля), **fruits_vegetables** (фрукты и овощи — апельсины, лимоны, ананасы, картофель), **ground_plants** (цветы, мох, трава, грибы, листья, лесная растительность, поросль), **plants** (плантации), **trees** (деревья), **underwater_plants** (подводные плантации — кораллы, водоросли).

Загляните в один из перечисленных каталогов и выберите в нем любую модель растения — например, банановое дерево: **game/objects/natural/trees/banana_tree/bananatree_med_a.cgf**.

Поместить растение на уровень можно выведя его в списке объектов (**Objects**), кликнув по кнопке **Paint Objects** и щелкнув левой кнопкой мышки по тому участку на карте, куда хотите добавить объект. При необходимости вы можете отрегулировать радиус захвата кисти (параметр **Brush Radius** в свитке **Vegetation**), а также поэкспериментировать с настройкой характеристик из поля, расположенного под списком «растительных» элементов. Примечательно, что при использовании инструмента **Vegetation** на карту добавляется не одно растение, а целая клумба из четырех и более элементов.

Что же делать, если нужно добавить на карту, допустим, одну-единственную пальму? Все просто — надо удалить лишние растения. Отключите кнопку **Paint Objects**, выделите лишний элемент на сцене щелчком левой клавиши мышки и нажмите **Delete**. Редактор поинтересуется, действительно ли вы хотите уничтожить объект? Нажмите кнопку **Да**. Совершенно обязательно удалять объекты по одному, можно выделить целую группу (делается это мышкой с зажатой левой кнопкой) и точно так же избавиться от нее при помощи клавиши **Delete**.

ДУМЧИВЫЙ ДЕКОРАТОР

С растениеводством закончили. Следующий и последний этап работы — добавление моделей персонажей, статических и динамических конструкций и прочих декораций на уровень. На панели **RollupBar** в правой части редактора загляните во вкладку **Objects**. Перед тем как приступить к расстановке объектов на карте, рассмотрим содержимое групп объектов, которые представляют для нас наибольший интерес (остальные категории мы изучим в следующих статьях):

Brush, Geom Entity — содержат всевозможные статические объекты. Здесь вы найдете модели инопланетных баз, жилых зданий, сторожевых вышек, заборов, разбитых авто, камней и, как это ни странно, некоторых растений;

Entity — включает в себя динамические конструкции, пикапы (оружие, медицинские аптечки, боеприпасы — директорию **Items**), источники света (лампа **Lights**), частицы (**Particles**), средства передвижения (вертолеты, лодки и катера, гражданские авто — проживают в папке **Vehicles**) и другие объекты (ломающиеся ящики, взрываю-

щиеся бочки с топливом и другие динамические элементы — скрываются в каталоге **Others**);

Sounds — в данной категории спрятаны игровые звуки и некоторые музыкальные треки.

Теперь, когда вы познакомились с содержимым основных блоков, щелкните левой клавишей мышки по кнопке с названием любой рассмотренной категории и выберите произвольный объект из списка **Browser** — например, **Entity/Vehicles/Civ_car1**. Чтобы добавить элемент на карту, ухватитесь за него левой кнопкой мышки и, не отпуская ее, перетащите объект в окно перспективы. Как только вы отпустите кнопку, моделька появится на карте.

Чтобы установить новое местоположение объекта, щелкните по кнопке с изображением двух пересекающихся стрелок на панели инструментов (инструмент **Select and Move**, второй по счету от списка **Select All**) для активации режима перемещения объектов. Далее один раз кликните по каркасу модели на карте (объект будет выделен). Появится индикатор перемещения. Чтобы передвинуть конструкцию по одной из осей (абсцисс — **X**, ординат — **Y** или аппликат — **Z**), наведите курсор на нужную ось и переместите мышь с зажатой левой кнопкой на новое место. Поворот и масштабирование элементов сцены производится аналогичным образом, единственное отличие состоит в том, что поворот моделей осуществляется в режиме **Select and Rotate**, а масштабирование конструкции — в **Select and Scale**.

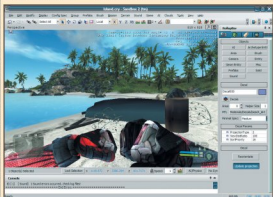
Для удаления модельки со сцены щелкните по ней левой кнопкой мышки (для выделения) и нажмите клавишу **Delete** (не забудьте подтвердить действие). Чтобы создать точную копию объекта, выделите его на карте и скопируйте в буфер при помощи комбинации клавиш **Ctrl + C**, а затем поместите дубль на карту щелчком левой кнопки мышки.

Когда закончите, выполните повторную генерацию текстуры поверхности при помощи команды **File/Generate surface texture**, только после этого появятся тени от статических объектов (камней, вышек, деревьев). Сохраните уровень (пункт меню **File/Export to Engine**) и протестируйте его в игре.

■ ■ ■

На сегодня все. В следующих статьях по редактированию **Syris** мы продолжим осваивать картостроительное ремесло — займемся разработкой уровня, поговорим о создании замкнутых игровых локаций, поупражняемся в моделировании несложных форм в редакторе (зданий, перекрытий, мостов) и написании однопользовательских миссий для игры.

Все вопросы, которые у вас возникнут в ходе освоения редактора **Sandbox 2**, присылайте по адресу **gamedev@igromania.ru**. На самые интересные из них мы непременно ответим в рамках игростроительной «Горячей линии». ■



Протестировать карту можно прямо из редактора. Вот только если у вас сама игра сильно тормозит, то из редактора будет лагать еще сильнее.

ИГРОВЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ВСКРЫТИЕ TEST DRIVE UNLIMITED

ИНСТРУМЕНТ: TDU BNK Unpacker

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Модели спорщиков и мотоциклов из **Test Drive Unlimited** (далее по тексту — **TDU**) перекочевали в **GTA: San Andreas**, игровые шрифты нашли достойное применение в **Adobe Photoshop**, музыкальные композиции из **TDU** зазвучали во **FlatOut 2**, элементы декора идеально вписались в окружение **Mafia**, **Max Payne 2** и ряда других популярных игр. И все это стараниями одного-единственного пользователя, скрывающегося под псевдонимом **Krom**.

Он внимательно изучил структуру **BNK**-файлов игры (в них зашит весь контент **Test Drive Unlimited** — звуки, графика, скрипты), сделал утилиту **TDU BNK Unpacker**, а ридовые модмейкеры подхватили эстафету палочку и перенесли игровые составляющие в самые различные игры.

ПРАКТИКА: В отличие от большинства распаковщиков, которые работают в режиме командной строки, **TDU BNK Unpacker** обладает простеньким графическим интерфейсом. Рабочая форма приложения содержит кнопки для открытия нужного игрового архива (**Open**) и выхода (**Exit**), в центре программы находится поле, где отображается ход распаковки, в нижней части утилиты выводится краткая справочная информация. Каскадные меню, панели инструментов, раскрывающиеся списки в программе отсутствуют. Впрочем, оно и к лучшему: **TDU BNK Unpacker** позиционируется как простенький распаковщик, а не монструозный редактор игровых архивов. Поэтому и функциональные нагромождения здесь ни к чему.

Процесс извлечения данных из **TDU** происходит по незатейливой схеме. Кликаете по кнопке **Open** на форме утилиты, указываете полный путь к файлу, информация из которого хотите выудить, и жмете на кнопку **Открыть**. Дальнейший ход распаковки напрямую зависит от быстродействия вашего компьютера. В среднем на распечатывание одного **BNK**-файла уходит от трех до пяти ми-

нут. Извлеченный из архива контент программа автоматически сложит в папку с наименованием архива и поместит в тот же каталог, где проживает исходный **BNK**-файл.

ВЕРДИКТ: Простой, удобный, но далеко не безупречный распаковщик архивов. Все дело в том, что программа не умеет извлекать отдельно взятые файлы. Понадобилась вам, скажем, моделька спортивного мотоцикла Yamaha — будьте любезны разархивировать все **3D**-конструкции.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

UNREAL TOURNAMENT 3 ДРУЖИТ С МОДО

ИНСТРУМЕНТ: UnrealASE Exporter for Modo v1.04

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Unreal Tournament 3** (сокращенно **UT3**) только успел появиться на прилавках, а к нему уже вовсю клепают моды, аддоны, даже неофициальные редакторы и утилиты встречаются. С конвейерной ленты сошла первая партия любительских дополнений и модмейкерских инструментов, в том числе **UnrealASE Exporter for Modo**.

Утилита представляет собой миниатюрный плагин для пакета **3D**-графики **Modo**, она позволяет экспортировать сцены и отдельно взятые модели в формат, который понимает **Unreal Tournament 3** и другие игры, сделанные на основе **Unreal Engine 3**. Это означает, что теперь любой модостроитель сможет полностью модифицировать внешний вид игры: поместить в **UT3** новые модели персонажей (монстров из **Half-Life 2**, бандитов из **GTA: SA**, мифических существ из **Titan Quest**), техники, а также различные декораций (здания, мосты, растительность и прочая бутафория).

Несмотря на то что **Modo ASE Exporter for Unreal 3** находится на начальной стадии разработки, он уже отлично справляется с поставленной задачей. В процессе тестирования мы соорудили несложную модель здания в **Modo**, нанесли текстуры на созданный объект, экспортировали каркас в формат **UT3**, а спустя еще 5-10 минут — масштабировали сооружение в редакторе уровней для **UT3**.

«ИГРОВЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные **3D**-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

ВЕРДИКТ: На сегодняшний день **UnrealASE Exporter** — один из немногих бесплатных плагинов, которые позволяют сохранять модели в формат движка **Unreal Engine 3**. При этом еще и очень качественный.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

СТРАСТИ ПО «ХАЛФЕ»

ИНСТРУМЕНТ: HL 2 Mesh Exporter — Alpha 0.3

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Сбылась заветная мечта тысяч игровостроителей. Модельки, сделанные в моделире **Blender**, наконец-то стало можно экспортировать в родной для **Half-Life 2 SMD**-формат. Талантливый моделиер и модер создал и опубликовал в Сети крохотный скрипт для **Blender**, позволяющий сохранять сконструированные в редакторе формы (включая анимационные треки и текстуры) в файлы с расширением **SMD**, которые впоследствии можно загрузить, например, в редактор уровней для второй «Халфы». Теперь в **Half-Life 2** можно добавлять практически любые термические элементы: персонажей, здания, технику и даже целые уровни!

HL 2 Mesh Exporter — далеко не первый «экспортный» скрипт для игры, однако, в отличие от аналогов, он очень прост в освоении, а главное, стабилен в работе — в процессе тестирования не было ни одного вылета в **Windows**.

ПРАКТИКА: Чтобы подключить модуль к **Blender**, достаточно скопировать файл плагина **hl2_smd_mesh_export.py** в каталог **\blender\scripts** установленного **Blender** (поддерживаются все билды начиная с 2.44). Экспорт созданных моделей в файлы с расширением **.smd** проходит по следующему алгоритму. Прежде всего удостоверьтесь, что все элементы, из которых состоит определенный каркас, соединены в один объект. Далее выделите конструкцию на сцене при помощи левой кнопки мышки, выберите пункт меню **File/Export/Half-Life 2 (.smd)**, после чего укажите каталог, в который хотите сохранить модель, и щелкните по кнопке **Export SMD**.

Утилита **TDU BNK Unpacker** позволяет выудить из **Test Drive Unlimited** все игровые ресурсы.

ВЕРДИКТ: Прекрасный экспортер, только не забывайте, что при переносе 3D-объектов в HL2 их нужно доводить до ума в редакторе.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ИСКУССТВЕННЫЕ ТОРМОЗА

ИНСТРУМЕНТ: MOTOR patch

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Внимание, внимание! Сразу в трех графических пакетах от Softimage — XSI, XSI 6 Mod Tool и Face Robot 1.8 — обнаружена критическая ошибка. Недоработка в нескольких библиотеках тормозит работу программ (ошибка была найдена в модуле Motion Retargeting), а также приводит к зависаниям и вылетам в Windows. Мы крайне редко пишем в «Игровом редактировании» о каких-то патчах, но на это обновление все же решили обратить ваше внимание — слишком уж многие игровостроители пользуются программами от Softimage.

На нашем диске вы найдете две версии патча — для пользователей ОС Windows и для любителей Linux. Если на вашем компьютере установлено несколько программ от Softimage, утилита-патчер автоматически определит дискологию каждой из них и заменит старые библиотеки на новые.

ВЕРДИКТ: После установки «заллатки» программы от Softimage начинают работать значительно шустрее, а главное, перестают регулярно вываливаться на рабочий стол.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

ИНСТРУМЕНТ: WicEd (World In Conflict Map Editor).

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: World In Conflict — хорошая стратегия, но, как и очень многие игры, вышедшие в последнее время, проводится буквально за 2-3 дня. Никаких официальных дополнений разработчики пока не анонсировали, зато выпустили мощный редактор для моддинга игры. Знакомьтесь — WicEd. Данный инструмент позволяет создавать новые и редактировать оригинальные игровые сценарии, а также

ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK.

Разработчики редко выгуливают патчи для редакторов, чаще 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.

SANNY BUILDER



Модостроитель, скрывающийся под ником Seemann, обновил редактор скриптов Sanny Builder до версии 3.03. Напоминаем, что на сегодняшний день данная утилита является лучшим инструментом для правки скриптов (в частности, миссий) трехмерных игр серии GTA. При помощи утилиты можно создавать многоступенчатые миссии, изменять гравитацию, загружать в игру MP3-композиции, придумывать новые игровые режимы.

В свежем билде появилась возможность передвигать инструментальные панели по рабочей форме (пламенный привет утилите EarthSculptor). При этом все перемещения компонентов по форме фиксируются.

Обратите внимание, что при компиляции SCM-файла без заголовка (с директивами SE, \$CLEO) Sanny Builder не создает резервную копию документа. В 3.03-версию редактора встроена обновленная библиотека CLEO 3, которая значительно расширяет возможности скриптинга для GTA: SA. Напоминаем, что при помощи CLEO вы можете обращаться к памяти игры, вызывать нужные SCM-функции, загружать скриптовые моды и миссии из внешних файлов.

Обновлена база скриптовых команд sascm.ini. Расширено несколько десятков ранее неизвестных команд. Добавлены новые файлы локализации — итальянский и португальский. Плюс ко всему Seemann прозвел масштабную работу над ошибками и оптимизировал некоторые модули редактора. В результате редактор стал работать значительно быстрее.

формировать полноценные многоуровневые кампании.

ПРАКТИКА: Дизайн приложения, скажем так, довольно своеобразен. Основную рабочую область редактора занимает одноединственное окно 3D-вида (перспектива). В левой части приложения ютятся панель инструментов. Справа располагается окно редактора объектов. Все компоненты WicEd закреплены за своими местами, перетаскивать их мышкой, адаптируя интерфейс под себя, нельзя.

Перемещение камеры по карте в окне 3D-вида осуществляется при помощи мышки с зажатой правой кнопкой. Изменение угла наклона производится при помощи мышки с зажатой средней клавишей. Масштабируется картинка колесиком мышки.

Разработка уровней в WicEd тоже проходит по весьма необычной схеме. На начальном этапе создания карты нужно сгенерировать ландшафт местности на основе одного из предложенных образцов (библиотека заготовок уровней содержит порядка 30 вариантов). Далее предстоит придать форму полученной заготовке за счет модификаторов поля Terrain на панели инструментов. Раскрашивать ландшафт вручную не нужно: в WicEd встроены мощный генератор текстур, он автоматически нанесет выбранную картинку на заданный участок уровня.

Финальный этап работы — добавление на сцену библиотечных форм (растительности, зданий, зонтов). При необходимости вы можете поэкспериментировать с настройкой некоторых параметров атмосферы и гидросферы.



Создание 3D-моделей и целых уровней для Unreal Tournament 3 и других тайтлов, сделанных на основе Unreal Engine третьего поколения, стало возможным лишь с релизом UnrealASE Exporter for Modo.

Из сильных сторон редактора отметим простоту освоения, нетрадиционный, но все же приятный дизайн, эргономичность. Плюс ко всему перечисленному в редактор активны мощные импортеры/экспортеры 3D-объектов: **WicEd** позволяет сохранять созданные уровни в качестве моделей формата **LWO (LightWave)** и документы **RAW**-типа (универсальный формат хранения 3D-объектов, поддерживаемый большинством современных моделлеров типа **3DS Max** или **Maya**), а также выполнять обратную операцию — импортировать ландшафты и элементы окружения, созданные в сторонних редакторах 3D-контента, напрямую в **WicEd**.

Минус у **WicEd** всего лишь один, но весьма и весьма серьезный. Редактор очень требователен к железу — без спора съедает до половины гигабайт оперативной памяти, сильно загружает центральный процессор, а как следствие — серьезно тормозит работу машины в целом. Одновременно набивать тексты в **MS Word**, прослушивать любимые музыкальные композиции в **Winamp** и компилировать карты в **WicEd** даже на самой мощной машине практически невозможно.

Обращаем ваше внимание, что редактор нормально работает лишь на **1.03**-версии игры. Поставить его можно на любую версию, вот только работать **WicEd** будет некорректно (если вообще запустится).

ВЕРДИКТ: Потребляя **WicEd** чуть меньше системных ресурсов, цены бы ему не было. А так рука не поднимается поставить высший балл. Все-таки надо было больше времени уделить оптимизации.

РЕЙТИНГ «МАНИЯ»: 8/10

НАСТУПЛЕНИЕ СТРОГОВ

ИНСТРУМЕНТ: Enemy Territory: Quake Wars SDK

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **id Software** и **Splash Damage** выпустили **SDK** для моддинга **Enemy Territory: Quake Wars**. Причем **SDK** представляет собой не просто набор исходных кодов, как это часто бывает, а гигантскую коллекцию редакторов и утилит для редактирования игры. Теперь у модостроителей есть возможность править скрипты, менять модели поведения NPC, переписывать законы физики, видеоизменить оригинальные игровые локации. С помощью **SDK** можно создать абсолютно новую игру на базе **Enemy Territory** — с новыми картами, моделями, оригинальными спецэффектами.



Редактор **WicEd** позволяет создавать новые и редактировать оригинальные сценарии **World in Conflict**.

ПРАКТИКА: Рассмотрим основные компоненты набора.

Исходные коды игры на C++. Вы получаете полный доступ к функциям и процедурам, ответственным за игровую логику (AI), физическую систему игры, скриптовый язык, пользовательский интерфейс **Enemy Territory** и другие составляющие. Разберете структуру этих документов — сможете создать свои собственные редакторы для перекопки игры.

Примеры. В комплект с официальным **SDK** включено несколько готовых мультиплеерных карт и около 40 игровых анимаций.

Megatextures. Пачка артов высокого разрешения, которые использовались для генерации игровых текстур (каждый из таких артов может покрывать карту целиком). Вы запросто можете подправить оригинальные картинки и использовать их для создания новых текстур.

Полуфабрикаты. Зачем изобретать велосипед и разрабатывать весь игровой контент самостоятельно? Девелоперы пошли навстречу модмейкерам и включили в **SDK** множество игровых компонентов (звуки, текстуры, спецэффекты), а также специально заготовленных 3D-моделей, которые вы можете использовать при создании своих собственных карт для **Enemy Territory**.

editWorld. Пожалуй, главная утилита из состава **SDK**. Мощный редактор карт для **Enemy Territory**. Утилита позволяет создавать новые и редактировать оригинальные уровни игры, создавать текстуры, импортировать 3D-модели, созданные в сторонних графических пакетах. Также программа может использоваться в качестве продвинутого редактора 3D-контента уровня **ZModeler 2** — **editWorld** позволяет конструировать 3D-модели любой сложности (здания, персонажей, технику и т.д.) и наносить на них изображения.

Ядро редактора — старый добрый **Q3Radiant**. Поэтому у модмейкеров, уже знакомых с азами картостроения для **Quake 4** и **DOOM 3**, особых трудностей с освоением программы возникнуть не должно. Начинаям картостроителям настоятельно рекомендуем ознакомиться с материалами по созданию уровней для **DOOM 3** и **Quake 4**, которые уже публиковались в «Игромании».

Большую часть рабочей формы редактора занимает окно 2D-вида (собственно, в нем и производится сборка новых уровней и моделей). Напротив него расположены компактное окно 3D-вида (**Camera**) и окно инспектора объектов (**Inspectors**). Навигация



С МИРУ ПО УТИЛИТКЕ

Помимо новых утилит, редакторов и плагинов, описанных в статье, мы регулярно выкладываем на DVD несколько интересных программ, о которых вы нас спрашиваете в своих письмах. Итак, в этом номере вас ждет встреча с:

Графомания — редактор Bit Viewer.

Легким движением руки произвольный файл (текстовый документ, музыкальный трек, исполняемый exe-файл и т.д.) превращается... в стильную картинку. Талантливый программист **Krom** разработал программу, которая умеет конвертировать файлы любых форматов в 2D-арты. Например, набранный нами текст «Игровая редактирование» мановением руки превратился в набор разноцветных лесенок, ряд статей из раздела «Игра в онлайн» преобразовался в разноцветную мозаику.

X Motor Racing Tools. Приелись стандартные трассы игры **X Motor** и транспорт? Хочется хоть какого-то разнообразия? Не беда. С помощью официального инструментария **X Motor Racing Tools** вы сможете дополнить автопарк игры суперкарами и спортивными мотоциклами собственного производства, а также создать ряд неповторимых гоночных трексов.

Не жалевте тратить драгоценные часы на создание нового контента для **X Motor** — модифицируйте уже существующий! Никто не мешает выполнить легкий редазинг игры — подправить оригинальные карты (добавить растительность, новые дороги, строения и прочие декорации) или, например, протюнинговать здешние бонды (привнести пару-тройку добавочных выхлопных труб, спойлеров, нанести стильные винилы на колесные авто).

LWO Viewer v0.2a. Простенький просмотрщик 3D-моделей в **LWO**-формате. Удобная графическая оболочка прилагается. Обращаем внимание, что, если видекарта не поддерживает графическую библиотеку **OpenGL**, приложение откажется запускаться на вашей машине.

Neverwinter Nights 2 Palette Editor. Доводилось ли вам встречать в **NWN 2** орков с пурпурными глазами? Или, например, синих дракончиков? А как насчет оранжевых крыс-мутантов? Утилита **NWN 2 PC Color Palette Editor** позволяет изменить окрас кожи монстров из игры, а также корректировать цвет шерстного покрова и глаз. Мы выкладываем последний билд утилиты, который нормально работает только с **1.03**-версией игры.

в окне 3D-вида производится при помощи курсорных стрелок. Масштабирование картинки выполняется колеском мышки. Что бы изменить высоту положения камеры, используйте клавиши **D** и **C**. Изменение угла наклона камеры осуществляется при помощи мышки с зажатой правой клавишей.

Создание уровней для игры практически не отличается от сборки карт для **DOOM 3**

ИНТЕРЕСНОСТИ

«ЗАНОЗИСТЫЙ» SDK



Официальный инструментальный для создания фильтров к **ZModeler 2**, которого давно ждут модостроители, в ближайшее время не появится. Разработчики сообщили нам, что на данный момент создание SDK не является приоритетным направлением. Тем не менее рано или поздно он, разумеется, появится, при этом по структуре будет похож на SDK к первой «Занозе» — файл справки, уроки, файлы библиотек и исходники. С нетерпением ждем.

ZBRUSH 3.1 ЗАДАРОМ



Компания **Pixologic** (www.pixologic.com) выпустила триал-версию редактора 3D-контента **ZBrush 3.1**. По сути, это полнофункциональный

онлайн-моделлер, работающий 30 дней. За дарованный месяц можно не только взглянуть на свежую итерацию программы, но и выучить азы моделирования — научиться создавать несложные органические формы и наносить на них текстуры. Скачать триал-версию вы можете по адресу www.pixologic.com/zbrush/trial/download. Перед загрузкой придется зарегистрироваться и ответить на несколько вопросов.

ОБНОВЛЕННЫЙ SOURCE



Компания **Valve** обновила свой фирменный инструментальный **Source SDK** и обнародовала его в системе **Steam**. Новая версия MOD'ных инструментов включает в себя редактор уровней для **Half-Life 2 Hammer World Editor**, инструмент **Faceposer** и ряд других моддмейкерских утилит (просмотрщики моделей, компиляторы/декомпиляторы уровней, редакторы архивов) для тотальной переделки игр на движке **Source**.

Обращаем ваше внимание, что заполучить новую версию **Source SDK** смогут лишь обладатели одной из лицензионных

перирует карту.

Stamp Editor. Утилита служит для украшения и повышения детализации мегатекстур (огромные текстуры, которые покрывают сразу целый уровень).

Отдельного внимания заслуживает редактор **Atmosphere Editor**. Он предназна-

игр от Valve: **Half-Life 2**, **Portal**, **Team Fortress 2** или **Counter-Strike: Source**. Подробный рассказ о работе в некоторых инструментах набора ждите на DVD одного из бликающих номеров «Игромании».

PATH ENGINE

— НОВАЯ СТРАТЕГИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



В последнее время все больше игровой-компаний лицензируют систему поиска путей **Path Engine**. За примерами далеко ходить не надо — **4A Games** («Метро-2033»), **GAMEFi Inc.** (корейская фирма, назвавшая ее **игр вам все равно ничего не скажут**), **Rare** (подразделение **Microsoft** лицензировало движок для ряда тайтлов на Xbox 360). Напомним, что **Path Engine** используется для «разумного» поиска путей — построения максимально рациональных маршрутов следования NPC из некоторой точки **A** в пункт **B**. Технология была успешно обкатана на ряде современных ПК-игр и симуляторов — например, перемещение всех обитателей **Titan Quest** производится по алгоритму, заложенным в **Path Engine**.

чен для модификации эффектов пост-обработки, параметров освещения локаций, а также для правки базовых характеристик атмосферных эффектов (дождь, снег, туман).

Утилита **Sound Editor** заточена под редактирование звуков. Также программа позволяет добавлять в игру новые композиции в формате **OGG**.

Инструмент **Texture Sheet** применяется для группировки двух и более текстур, чтобы максимально ускорить рендеринг игровых сцен.

MegaBuild. Крохотная утилита с интуитивно понятным интерфейсом, предназначенная для компиляции новых мегатекстур.

Плюс ко всему перечисленному **ETQW Software Development Kit** включает в себя многочисленные плагины для **Maya**, мощные генераторы карт высот и нормалей, конвертеры, утилиты для компиляции игровых уровней и путей следования ботов.

ВЕРДИКТ: SDK **Enemy Territory: Quake Wars** позволяет полностью переписать мир игры. По сути, единственный недостаток инструментального — отсутствие мануала для новичков. Без него освоить SDK смогут далеко не все игровостроители.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



С помощью **Enemy Territory: Quake Wars SDK** можно модифицировать любую составляющую игры, начиная с уровней и заканчивая моделями поведения NPC.

ГЕЙМПАДЫ-СКАКУНЫ

Когда решаешь на приобретение геймпада, без которого, чего уж греха таить, довольно сложно играть даже в некоторые компьютерные игры, то меньше всего задумываешься о совместимости. О совместимости геймпада и конкретной игры. Игроку даже в голову не может придти, что здесь могут быть какие-то проблемы. Однако именно тут отважных экспериментаторов и поддерживает подход NHL 08 поддерживает далеко не каждый геймпад. Правильнее будет сказать, что игра адекватно работает всего с несколькими «породистыми» моделями.

Если вы не счастливый обладатель геймпадов от Logitech или Microsoft, то NHL 08 преподнесет вам несколько неприятных сюрпризов: безостановочные скачки контроллера по пунктам игрового меню и здакий «радикулит» полевых игроков во время матча (хоккеисты, размозжившиеся от удара по шайбе, так и остаются стоять в нелепой позе, как будто их парализовало).

TopBorder — расстояние от центра камеры до лицевого борта арены;

BottomBorder — расстояние от центра камеры до заднего борта;

LeftBorder — расстояние от центра камеры до левого борта;

RightBorder — расстояние от центра камеры до правого борта;

Angle — угол наклона камеры относительно льда;

Distance — расстояние от шайбы до наблюдателя.

Камера настроена, игра в разгаре, но нужно подумать о будущем и сохранить наши новые настройки, чтобы можно было их использовать в любой момент. Для этого сворачиваем игру, в Camera Changer нажимаем кнопку **Save**. Все наши изменения сохранятся в файл **merlib.mgd**, он находится в директории с программой и легко понимается игрой.

Остается чисто техническая сторона вопроса — импортировать файл **merlib.mgd** в архив **gmisc.viv**.

Для начала необходимо закончить матч и выйти из игры, после чего произведи подготовительные работы, а именно — создать резервную копию архива **gmisc.viv** (находится в папке **preload**). Если резервная копия гото-



Результат редактирования камеры — зона аттаки как на ладони, силовая линия прикрыта... Такой хоккей нам нужен.

Попытаемся устранить эти проблемы — убедим игру, что она имеет дело не с беспорядочным контроллером, а с геймпадом чистых кровей. Идея заключается в смене названия контроллера в операционной системе. Пусть игра думает, что наш старенький Genius — это не что иное, как Microsoft SideWinder.

Названия контроллеров хранятся в реестре, в ветке **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Media Properties\PrivateProperties\Joystick\OEM** (например, **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Media Properties\PrivateProperties\Joystick\OEM\VID_0583&PID_A00C**, где **VID_0583&PID_A00C** — раздел, содержащий имя джойстика в ключе **OEMName**).

Сменить название можно вручную с помощью редактора реестра (**regedit.exe**) или воспользоваться специальной утилитой **NHL06-08 Joystick Renamer**. Но прежде всего с помощью редактора реестра

ва, займемся импортом нашего **merlib.mgd**. Открываем архив **gmisc.viv** с помощью утилиты **BigGül**, нажимаем кнопку **Import** и выбираем наш новый файл **merlib.mgd**, на выбор с замене данного файла в архиве **gmisc.viv** отвечаем утвердительно. Далее необходимо провести сжатие файла **merlib.mgd** внутри архива, и нажимаем кнопку **Compress**.

Осталось всего ничего: произвести перестроение заголовка архива **gmisc.viv**, в этом нам поможет утилита **VHimport**. Обратите внимание, программа должна быть установленная в каталог с игрой, иначе ничего не заработает. Чтобы перестроить заголовки, достаточно запустить файл **VHimport.bat**. Наша новая камера готова к работе.



УПРАВЛЕНИЕ — ЗАЛОГ ПОБЕДЫ

Все мы рабы собственных привычек. Играть несколько лет на клавиатуре в одни и те же игры, например серию NHL, у любого геймера складываются свои предпочтения, появляются любимые кнопки управления на клавиатуре. И отказываться от этих предпочтений без боя мы не намерены, несмотря на настойчивое желание некоторых разработчиков (не будем показывать пальцем) навязать нам свои стереотипы.

В NHL 08 при переназначении действий на кнопки клавиатуры некоторые клавиши использовать банально запрещено. Например, изначально недоступны функциональные и цифровые клавиши, **Alt**, **Ctrl** и некоторые другие. Справиться с этой напастью нам помогут программы **NHL 08 Key Redefiner** или **Key Remapper for NHL 2005/08**. Утилиты эти очень похожи, поэтому мы рассмотрим только одну из них — **NHL08 Key Redefiner**. Для начала создаем резервную копию файла **User.log**, прожваивающего в каталоге **Мои документы\NHL08**. После этого запускаем утилиту и выбираем в ней для редактирования файл **User.log**.

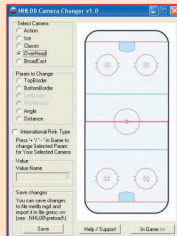
создайте резервную копию ветки **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet**.

Давайте разберемся, как переименовать манипулятор в программе NHL06-08 Joystick Renamer. Для начала подключите геймпад и обязательно выйдите из игры. В окне утилиты, на левой панели **Your Joysticks**, выберите ваш геймпад (если подключен всего один контроллер, то в списке особого выбора не будет — всего одна строка). На правой панели **EA Support Joysticks** необходимо выбрать один из вариантов нового имени контроллера. Для переименования сначала нужно нажать кнопку «<<», а затем **Apply** (запомните или запишите имя джойстика до переименования — это может пригодиться). В окне **New Name** можно задать оригинальное имя джойстика или восстановить старое. Далее необходимо проверить функционирование геймпада в игре и, если он все еще «скачет», выбрать другой вариант имени.

В главном окне доступны для переназначения все действия игры NHL 08. Справа указаны их названия, слева — соответствующие им кнопки на клавиатуре. Просто кликаете по названию клавиши, которую нужно переназначить, и нажимаете новую кнопку. Когда подстроите управление под себя, нажимаете клавишу **Write** для подтверждения внесенных изменений.



Теперь вы имеете клавиатурную «кешу» с правильным захватом и камеру, отлично отражающую ход хоккейной ватной, остается пожелать успеха вам и вашей «ледовой дружине» в ратном деле. Да, чуть не забыли: все вышеописанные правки можно с успехом проводить и на NHL 2005, NHL 06 и NHL 07. Алгоритм изменений точно такой же. ■



NHL08 Camera Changer: изменен камеру по своему вкусу.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

При изучении редактора WorldBuilder для Command & Conquer 3: Tiberium Wars наткнулся на непонятный инструмент Border Tool. Пробовал применить этот модификатор на практике — ничего не вышло. Редактор говорит, что инструмент не имеет настроек. Как и зачем он тогда вообще используется?



Модифицировать границы периметра карты в C&C3: Tiberium Wars — дело пяти минут.

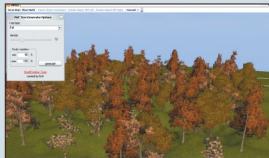
Инструмент **Border Tool** служит для определения границ периметра вашей карты. Юниты и другие структуры могут проявлять какие-либо формы активности исключительно в пределах обозначенной игровой территории, за ее пределами — ни-ни. Несмотря на то что базовый периметр на карте обозначается автоматически (оранжевый прямоугольник), вы можете обозначить на уровне еще несколько зон и активировать их, например, при помощи скриптов на время выполнения определенных заданий. Также периметры можно использовать для своеобразного поощрения игрока за успешное выполнение миссии. Выполнил задание — получил доступ к ранее заблокированному участку на карте.

Для определения нового периметра на уровне выполните следующие действия. Активируйте инструмент **Border Tool** (седьмая кнопка с конца на панели инструментов). Затем ухватитесь левой кнопкой мышки за один из углов рамки и измените границы карты. При этом можете даже не пытаться изменить положение левого нижнего угла оранжевой плоской фигуры — оно навсегда зафиксировано.

В октябрьском «Игровом редактировании» мы рассказали о плагине под Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset, который позволяет делать ландшафты на основе черно-белых карт высот. А существуют ли какие-нибудь более простые утилиты для скоростного терраформинга — чтобы весь процесс генерации проходил автоматически?

Для самых ленивых у нас на примете есть один плагин к официальному редактору NWN 2 — **M&C Land & Tree Generator**. С его помощью вы сможете случайным образом сгенерировать ландшафт местности, после чего выполнять рандомно (то есть случайным образом) посадку деревьев, кустарников и прочей растительности на полученную землю.

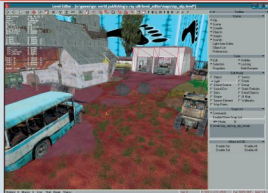
Работать с модулем довольно просто — подключаете его к редактору уровней, выбираете из списка плагинов, настраиваете ряд параметров генерации ландшафта/растительности и жмете кнопку с надписью **Generate**. Быстро, удобно, но... очень некачественно. Лан-



M&C Land & Tree Generator — один из самых примитивных плагинов для генерации ландшафтов.

дшафты, полученные с помощью данного плагина, выглядят, мягко говоря, страшновато — весь рельеф уровня представлен небольшими горными цепями и впадинами, плоских участков практически нет. Где, спрашивается, прокладывать дороги, строить деревни и города, создавать русла рек и котлованы озер? Так что автоматизм автоматизмом, но доводить уровень до ума все равно придется вручную.

На страницах «Игромании» вы часто рассказываете о правилах расстановки источников света (ламп) на уровнях к самым различным играм. Меня интересует следующий вопрос: данные правила распространяются только на сцены, созданные в крупных пакетах 3D-моделирования, или они касаются и обычных игровых уровней тоже, например карт для S.T.A.L.K.E.R.? Что будет, если вообще не устанавливать источники освещения на карту? А если добавить их слишком много?



Главное при расстановке источников света на сцене — помнить о чувстве меры.

Вы видели хоть одну игру, где не было бы источников света? Это же не игра получится, а комната страха какая-то. Так что да, те принципы, которые мы разбирали, верны для всех компьютерных игр и для всех движков. В мелочах расстановка ламп может отличаться — например, на просторных уровнях под открытым небом нужен, по сути, лишь один большой источник света (солнце), на закрытых локациях (например, внутри здания) требуется расставить значительно больше источников света, но меньших.

Насчет того, можно ли переборщить с источниками освещения?

Да, и запросто. Это распространенная ошибка любительских карт и модов: когда ламп слишком много, карта получается засвеченной. Иногда из-за этого всего лишь теряется игровая атмосфера, а иногда случаются проблемы посерьезнее: в некоторых комнатах вообще ничего не понятно — столько там понакатано ламп.

Создавая уровни для трехмерных игр, важно помнить, что источник света — это очень тонкий инструмент, который позволяет нужную атмосферу, определенное настроение у геймера. Правильно подобранное освещение способно вытянуть даже очень слабые стороны с точки зрения дизайна локации. И наоборот — плохой свет убьет уровень с гениальным дизайном.

Сделал в редакторе для Titan Quest: Immortal Throne несколько классных, на мой взгляд, уровней, внедрил их в игру. Все нормально, сбоев нет. Но стоило только поиграть с настройкой параметров баз данных игры и заменить ряд текстур самодельными, как перестала запускаться оригинальная игровая кампания — оно вываливается в Windows с ошибкой. В чем проблема?

Никакой проблемы здесь нет, а есть хитрые и коварные разработчики, которые решили, что простым смертным не стоит править своими шаловливыми ручонками базовые настройки игры. Создавать собственные моды на базе существующих моделей и текстур — это сколько

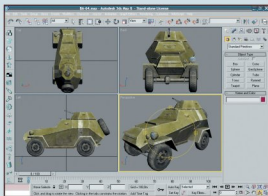


Сыграть в оригинальную кампанию, используя измененные базы данных игры и прочие моды, увы, не получится.

удобно. Но если вам захочется сделать, допустим, скелетов размером с дом или карликовых циклопов, которые будут колосошиться под ногами, словно крысы, то ничего не получится. Даже текстуры поменять нельзя — мало ли, что вы там удумаете? Может, вы хотите раздеть главного героя и отправить его в таком виде разгуливать по уровням. А настоящие герои, если они, конечно, не Беоульфий, совершают подвиги только в полной экипировке.

Не так давно начал знакомство с 3D-графикой и первым делом решил освоить 3DS Max. В интернете я наткнулся на скриншоты из «Макса», где во всех окнах отображается затекстурированная модель. Подскажите, как добиться такого же результата?

Нет ничего проще. Запустите «Макс», щелкните правой кнопкой мышки по названию любого проекционного окна и в выпадающем меню выберите пункт **Smooth + Highlights**. Таким образом, вы активируете режим отображения 3D-каркаса и текстуры одновременно. Чтобы в настройках проекционного окна были видны ребра модели, вновь щелкните правой кнопкой мышки по названию вида и в контекстном меню выберите пункт **Edged Faces**. По описанной нами схеме вы можете включить опцию показа текстур, формы и ребер для каждого из трех оставшихся видов.



Накладывая текстуры на каркас в «Максе», не забывайте, что затекстурированная модель отъедает несколько больше оперативной памяти.

Вопрос месяца

На днях решил смоделировать простенькую модель персонажа для S.T.A.L.K.E.R. (уж очень надоели мне местные мутанты, сталкеры и всяческие зверушки). Придумал персонажа, сделал на бумаге набросок, затем погрузился в Maya 8.5 и слепил трехмерную модель. Однако увидев свой маленький шедевр в игре мне так и не удалось — при приближении к объекту на расстояние более чем в 10 метров игра зависала и вываливалась на рабочий стол с ошибкой. Отсюда у меня и возник следующий вопрос — какие ограничения накладываются на модели персонажей, создаваемых в «Максе» и «Майе», движком X-Ray Engine?

Первое и основное требование к моделям, выдаваемое движком X-Ray, — число полигонов, затрачиваемых на одного персонажа, не должно превышать 5000 (разработчики настоятельно рекомендуют уложиться в 3000). Требование довольно условно: в принципе, движок X-Ray способен переваривать модели NPC из куда большего числа полигонов, однако если в процессе игры вы встретите с десяток-другой hi-poly-монстров, то готовьтесь к сильным тормозам, которые могут подвесить игру.

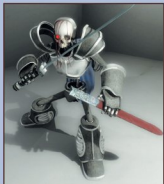
Требование номер два — необходимо поместить созданную модель NPC по центру координат в Maya или 3DS Max. Третье требование — при создании персонажа нужно использовать только метрическую систему измерений. Это означает, что габариты созданной вами модели в Maya или в «Максе» должны соответствовать реальным размерам объекта. Например, если в жизни высота персонажа составляет 1,67 м, то и в Maya нужно создавать его по этим же самым размерам.

Требование четвертое — использование UV-разверток текстур, специальных X-Ray-шейдеров и групп сглаживания. Что касается требований к скелету NPC, то тут разработчики настоятельно рекомендуют не использовать соединения (двойнты, joints), содержащие следующие трансформации: **scale** (масштабирование), **rotate** (вращение), **transform** (трансформация). Для присоединения скелета к поверхности лучше использовать только инструмент **Smooth**

Bind (вызывается из меню **Skin/Bind Skin/Smooth Bind** в Maya).

Ну и, пожалуй, последнее ограничение, накладываемое на модели персонажей движком X-Ray:

крайне не рекомендуется использовать в скелете более 54 костей; это может сильно сказаться на FPS в игре. А теперь самое интересное — X-Ray не предъявляет практически никаких требований к анимациям NPC. Это означает, что вы можете при оживлении 3D-модели персонажа использовать все стандартные средства Maya и «Макса» — инверсную кинематику, ограничители, применять физику во время анимирования.



Прежде чем импортировать в S.T.A.L.K.E.R. любую модель персонажа, обязательно убедитесь, удовлетворяет ли она основным требованиям движка X-Ray.

ЧАСТЬ 1

СТО РАЗ УСЛЫШАТЬ,
ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ

ЛЮДИ, КОТОРЫЕ ОЗВУЧИВАЮТ ГЕРОВ ИГР



Артур Карлов

Мы их не видим. Но мы их слышим. Мы редко знаем их по именам, но часто узнаем на слух. От их работы зависит очень многое — порой даже вся атмосфера игры. Они — это актеры, озвучивающие наших любимых персонажей игр. Как правило, мы знаем о них очень мало. Бывает, они похожи на своих героев как две капли воды. Бывает, они становятся знаменитыми благодаря компьютерным играм. Пора узнать все об акулах микрофона.

Сэм Фишер/
Майкл Айронсайд

Имя, возраст



Сэм Фишер (Сэмюэль Лео Фишер), 51.



Майкл Айронсайд (Фредерик Реджинальд Айронсайд), 58.

Род занятий/профессия



Специальный агент подразделения NSA «Третий эшелон». Сейчас — в отпуске.



Киноактер, аудиоактер, бывший кроуельщик.

Место жительства



Таусон, Мэриленд.



Лос-Анджелес, США.

Семейное положение



Разведен, бывшая жена Реган умерла от рака в 1989-м. Дочь Сара (1985-2008) погибла в аварии — утверждается, что ее бил пьяный водитель.



Женат, две дочери (Эдриз, от первого брака, и Финдли). Жена Карен сняла собственный 16-минутный фильм «Обрывки» (Scraps).

Послужной список



Игры

- Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)

- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (2006)

- Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials (PSP) (2006)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (2008)

- Tom Clancy's Splinter Cell: Филммы
- Splinter Cell (2010)



Избранная фильмография (снялся в более чем 170 фильмах)

- «Сканеры» (1981) — Даррил Ревок

- «Лучший стрелок» (1986) — Джастер

- «Вспомнить все» (1990) — Риктер
- «Горько 2» (1991) — генерал Катана

- «Освободите Вилли» (1993) — Майор Пэйн

- «Майор Пэйн» (1995) — полковник Стоун

- «Звездный десант» (1997) — лейтенант Джин Рейксзак

- «Идеальный шторм» (2000) — Боб Браун

- «Машинист» (2004) — Миллер

- Игрография
- Run Like Hell: Hunt or Be Hunted (2002) — командир Мейсон



- Tom Clancy's Splinter Cell (2002) — Сэм Фишер
- Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)

- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005)
- Splinter Cell: Double Agent (2006)

- Splinter Cell: Essentials (PSP) (2006)
- C&S: Tiberium Wars (2007) — Джэк Гринджер, генерал GDI

Избранные факты из биографии

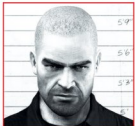


Основная часть биографии засекречена. За спиной служба в ЦРУ и спецназе США «морские котки» — US Navy SEAL Team 3. В 80-х служил в Афганистане, ГДР и других странах, находящихся в орбите Советского Союза. Возможно, занимался диверсионной деятельностью, направленной против коммунистических режимов этих стран.

Владеет израильским боевым искусством крав-мага. В юности Майкл весьма преуспел в арм-рестлинге, хотя мечтал стать писателем. По иронии судьбы он частично терпит рулю в своих фильмах. Так было в «Вспомнить все», «Звездный десант», «Машинист» и «Парне Х». И было бы в «Робокопе», куда его пригласили на главную роль, если бы Майкл тогда смог влезть в узкий костюм.



В юности Майкл весьма преуспел в арм-рестлинге, хотя мечтал стать писателем. По иронии судьбы он частично терпит рулю в своих фильмах. Так было в «Вспомнить все», «Звездный десант», «Машинист» и «Парне Х». И было бы в «Робокопе», куда его пригласили на главную роль, если бы Майкл тогда смог влезть в узкий костюм.



В 15 лет реализовал свою мечту и написал пьесу «Убежище», получившую признание на национальном канальном конкурсе. На вырученные деньги организовал ее постановку. До того как стать актером, Айронсайд успел поработать кровельщиком на стройке. Почти во всех фильмах Майкл роли харизматичных злодеев. Хотя сам по натуре очень мягкий и всегда отказывался от насилия и применения оружия. Актер говорит, что плохим парнем играть всегда лучше — хорошие валютят весь фильм, а плохих наказывают лишь под конец.

После свадьбы в 1986 году его жена Карен начала получать письма с угрозами, разрезанные фотографии с ней и странные звонки от... маньячки! Она требовала, чтобы Карен ушла от Майкла. В результате полиция арестовала сумасшедшую во дворе дома Айронсайдс с банкой сервизной посуды, предназначенной для Карен.

По собственному признанию, Майкл больше узнает «на слух», как голос Сэма Фишера, чем «на вид». На наш взгляд, лучше Сэма Фишера не смог бы сыграть никто.

Хитмен/
Дэвид Бэйтсон

Имя, возраст



Хитмен (Агент-040, клик) 640509-047101, 43.

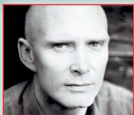


Дэвид Бэйтсон, 48.

Род занятий/профессия



Наемный убийца-клон.



Игрография

- Hitman: Codename 47 (2000)
- Hitman 2: Silent Assassin (2002)
- Hitman: Contracts (2004)
- Hitman: Blood Money (2005)

Избранные факты из биографии



Хитмен — генетический клон, кульминация 30 лет исследований в генной инженерии. Он был создан питейной криминальной авторитетов, пожертвовавших свои ДНК для этого проекта. Во главе проекта стоял доктор Отто Рот-Майер.

Обладает генетическим рекомбинированным набором из 47 хромосом, что дает ему небывалую силу, ловкость, интеллект и скорость 47-й — единственный удачный и здоровый клон. Чтобы создать такого же, надо заполнить образцы ДНК костного мозга Хитмена.

В возрасте семи лет убил доктора из числа персонала клиники, причем 48-й клон ничего не смог сделать.

47-й известен трепательными отношениями к животным. В юности приютил у себя сбившегося лабораторного кролика (к огромному неудовольствию доктора Отто-Майера). Даже заводил канарейку в Blood Money. Но потом свернул ей шею, когда его убежище раскрыли.

Номер штрих-кода на татуировке на затылке 47-го — 640509-040147 — сейчас зарегистрирован как продукт компании May Audio Marketing Inc. О связи этой компании с игрой ничего не известно.

47-й абсолютно лыс. На его лице и теле совсем нет волос.

Стоимость «рабочего» итальянского костюма 47-го — \$5000.



Дэвид учился актерскому мастерству в Дублине, ЮАР (1979-1981). Вернулся в Британию лишь в 1984 году, в настоящий момент живет в Дании.

Бэйтсон — вылитый Хитмен, модель 47-го рисовали именно с него. Тем не менее с каждой новой игрой внешность протагониста немного меняется.

Дэвид является полноправным членом Британского союза актеров, а также Союза актеров Дании. Играет в театре Копенгагена.

Когда стало известно, что по игре будет снят фильм, Бэйтсон очень пропало на роль киллера. Но руководство киноклани все время оказывало ему. Тогда фанаты организовали сбор подписей с целью утверждения Бэйтсона на роль 47-го. Однако из этого ничего не вышло.

Зато теперь по Сети ходят сравнительные ролики Бэйтсона с Олифантом. Надо сказать, Бэйт-

сон получает большую поддержку.

Личный сайт Бэйтсона находится по адресу www.davidbateson.dk.

Duke Nukem/Джон Сэйнт Джон

Имя, возраст



Дюк Нукем, 26-33.



Джон Сэйнт Джон, 7 (наше письмо Джону осталось без ответа).

Род занятий/профессия



Брутальный блондин-спаситель человечества.



Аудиокастер, музыкант.

Место жительства



США



США

Послужной список



Игры

- Duke Nukem (1991)
- Duke Nukem 2 (1993)
- Duke Nukem 3D (1996)
- Duke Nukem: Time to Kill (1998)
- Duke Nukem: Zero Hour (1999)
- Duke Nukem (1999, Game Boy Color)
- Duke Nukem: Land of the Babes (2000)
- Duke Nukem Advance (2002, GBA)
- Duke Nukem: Manhattan Project (2002)
- Duke Nukem Forever (?)



Избранная игрография

- Duke Nukem 3D (1996)
- Duke Nukem: Time to Kill (1998)

- Sonic Adventure (1998) — Big the Cat
- Twisted Metal 4 (1999)
- Half-Life: Opposing Force (1999) — инструктор Дрилл, морпехи



- Duke Nukem: Land of the Babes (2000)
- Sonic Shuffle (2000)
- Evil Dead: Hail to the King (2001)
- Half-Life: Blue Shift (2001)
- Clive Barker's Undying (2001)
- Sonic Adventure 2 (2001) — Big the Cat
- Duke Nukem: Manhattan Project (2002)
- Duke Nukem Advance (2002)
- Runaway: A Road Adventure (2002)
- Sonic Adventure DX: Deluxe (2003) — Big the Cat
- Chrome (2003)
- Sonic Heroes (2003) — Big the Cat/E-123 Omega
- Gangland (2004) — черный священник, начальник полиции, ФБР, спецназ, Винченцо, Романо
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (2005) — Чарльз Глиман, Джо Сарджент, полицейские, агент ФБР, рыболоды
- Cold War (2005) — президент, спецназ
- SpellForce 2: Shadow Wars (2006) — Ундар и др. голоса
- Runaway 2: Dream of the Turtle (2006) — Арчибалд, Отто, профессор СИМОН
- America's Army: True Soldiers (2007) — сержант Алан Смит
- Tabula Rasa (2007) — различные голоса
- Duke Nukem Forever (?)

Избранные факты из биографии



В версии 2.0 оригинальной игры герой стал Дюком Нукумом (Duke Nukem). А все из-за того, что разработчики из Ароpee узнали, что имя Duke Nukem уже использовалось в одной ТВ-передаче. Позже оказалось, что имя нигде не зарегистрировано, и Ароpee быстро оформили его на себя, так что во всех последующих играх серии Дюк был уже Нукемом (Duke Nukem).

Сэм Стоуна, главного героя Serious Sam, часто называют вневременно сыном Дюка. CroTeam неоднократно брали Дюка Нукема за основу при создании своего героя.

В Duke Nukem 3D Дюк частично цитирует реплики актера Брюса Кампбелла из фильма «Армия тьмы».



Джон начал карьеру аудиокастера в 1975-м, будучи тогда в топ-40 диджеем Северной Каролины. Затем работал руково-



Киноактер, аудиоактер.

Место жительства



Неизвестно (возможно, постоянного места жительства у него нет)



Копенгаген, Дания

Семейное положение



Холост, женится в ближайшее время явно не собирается.



Женат

Послужной список



Игры

- Hitman: Codename 47 (2000)
- Hitman 2: Silent Assassin (2002)
- Hitman: Contracts (2004)
- Hitman: Blood Money (2005)

Фильмы

- Hitman (2007) — Тимоти Олифант



Избранная фильмография

- «Принц Ютландия» (1994) — Хозер
- «Рассекая волны» (1996) — юный морск
- «Подводная братва» (2000) — крабюла
- One Hell of a Christmas (2002) — Томми
- The Core (2005) — Нильс Бор
- Hero of God (2006)

дителем на нескольких радиостанциях в Норфолке, Новом Орлеане, Филадельфии, Фениксе, Сан-Диего и Лос-Анджелесе. После этого начал профессионально заниматься озвучкой рекламных роликов, трейлеров, игр и даже аттракционов в таких парках, как LEGOLAND в Карлсбаде, Калифорния, и Dollywood в Пиджене Форд, Теннесси.

У Джона очень нежные отношения с Дюком. Его любимой репликой является «*I'll pr your head off and shit down your neck*».

По признанию самого актера, он не играет ни в какие другие игры серии, кроме как в Duke Nukem 3D: Atomic Edition (наш человек! эта версия самая лучшая).

Сейчас Джон возглавляет собственную компанию Jon St. Jon Productions (www.jsjprod.com), занимающуюся аудиобизнесом — озвучкой рекламы, ТВ и PR. Плюс играет в группе UNCLE BOOGIE.

Макс Пэйн/ Джеймс Маккэфри


Имя, возраст

 Макс Пэйн, 30+


 Джеймс Маккэфри, 48.

Род занятий/профессия

 Полицейский-мститель.


 Киноактер, аудиоактер, бывший бармен, графический дизайнер и арт-директор.

Место жительства

 Нью-Йорк, США.

 США (родился в Белфасте, Северная Ирландия).

Семейное положение

 Вдовец.
Ребенок погиб.

 ?


Послужной список

- Игры**
- Max Payne (2001)
 - Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003)
- Фильмы**
- Max Payne (2010)

Избранная фильмография

- «Правда о собаках и кошках» (1996) — Рой
 - «Американское великолепие» (2003) — Фред
 - «Она ненавидит меня» (2004) — Боб
 - «Игра в прятки» (2005)
 - «Любовь со словарем» (2007) — Перри
- Игрография**
- Max Payne (2001)
 - Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003)
 - Area 51 (2005) — несколько возрастных ролей

Избранные факты из биографии

 Как известно, семья Макса погибла по вине наркомании, после чего он потерял всякий интерес к жизни. Связь с Моной Сакс стала причиной его «падения» (см. название — The Fall of Max Payne). Вообще, название сиквела порождает множество аллюзий. Fall guy по-английски — козел отпущения, само слово fall может переводиться как «осень» (действие игры происходит осенью) и «паденье».

В первой части Макс был смоделирован со сценариста игры Сама Лайка, именно он одарил героя его загадочной ухмылкой. В сиквеле Макса рисовали уже с профессионального актера Тимоти Гиббса.

Макс очень похож на Карателя, одного из персонажей комиксов Marvel. Причем их истории тоже во многом перекликаются: у обоих гангстеры убили семьи, оба живут ради мести.

 Джеймс вырос в городе Олбани, штат Нью-Йорк. Образование получил в колледже Нью-Хевен. Там же он весьма преуспел в



бейсболе и американском футболе. После переезда в Бостон занялся графическим дизайном и игрой в театре. Почти сразу получил высокие оценки критиков за свои выступления.

Актерская работа привела Джеймса в Нью-Йорк, где он открыл свой собственный театр. После чего начал сниматься в ТВ-сериалах (даже в «Сексе в большом городе»).

Солид Снейк и Биг Босс/Дэвид Хейтер


Имя, возраст

 Солид Снейк (настоящее имя — Дэвид, также известен как Ироказ Плиссикин), Клонирован в 1972 году.

 Нейкид Снейк, он же Биг Босс (настоящее имя — Джон). Дата рождения Биг Босса неизвестна, предположительно 30-40-е гг.

 Дэвид Хейтер, 39.

Род занятий/профессия

 Шпион и диверсант со стажем.

 В прошлом — шпион и диверсант, позже основал FOXHOUND и начал свою игру.

 Сценарист, аудиоактер.

Место жительства

 США

 По большей части США

 США, Калифорния.

Семейное положение

 Хопстие

 Женат

Послужной список

- Игры**
- Metal Gear (1987)
 - Metal Gear 2: Solid Snake (1990)
 - Snake's Revenge (1990)
 - Metal Gear Solid (1998)
 - Metal Gear Solid: Integral (1999)
 - Metal Gear Solid: VR Missions (1999)
 - Metal Gear: Ghost Babel (2000)
 - Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)
 - Metal Gear Solid 2: Substance (2002)
 - Metal Gear Solid: Twin Snakes (2004)
 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)
 - Metal Gear Acid (2005)
 - Metal Gear Acid 2 (2006)
 - Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel (2006)
 - Super Smash Bros. Brawl (2008)
 - Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)
 - Metal Gear Online (2008) (предположительно)

Фильмы

- Metal Gear Solid (2009) (предположительно)

Игры

- Metal Gear (1987)
- Metal Gear 2: Solid Snake (1990)
- Snake's Revenge (1990)
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)
- Metal Gear Solid 3: Subsistence (2006)
- Metal Gear Solid: Portable Ops (2006)
- Metal Gear Solid: Portable Ops Plus (2007)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)
- Metal Gear Online (2008) (предположительно)

Фильмы

- Metal Gear Solid (2009) (предположительно)

Избранная фильмография

- «Люди Икс» (сериал) (1992-1997) — Капитан Америка, Стив Роджерс
 - «Человек-паук» (сериал) (1994-1998) — Капитан Америка, Стив Роджерс
 - «Жар» (1998) — Том Райс
 - «Люди Икс» (2000) — полицейский в музее
- Игрография**
- Metal Gear Solid (1998) — Солид Снейк
 - Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001) — Солид Снейк



- **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (2002) — голоса римских легионеров
- **Metal Gear Solid 2: Substance** (2002) — Солид Снейк
- **Metal Gear Solid 3: Subsistence** (2004) — Хейкид Снейк
- **Metal Gear Solid: Portable Ops** (2006) — Хейкид Снейк
- **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** (2008) — Солид (Хейкид?) Снейк
- **Super Smash Bros. Brawl** (2008) — Солид Снейк

Избранные факты из биографии



Образ Солида Снейка, так же как и сама серия Metal Gear, является олицетворением. В разных играх серии он был похож на разных героев. К примеру, на обложке оригинального Metal Gear Снейк изображен похожим на актера Макла Бюена в роли Кайла Рикса из «Терминатора». А в Metal Gear 2: Solid Snake он уже сильно смахивал на Мела Гибсона.

В Metal Gear Solid Снейка смоделировали с героя фильмов «Побег из Нью-Йорка»/«Побег из Лос-Анджелеса» Снейка Плиссена в исполнении Курта Рассела (которые, по признанию Кодзимы, являются одними из самых любимых его фильмов).

В Metal Gear Solid его телосложение было скопировано с Жан-Клода Ван Дамма, а лицо списано с Кристофера Уокена.

В грядущем Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots внешность Снейка взята у актера вестернов Ли Ван Клифа.

Сиквел к оригинальному Metal Gear разрабатывался без участия Кодзимы ровно до того момента, пока Хидео как-то раз не встретил в поезде одного из разработчиков, который буквально умолял его вернуться к проекту. Так Хидео стал во главе Metal Gear 2: Solid Snake. События Snake's Revenge, сделанного без участия Хидео, игнорируются во всех играх серии.

В Metal Gear Solid 3: Snake Eater главным героем был уже не Солид, а Хейкид Снейк (Биг Босс), человек, с которого нача-



лась «династия» Снейков и его будущий противник. От Солида Снейка Биг Босса отличает лишь цвет глаз. Даже фирменная банда на месте.



Дэвид Хейтер родился в Калифорнии, хотя его родители канадцы. Начал заниматься актерской деятельностью, когда ему было всего 9 лет. В 90-х стал интересоваться озвучкой, долгое время озвучивал героя комиксов Калитана Америку в ТВ-сериале про Человека-паука.

В свое время работал над сценариями к фильмам «Халк» и «Хроники Риддика», но его наработки не были использованы. Сценарному мастерству Хейтер учился у именитого голливудского режиссера, продюсера и сценариста Брайана Сингера.

Хидео Кодзима настолько понравился его голос в качестве голоса Снейка, что он не стал записывать японскую версию озвучки для Metal Gear Solid: Integral и Metal Gear Solid 2: Substance.

Дэвид — один из немногих актеров, действительно интересующихся своими персонажами и играми с их участием. Он прошел все части Metal Gear Solid, и больше всех ему понравилась именно третья. По его словам, он был бы очень рад принять участие в написании сценария к фильму по MGS.

Несмотря на то что озвучка Снейка принесла ему славу, Дэвид признался, что это не совсем та слава, о которой он мечтал.

Хейтер настолько нравится серия комиксов «Черная вдова» (по которой, кстати, готовится сиквел фильма), что он назвал свою дочь Наташей, в честь одной из героинь.

Вы не поверите, но любимая книга Дэвида — «Лолита» Набокова.

Если особо не присматриваться, сходство актера с его героем очевидно.

Официальный сайт Хейтера ищите по адресу www.davidhayter.com.



Инспектор Текила/Чоу Юнь-Фат

Имя, возраст



Инспектор Текила



Чоу Юнь-Фат, 52.

Род занятий/профессия



Полицейский



Киноактер, аудиоактер.



Место жительства



Гонконг



Гонконг

Семейное положение



Разведен, есть дочь. Бывшая жена погибла.



Женат

Послужной список



- Игры
- **Stranglehold** (2007)
- **Фильмы**
- **Круто сваренные** (1992)



Избранная фильмография

- «Право на жизнь» (1986) — Гор
 - «Бог игроков» (1991) — Ко Чун
 - «Круто сваренные» (1992) — инспектор Текила
 - «Кого ты думаешь дурачишь?» (1994) — Чоу/мистер Сранк
 - «Бог игроков 2» (1994) — Ко Чун
 - «Отель мира» (1995) — убийца
 - «Убийцы на замену» (1998) — Джон Ли
 - «Анна и король» (1999) — король
 - «Коррупционер» (1999) — Ник Чен
 - «Крадущийся тигр, затаившийся дракон» (2000) — Мастер Ли Муй Бай
 - «Плененный монах» (2003) — монах
 - «Проклятие золотого цветка» (2006) — император Пинг
 - «Пираты Карибского моря 3: На краю света» (2007) — капитан Сью Фенг
- Играграфия**
- **Stranglehold** (2007) — инспектор Текила

Избранные факты из биографии



Текила — полицейский, чья бывшая жена является дочерью гварьера мафии триад. Как вам такое?



Чоу родился на маленьком острове близ Гонконга. Вскоре с родителями переехал в столицу. Там он рос, потихоньку учился актерскому ремеслу в компании с Ринго Ламой (будущий его друг, сценарист и постановщик) в школе профессионального мастера. Чоу оказался быстро востребован на азиатском рынке. До начала 80-х он активно снимался в разных сериалах и местных фильмах. Потом последовал развод с первой женой и упадок славы до 1986 года, пока он не снялся у Джона Ву в «Праве на жизнь». За этот фильм он получил местную Hong Kong Film Award и мгновенно стал звездой мирового масштаба.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



МЫСЛИ ВСЛУХ

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОЗВОЛЯЮТ УЗНАТЬ О ВАС ДАЖЕ ТО, ЧЕГО ВЫ САМИ НЕ ЗНАЕТЕ



Игорь Варнавский



Будущее оставляет нам все меньше и меньше шансов сохранить свою частную жизнь и свои секреты наедине с собой. Хотим мы того или нет, но вся наша жизнь постепенно становится секретом Полициэна. На улицах и в общественных местах (а кого-то и на работе) нас неустанно фиксируют видеокamеры. О наших беззачинных расчетах во всех подробностях осведомлены банки и платежные системы. Каждый интернет-магазин и онлайн-сервис старается разузнать о нас как можно больше подробностей. Почтовые службы хранят в себе пароли ко всем нашим аккаунтам. Провайдеры в курсе каждого нашего шага в Сети. А уж если ты едешь за границу, то в посылстве у тебя выспросят все, вплоть до места рождения родителей (зачем оно им?), и на всякий случай возьмут еще отпечатки пальцев (такое сейчас практикуют британцы).

Таким образом, при наличии определенных полномочий о любом человеке сегодня можно узнать практически все по первому же запросу: что он из себя представляет, где живет, в каких банках обслуживается, какие магазины (не только онлайн-овые) посещает, что его интересует в интернете, телефоны, почтовые ящики, пароли ото всех аккаунтов, всю переписку и переговоры. Полномочия такие есть только у спецслужб, но отслеживать всех подряд им не под силу чисто физически (впрочем, кто знает, достоверно об их возможностях знают только они сами), да и нет у них такой цели. Паранойя вокруг спецслужб вообще сильно преувеличена: чтобы тобой заинтересовались, нужно дать к этому серьезный повод.

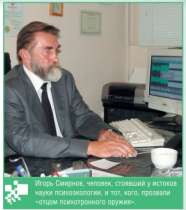
Но выяснение личных данных и бэкграунда человека — это на самом деле вчерашний день. Будущее принадлежит технологиям, которые расскажут о том, что вы за человек, какой у вас характер, что вы скрываете от окружающих и что вы можете совершить в будущем. Отчасти это стало возможным еще с появлением полиграфа (детектора лжи), но современная техника позволяет куда больше.

Знание — силой

Залезть человеку в голову, узнать о его мыслях и личностных установках, пытаются давно и небезуспешно. Выянить это под принуждением никогда не составляло труда: хватало гипноза и пыток. А вот как это узнать от того, кто находится в здравом уме и к кому не применишь меры принуждения? Например, с помощью устройства **MindReader**.

MindReader — российская разработка, уже не новая (доступна с 2003 года), но хорошо известная среди тех, кому это нужно. Создана ее в московском **НИИ психотехнологий (www.psycor.ru)**, и по сути своей технология эта очень простая. Внешне тестирование выглядит совершенно бессмысленно: на экране на короткое время высвечиваются какие-то цифры, и при их появлении ты должен нажать кнопку на специальном пульте. В чем же смысл? Смысл в том, что цифры — лишь прикрытие, они маскируют сигнальные слова. Слова эти возникают на долю секунды, чтобы человек не мог зафиксировать их сознательно, но подосознание их улавливает. Если сигнальное слово вызывает какую-то реакцию, человек нажмет кнопку раньше или позже. Например, шпионящий в пользу конкурентов сотрудник неадекватно среагирует на слова вроде «слежка», «промывленный шпионж» и т.д., но даже сам этого не заметит, потому что сознательно сигнальные слова не воспринимаются. В среднем тестирование занимает от 10-15 минут до полчаса и более.

Темы можно подобрать самые разные: лояльность к компании, склонность к риску, страх, надежность, значение семьи, стремление к лидерству, честность и пр. (можно выбрать из стандартного набора, а можно заказать дополнительно, если нужных тем не оказалось в списке). По итогам тестирования система анализирует результаты и выводит их на экран



Игорь Смирнов, человек, стоявший у истоков науки психотехнологии, и тот, кого, прозвали «отцом психотронного оружия»

в виде графиков. Параметры, определившиеся достоверно, подсвечиваются. У меня при пробном тестировании достоверно определились лишь один показатель (к системе нужно еще привыкнуть, хотя в целом картина, по моим ощущениям, все равно получилась близкая к истине) — риск. Сотрудник НИИ психотехнологий, с которым мы на тот момент были знакомы лишь по часу, то есть обо мне он совершенно ничего не знал, сразу предположил, что у меня есть склонность к авантюризм приключениям и разного рода экстриму — и попал в точку.

Где использовать MindReader? В спецслужбах, милиции, коммерческих структурах — прежде всего в банках и розничных сетях (нас попросили не озвучивать их названия, но это все крупные организации, известные каждому у нас в стране). Система пригодится и для периодической проверки сотрудников, и при приеме на работу. Когда берешь нового и незнамого человека, ты можешь ориентироваться только по первому впечатлению и послужному списку, а с помощью таких устройств можно узнать, к примеру, уровень его мотивации, наличие лидерских качеств, склонность ко лжи и многое другое. То есть все те вещи, которые определяют лишь по итогам долгой совместной работы. Ошибается MindReader в пределах 5%, по крайней мере, так утверждают его создатели.

Доверять или нет этой системе, каждый уже решает для себя сам. Клиенты у НИИ есть: если несколько лет назад институт был



Вот так вот буднично выглядит система, которая может рассказать о вас больше, чем иные друзья и знакомые или даже вы сами: обычный компьютер и пульт управления.

на грани разорения и его сотрудники уже подумывали о сворачивании проекта, то теперь у них наконец появились заказы и дела пошли на поправку. Некоторое время назад НИИ даже заключил партнерство с одной североамериканской фирмой, которая сейчас ведет переговоры о поставках MindReader Департаменту внутренней безопасности США (DHS), чтобы оборудовать им аэропорты. Когда о заинтересованности DHS в российском изобретении узнала американская пресса, технологический журнал *Wired* разразился статьей *The Weird Russian Mind-Control Research Behind a DHS Contract* (www.wired.com/politics/security/news/2007/09/mind_reading?currentPage=all) — во многом апаримистской, но не то чтобы совсем уж надуманной.

Определенную тревогу эта технология все же вызывает. Во-первых, тем, что результаты она, судя по всему, выдает достаточно достоверные. А во-вторых, своей полной неочевидностью для непосвященного человека. Не зная о существовании такой технологии, ты просто не поймешь, что это был за тест и на что именно тебя проверяли. Я-то, когда проходил тестирование, еще знал, чему оно будет посвящено, потому что сам выбрал тему. Но, даже обладая таким знанием, я все равно не представляю, каким образом можно повлиять на результаты тестирования: на экране ты видишь мелькание бессмысленных цифр, а замеряется лишь скорость твоей реакции, и ничего больше. Получается, что к подсознанию обращаются напрямую, и без всякого контроля с твоей стороны. Настроить на определенный ритм, чтобы сбить систему, не получается: тестирование все время прерывается появлением незамаскированных слов, в эти моменты надо быстро сообразить, что к ним относится, и решать, нужно ли вообще давать на кнопку или нет. Кроме слов, кстати, можно использовать и картинки (когда трудно описать какое-то явление словесно) — их маскируют путем превращения в мозаику.

Наследие СССР

Откуда вообще взялся MindReader? На самом деле это не новая технология и разработана она была еще в Советском Союзе, правда, довести ее до практической реализации тогда не успели. Исследования в этом направлении начались еще в конце 70-х, а в 1980 году стартовала даже правительственная научно-исследовательская программа, в рамках которой появилась лаборатория психокоррекции 1-го МИИ им. И.М. Сеченова. Руководил этими исследованиями (кстати, к ним имели отношение и военные) академик **Игорь Смирнов**, которого позже прозвали отцом советского «психотронного оружия». Что это было за оружие и было ли оно вообще, никто толком не знал, а поскольку Смирнов, хоть и давал интервью, но рассказывать обо всем не мог, рождались такие вот слухи и домыслы.

В 90-х, когда все развалилось, Смирнов организовал тот самый НИИ психотехнологий, в составе которого началась разработка MindReader. Закончили систему к 2003 году, но сам Смирнов пережил ее ненадолго: он скончался в 2005 году. Сейчас НИИ возглавляет его ученик **Игорь Нежданов**. НИИ они называют для солидности, на самом деле это

просто научная группа из шести человек.

Планы Смирнова простирались гораздо дальше, чем просто выяснение характера и сущности человека. Он установил, что, обращаясь напрямую к подсознанию, можно не только тестировать людей, но и заниматься психокоррекцией — лечить наркоманов и алкоголиков. Возможны и более глобальные задачи: передавая в общественных местах музыку с наложенным на нее модулированным голосом (то есть нерасознаваемым, по аналогии с тестированием на основе сигнальных слов), можно выявлять преступников: они будут обнаруживать себя, сами того не желая.

Вопрос, как обычно, в том, чтобы эти технологии были использованы во благо, а не во вред. А то, что кто-то может использовать их во вред, сомнений не вызывает: слишком уж они просты, да и возможности дают немаленькие. С помощью этих технологий можно не только узнать о вас всю подготовленную и даже то, что вы сами о себе не знаете, но и влиять что-то на уровне подсознания. Смирнов сам рассказывал: оперируя напрямую с подсознанием, можно, к примеру, снижать агрессивность и уровень межличностной розни у целых групп людей (между прочим, в 1993 году США привлекали Смирнова для разрешения конфликта с сектой «Ветвь Давидова» в Техасе, но по вине американской стороны эксперимент прошёл неудачно: в итоге все кончилось штурмом и гибелью 76 человек).

По сути, мы имеем дело с явлением, похожим на эффект 25-го кадра, с той лишь разницей, что этого эффекта, похоже, не существует, а вот технологии Смирнова более чем реальны. И их в том числе можно встраивать в игры. Игорь Нежданов на мой вопрос о том, можно ли интегрировать такую технологию в компьютерную игру, сказал, что это сложно, но отрицать такую возможность не стал. Проблемы здесь две: вписать психологическое тестирование в игровой процесс довольно непросто и, кроме того, нужен унифицированный контроллер — моделей клавиатур и мы-



Играть, которую держит в руках Игорь Нежданов, в советское время была секретной разработкой. Именно с ее помощью было возможно генерировать неслышимые для уха, но доступные для восприятия подсознанием звуковые сигналы. Сейчас это можно делать программными средствами, без использования дополнительного железа.

шей очень много, с разным временем отклика, а принцип MindReader основан на скорости реакции. Но обе решаемы. Проблема с контроллером отпадает, если речь идет об игре для приставок: подавляющее большинство игровых консолей использует стандартные геймпады, которые идут в комплекте с консолями. Вписать это в контент геймплея тоже реально: тестирование можно представить в виде коротких мини-игр. Правда, оно получится довольно замудренное, но разве для нас это в новинку (см. **BioShock** или **Star Wars: Knights of the Old Republic**)? Цели тут могут быть самые разные: начиная с банального сбора информации о пользователе — чем нынче игры и так занимаются, только инструментарий у них скромнее — и заканчивая... Впрочем, верная граница ограничения только фантазий. Это не значит, что вписать можно что угодно: человек будет «программироваться» только на те установки, которые он сам готов принять. То есть все не так страшно, как кажется. Но и поводов для успокоения тоже немного — у этих технологий все еще впереди, и пока не ясно, как они будут использоваться. ■

Тип	Тема	Значение	ALL	NINE	SINC	Характеристика результата
S	201	-0.46				НЕЗНАЧИМО
R	REFER	3.32				ЗНАЧИМО
E	REFERCO	4.80				ЗНАЧИМО
S	АГРЕССИЯ	3.83				ЗНАЧИМО
S	АЛКОГОЛЬ	0.52				НЕЗНАЧИМО
S	АФЕРА	1.75				НЕЗНАЧИМО
S	ДЕПРЕССИЯ	1.66				НЕЗНАЧИМО
S	ДОЛГИ	-1.93				НЕЗНАЧИМО
S	КОЖУРЕНТЫ	1.79				НЕКОРРЕКТНЫЙ
S	КРИМИНАЛ	-2.22				НЕЗНАЧИМО
S	ЛЕВЫЙ_БИЗНЕС	0.18				НЕКОРРЕКТНЫЙ
S	ЛИДЕР	-2.03				НЕЗНАЧИМО
S	ЛОЖЬ	-1.43				НЕЗНАЧИМО
S	МЕДИЦИНА	-3.61				ЗНАЧИМО
S	НАРКОТИК	2.97				ЗНАЧИМО
S	ОТКАТ	-3.38				ЗНАЧИМО
S	РАБОТА	-1.92				НЕЗНАЧИМО
E	РИСК	-1.34				НЕЗНАЧИМО

Игорь тестирование на MindReader.

SHADOWGROUNDS™ SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ

ТРОЕ ЛЮДЕЙ...



ShadowGrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2003 «Бустейт». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 867-15-81; office@russobit-m.ru
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

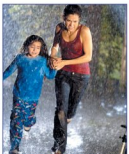


Слава Кнсс

Чужие против Хищника: Реквием (Aliens vs Predator: Requiem)



Уже известный нам по играм реквием (гибрид Чужого и Хищника) в кино демонстрирует впервые.



В отличие от классических фильмов про Чужих и Хищников, люди в AliP 2 всего лишь стюарты.

- Жанр: боевик
- Режиссеры: Колин и Грег Штраусы
- Сценарий: Шайн Салерно, Дэн О'Беннон, Рональд Шуссет, Джим и Джон Томасы
- В ролях: Стивен Паскаль, Райко Эйлсворт, Джон Ортлиг, Джони Льюис, Ариэль Гейд,
- Бюджет: \$40 млн
- Сайт: www.avp-r.com

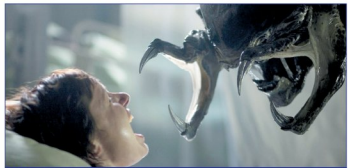
Они такие разные, но все-таки они вместе. Они — это Чужие и Хищники, впервые сошедшие на большом экране четыре года назад в фильме **Aliens vs Predator**, а в одноименных играх (самых разных жанров) еще раньше — аж 15 лет назад. В играх кровосмешение прошло удачно, в фильме — как-то не очень. **«Реквием»**, несмотря на не самый жизнеутверждающий подзаголовок, эту ситуацию немного сгладит.

Первая часть заканчивалась недвусмысленным многоочием: отдав почти единственную выжившую участницу экспедиции Чарльза Бишопса Вейланда, делегация Хищников грузит тело своего погибшего собрата на корабль и улетает обратно. Улететь далеко им не удается. Из трупа убитого Хищника вылезает chestbuster, на корабле начинается перестрелка, и в итоге он снова падает на Землю. Только на этот раз не в безлюдной Антарктиде, а в лесах Колорадо, рядом с небольшим американским городишкой. Хищники успевают послать сигнал бедствия, и с их родной планеты (ее, кстати, показывают впервые) на Землю отправляется многоопытный охотник — разбираться с последствиями. Но Чужие, получив несколько часов форы, разворачивают такую бурную деятельность, что даже ему оказывается не по силам совладать с ними.

Понять Чужих тоже можно: впервые в серии (если учитывать только фильмы) им дают порезвиться не на кораблях и не в какой-нибудь маленькой колонии, а в целом городе. Идея эта напрашивалась давно, тем более что в зомби-фильмах ее использовали много раз и отнюдь не безуспешно. Зачистка города проходит по всем киношным канонам. Люди пучат глаза и делают вид, что не знакомы с мировым кинематографом, а Чужие, не будучи дураками, вовсе пользуются моментом: отключают свет во всем городе, устраивают инкубатор в родильном отделении больницы, аккуратно красуют военных, не показываясь на глаза без лишней на то необходимости. По манере исполнения это похоже на **«Обитель зла 2: Апокалипсис»**, особенно в самом конце, где сходство фильмов становится совсем уж очевидным. Только в плане качества **«Реквием»** будет все же получше.

Но получше — это если сравнить с первым **Aliens vs Predator**, а так, по-гамбургскому счету, **«Реквием»** — довольно приличное, но такое же редкое кино, как и первая часть, не сравнимое ни с **«Чужим 3»** и **«Чужим 4: Воскрешение»**, и уж тем более со второй частью, которая вообще вне конкуренции. Наверное, все дело в кровосмешении: веселиться на киноэкране по отдельности у Чужих и Хищников получается, а вместе — ну никак не выходит.

Оценка: ★★★★★



Ну так что, удалим зубки?



Родную планету Хищников показали настолько мало, что разглядеть там что-то толком не удалось. Мож тем Ридли Скотт, режиссер фильма Alien (1979), объясняется как по, что хотел бы снять пятую или шестую части и показать там родную планету Чужих.



Сходство между AliP и StarShip на ограничивается внешним призраком, сходство есть и в сюжетах. Например, считается, что Чужих вывели искусственно в качестве биологического оружия — выслугою и с зоргами.

НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



18-20 апреля 2008 \ Москва \ гостиница "Космос"

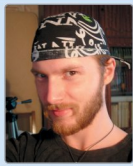
ШЕСТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

www.kriconf.ru



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Онлайновые игры взрослеют. Одно из верных тому доказательств — провалы неплохих по своим показателям проектов. Казалось бы, как так? С чего бы провалу быть показателем взросления отрасли? Однако закономерность налицо. Пока онлайн-овые игры было относительно немного, выход практически любого, даже относительно халтурного тайтла воспринимался на ура. Игр не хватало, и потому игроки с радостью заселяли даже скромные открываемыми дилетантами вселенные.

Безусловно, были лидеры, в которые играли сотни тысяч (Ultima Online, EverQuest), но даже совершенно примитивные и несбалансированные онлайн-овые миры привлекали игроков. Последние два года ситуация кардинально изменилась. MMORPG выходит все больше, число же геймеров конечно. Намечается если не кризис, то наем на перепроизводство.

Открытие культуры сегодня уже никого привлечь нельзя. Но даже вполне приличные проекты рискуют с треском провалиться. Причина банальная. С развитием онлайн-овых игр на создание высококлассных тайтлов приходится тратить все больше денег. Если где-нибудь в 2000 году сумма в \$10 млн считалась астрономической для MMORPG, то сегодня это чуть ли не необходимый минимум: сейчас уже и \$50 млн мало кого удивит.

И все бы ничего, вот только отбить \$50 млн — это совсем не то же самое, что отбить 2 или 3 млн. Высокобюджетные проекты оказываются прибыльными, только если в них играют (и не просто играют, а постоянно платят абоненту) миллионы. Образуется классическая финансовая вилка. Чтобы привлечь геймеров, надо потратить на разработку уйму средств, при этом самки игр становится все больше, а значит, процент геймеров, который придет в конкретную MMORPG, уменьшается.

За примерами далеко ходить не надо. Провал онлайн-ового жителя Fury (года четыре назад игра стала бы мегапопулярной, а сегодня ею уже никого не удивишь), не самый удачный старт Tabula Rasa (а игра — то неплохая), закрытие Auto Assault...

Алексей Макаренко,
редактор раздела

Затихшая ярость



Вот и Fury присоединилась к компании MMORPG-неудачников.

Очередным крахом MMORPG-рынка стал достаточно необычный онлайн-овый экшен Fury от австралийской компании Aurion (обзор был опубликован в прошлом выпуске «Игромании»). Сценарий провала стандартен — массового притока игроков с деньгами не получилось, поэтому спустя всего два месяца после релиза проект был переведен на условно-бесплатную модель (деньги выкладываются только за дополнительные возможности). Почти сразу же после этого Aurion (между прочим, одна из крупнейших игрокмпаний в Австралии) объявила о своем банкротстве, большинство сотрудников, работающих над Fury, были уволены.

О полном закрытии игры речь пока не идет — поддержкой проекта займется китайские аутсорсеры, а небольшая оставшаяся команда будет разрабатывать новые мини-дополнения для Fury. Так что если вы хотите попробовать этот любопытный MMORPG-экшен, то теперь это можно сделать совершенно бесплатно.

WoW по-русски?



Совершенно скоро обитатели Азерота заговорят по-русски.

В Азероте, мире World of Warcraft, совсем скоро появится новый официальный

язык — русский. Еще несколько месяцев назад в разделе вакансий официального сайта Blizzard появились объявления, по которым можно было догадаться, что компания набирает людей как для перевода на наш язык некой фантазийной игры и ее последующей поддержки. Имя главного кандидата приходило на ум моментально.

Ну а в декабре подошла и официальная новость о том, что World of Warcraft будет целиком и полностью переведен на русский. К сожалению, новость эта оказалась почти без подробностей. Дата выхода локализации — 2008 год, вероятно, первая его половина. Локализованы будут оригинальный World of Warcraft и дополнение The Burning Crusade.Addon Wrath of the Lich King дождь заговорит по-русски практически сразу после релиза, иначе возникнут проблемы с сопряжением версий на разных языках.

Локализация будет заключаться в полном переводе внутрисерверных текстов и в организации русских серверов с русскоязычной службой поддержки. При этом Россия не будет выделена в отдельную «резервацию» — бесплатно скачать переведенный клиент и создать персонажа на новом сервере сможет любой владелец европейской версии игры. Вероятнее всего, будет справедливо и обратное правило: покупатели русской версии смогут играть на других европейских серверах, например на английских (по крайней мере, примерно такая система сейчас существует для скажем, немецкой локализации).

Отметим, что новость о локализации стала долгожданным признанием русского компонента, которое является одним из сильнейших в World of Warcraft. На данный момент нашим соотечественниками оккупировано целых четыре европейских сервера — Warsong, Shadowmoon, Stormtail и Molten Core (кстати, с них наверняка будет организован бесплатный перенос персонажей на русские сервера сразу же после выхода локализации). Иностранцы на них практически не встречаются, а все разговоры в чате ведутся на языке Достоевского, Пушкина и Толстого (отметим, правда, что эти столпы русской словесности еще не знали таких популярных слов, как «лол», «нуб», «25млн»). Кроме того, достаточно серьезные русские гильдии существуют и на большинстве других европейских и американских серверов. Не уделять должное внимание столь крупной прослойке игроков было бы слишком необдуманным со стороны Blizzard — и вот русский становится пятым официальным языком европейской версии World of Warcraft наряду с английским, французским, немецким и испанским.

Дополнения для Азерота



Очередное WoW-дополнение еще так неблизко...

World of Warcraft оказался главным генератором новостей в прошедшем месяце. Например, стали известны первые подробности о патче 2.4, который внесет, пожалуй, самые серьезные изменения в игру с момента выхода аддона **The Burning Crusade**. Помимо кучи мелких исправлений, в нем нас ожидает новая зона **Sunwell Isle**, большой остров на севере от **Silvermoon City**. Загравлять в **Sunwell Isle** будет фракция **Shattered Sun Offensive**, объединяющая представителей враждующих алдоров и скраеров.

Не обойдется и без новых подземелий. **Magister's Terrace** рассчитан на пять человек, имеет два уровня сложности и оформлен в стилистике кровавых эльфов. Рассчитанный на 25 человек **Sunwell Plateau** станет самым тяжелым инстансом **World of Warcraft** (превзойдя по этому показателю даже **Black Temple**) — и, разумеется, наградой за его покорение станут лучшие в игре вещи.

Скорее всего, 2.4 будет последним крупным патчем для **The Burning Crusade** — следующей же остановкой станет дополнение **Wrath of the Lich King**. Про него тоже появилось несколько интересных новостей. Во-первых, стало известно, что в Нортеде будут не только снежные пустыни и горы, но и несколько «осенних» локаций. Во-вторых, из **Blizzard** просочился слух, что **Артас**, главный злодей дополнения, появится в игре не только в финальном инстансе, но и в промежуточных квестовых локациях. Помимо этого, из **Saverns of Time** можно будет попасть в Стратхольм прошлого, когда там обитал **Артас**.

К сожалению, **Blizzard** не разглашает



К сожалению, в **The Day** пока существуют только такие вот арты — и никакие геймплеевые кадры.

Коротко о важном

■ После не самого удачного старта **Tabula Rasa** разработчики делают все, чтобы привлечь в игру новых геймеров. Патч 1.4, релиз которого состоится в самое ближайшее время, добавит в игру так называемые Гибриды (**Hybrids**). Подробности пока не сообщаются, но, судя по всему, это будет новая специализация игрового персонажа.

■ Кинокомпания **Warner Bros.** и **Sony Pictures** начали показ своих фильмов в онлайн-игре **Gaia Online**. Качество картинки, правда, оставляет желать лучшего.

■ **Ubisoft** анонсировала **Heroes of Might and Magic: Kingdoms** — браузерную многопользовательскую стратегию в популярной вселенной. Читайте подробности в одном из ближайших выпусков «Игромании».



✓ Да-да, «Герои меча и магии» могут быть и такими.

информацию по поводу дат выхода патча и дополнения, поэтому нам остается только терпеть в догадках. На момент написания этой новости тестировалась небольшая заплатка 2.3.2. Следовательно, 2.4 появится в лучшем случае к концу февраля. Не забываем, что патч этот содержит достаточно большое количество сложного контента, так что **Blizzard** наверняка дожидается его освоения игроками и только после этого выпустит **Wrath of the Lich King**. Поэтому смело добавляем три месяца и получаем май-июнь этого года в качестве вероятной даты релиза.

Кризис-онлайн

Многопользовательские онлайн-игры редко могут похвастаться передовой графикой (за редкими исключениями вроде не самой успешной **Vanguard: Saga of Heroes**). Очеред-

ное тому доказательство — онлайн-ой экшен **The Day** от корейской компании **Reloaded Studios**. Его разработка идет на движке **CryEngine 2**. Как так, спросите вы? А вот так: релиз запланирован на далекий 2010 год. И тогда кажущаяся сегодня сверхсовременной технология вряд ли сможет чем-то удивить.

Прочих подробностей об игре известно до неприличия мало. Сюжет разворачивается в недалеком будущем: люди открыли способ перемещаться в параллельный мир, наткнувшись там на каких-то агрессивно настроенных инопланетян, завладев компьютер. В общем, стандартная, ничем не примечательная завязка. Разработчики закупаются об интересной системе классов, идеальном балансе и потрясающей динамике, но очевидно, что это просто рекламный ход. О каком балансе и динамике можно говорить, когда разработка игры не ушла дальше концепт-арта?

Ранний бета-тест

Ричард Гэрриот, создатель **Ultima Online** и пока не очень-то успешной **Tabula Rasa**, необычайно общительный человек. Особенно он любит появляться в игровом чате и на форуме своих игр и рассуждать на самые необычные темы. Совсем недавно в интернете появилось его пространное рассуждение о причинах неудачного запуска **Tabula Rasa**.

Гэрриот считает, что его команда попала в бета-тесты, начала его, когда игра была еще очень сырой. В результате геймеры решили, что после релиза мало что изменится, и не стали покупать коробочку с игрой. Мы, безусловно, согласны, финальная версия игры оказалась значительно интересней, чем любой из предшествующих бета-тестов, но все же **Tabula Rasa** пока не дотягивает до звания хита. Развернутый рассказ о том, почему игра не оправдала ожидания, можно прочитать в прошлом выпуске «Игромании». ■



ИГРА В ОНЛАЙНЕ

На-конец-то отгремели январские праздники со всей их приятной изразберихой и постоянной нехваткой времени и подарков. Надеюсь, вы успешно отпраздновали Новый, старый Новый год, новый старый Новый год, китайский Новый год и Рождество?

Настал февраль — месяц влюбленных и влюбленных. Самое время объединить перед монитором и тех, и других. У нас, как обычно, новая порция онлайн-ового эксклюзива на любой вкус. Присутим.



Специально для «Игромании» от NCsoft

Компания NCsoft поделилась с нами множеством эксклюзивных скриншотов из **Aion: Tower of Eternity**, одной из самых ожидаемых MMORPG года. Причем на диске вас ждут не только сами картинки, но и комментарии к ним, сделанные главным дизайнером игры **Кьенг Вон Чо-ем** (Kyoung Won Choi).



Клиент «Пиратии онлайн»

Еще один сюрприз: на нашем диске вы найдете полный клиент free-to-play-игры «Пиратия онлайн», локализованной компанией **Nival Online**. Забавные персонажи, стилизованные под аниме, очень необычные монстры (чего стоит только кусачий зубастый гриб), локация, невероятно яркая, сочные цвета. Прибавьте к этому возможность бороздить океанские просторы на различных парусных кораблях — и вы получите очень

увлекательную MMORPG.

Кстати, полный обзор «Пиратии» и интервью с **Роббином Зенгом** (руководителем проекта) было опубликовано в августовском номере «Игромании» за прошлый год (игра получила 7,5 баллов).



Отчет с показа R2

На отечественном рынке скоро станет одной качественной MMORPG больше. На этот раз в наши края мигрирует **R2: Reign of Revolution** от **Rainbow Studio** (локализатор и издатель на территории России — **Innova Systems**). Игра обладает прекрасной графикой и очень динамичной боевой системой. «Игромания» побывала на презентации русской версии, расспросила разработчиков о геймплее, послушала настоящий симфони-

ческий оркестр, сделала множество фотографий и, конечно, провела несколько часов наедине с самой игрой. Читайте наши впечатления.



Статья «World of Warcraft по-русски»

Перевод на русский язык **World of Warcraft** — крупнейшей, известнейшей, лучшей (нужное подчеркнуть) MMORPG на свете — это ли не повод считать русскоязычное MMOG-комьюнити доросшим до мирового уровня? Ведь пятый официальный язык достался не китайцам с их многоязычными серверами, а именно нам!

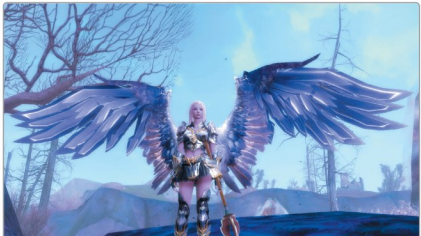
Почему **Blizzard** решили продвигать **WoW** именно на отечественный рынок и чего стоит ожидать от локализации, читайте в статье «**World of Warcraft по-русски**».



Интервью с продюсером Requiem Online

Темный, страшный, кровавый, безжалостный — так описывает **Requiem Online** компания **Gravity**. На «ИгроМире» нам дали взглянуть на игру только одним глазом, однако теперь вас ожидает большое интервью с продюсером **Requiem Online** и краткий отчет о бета-тесте.

Кроме всего перечисленного, на DVD вас поддержат продолжение беседы с **Эриком Эдлингеном**, бренд-менеджером **Age of Conan**, и **Денисом Назенцевым**, руководителем проекта **Millidor Online**, интервью с создателями **Destiny Sphere** **Дмитрием Юрчуком** и **Максимом Мильченко**, обзор эпизода 10.4 для **Ragnarok Online** и еще много-много всего интересного. ■



У Aion есть все шансы стать самой красивой MMORPG 2008 года.

BLOODYMARE:

REQUIEM

- По-настоящему страшный мир.
- Три расы: Тураны, Бартуки, Круксены.
- Разветвленная система классов.
- «Одержимость зверем»: стань монстром и растерзай врагов!
- «Ночной кошмар»: ночью враги сильнее во много раз!
- «Городская стража»: эпические битвы с другими игроками!

18+
КРОВАВАЯ
БОЙНЯ

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН МАГИЯ АСТРАЛА

АЛЛОДЫ В СТИЛЕ МАНАПАНК

- Жанр
MMORPG
- Издатель/разработчик
Nival Online
- Сайт игры
<http://alldodsonline.ru>

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Еще в апреле прошлого года, на онлайн-секции **KPI 2007**, пошел слух, что **Nival Online** трудится над каким-то масштабным проектом, который будет анонсирован в последний день выставки. Разумеется, журналисты, сложив 2 и 2, решили, что это не что иное, как «Аллоды онлайн», и тут же раструбили по интернету, что продолжение знаменитой серии перебирается на виртуальные просторы.

Но тогда не сложились, никакого анонса не последовало, и поскольку никакой, даже «сверхсекретной» информации из стана Nival Online больше не поступало, пресса успокоилась. И вот, на прошедшем осенью «ИгроМире», ниваловцы таки раскрыли карты. «Аллоды онлайн» действительно разрабатываются, более того, релиз запланирован на начало 2009 года, то есть ждать осталось всего год.

Впрочем, анонс анонсом, а разработчики не спешат делиться информацией о проекте. Что-бы вывести их на чистую воду и узнать как можно больше об игре, мы отправились в офис Nival Online. На наши вопросы ответил: **Сергей Орловский**, президент Nival Online, генеральный продюсер проекта; сценарист **Сергей Величко**; и креативный директор компании **Александр Мишулин**.

Перекрестки миров

Предыстория «Аллодов онлайн» тесно переплетена с сю-

жетом предыдущих частей. В один прекрасный момент всплеск энергии раскопал единый до этого мир Сарнаут на множество аллодов. И все бы ничего, но в результате катаклизма аллоды окузались окружающей агрессивной субстанцией — астралом.

Многие острова канули в астрале, но некоторые удалось удержать Великим магам. Большинство народов, населяющих Сарнаут, а теперь разбросанных по разному размеру аллодам, были отброшены по эволюционной спирали далеко вниз. Им снова пришлось осваивать ремесла, изучать окружающую их природу. Но потихоньку-потихоньку развитие шло. Народы обменивались знаниями:

многие аллоды были связаны порталами, построенными Великими магами, вот только воспользоваться ими могли немногие.

Как население Земли в какой-то момент своего развития устремилось в космос, так и жители аллодов начали потихоньку осваивать окружающее острова пространство.

Сначала создали маленькие астральные шлопки, позволяющие перемещаться между соседними аллодами, а с развитием техники появилась возможность строить огромные корабли, на которых можно отправиться в далекое путешествие. Началась эпоха великих открытий.

ВНИМАНИЕ Расскажите о всемирной «Аллоды онлайн». Насколько аллоды похожи между собой? Ведь когда-то они были частью единого мира Сарнаут? Как плотный сюжет и сеттинг новой игры связаны с оригинальной трилогией? Будут ли какие-то узнаваемые места, события, герои?



[Величко]

«Аллоды онлайн» продолжает масштабное развитие мира Сарнаут, известного многим игрокам по «Аллодам 1-2» и «Проклятым землям», прольют

свет на давние тайны и дадут ответ на накопившиеся вопросы. Так, поклонники серии сломали немало копий, пытались определить, что же послужило причиной развала мира на острова-аллоды. «Аллоды онлайн» дадут на этот вопрос ясный и исчерпывающий ответ.

Точнее, ответ даст не игра, а сами геймеры в ходе своих путешествий по миру. И, конечно же, они посетят знакомые места, встретят старых знакомых, смогут на собственной шкуре ощутить последствия своих же действий, совершенных в предыдущих частях.



[Мишулин]

Даже основное нововведение — полет через астрал — связан с самыми первыми «Аллодами». Если вы помните, в конце главному герою подарили амулет с очень интересными свойствами. А возможность перемещаться между аллодами — это в каком смысле продолжение той идеи...



[Орловский]

Помимо этого мы значительно усилили в мире отражение мировоззрения русского игрока, причем именно современной его картины мироощущения, на которую так официально и не вышедшая в России, но ставшая «народной» Lineage 2



повлила больше, чем много раз переизданные томик «Войны и мир».

В мире Сарнаут, причудливом каледонском из осколков планеты и дышащем магией астрале, есть растерянная разрозненная Fallout, аллегоричная ирония «Кин-дза-дза», дышащая ветром странствий морская романтика Жюль Верна, таинственная необъятность заволаговывающего нас космоса, вера в собственное могущество фэнтези и материальное воплощение казахских необъятных идей фантастики — все то, что близко нашему сердцу и разуму.

С момента выхода первой игры серии прошло десять лет. И так же, как изменился мир вокруг нас и, что более важно, внутри нас, изменился и мир «Аллодов».



[Величко]

Что касается однообразия одной планеты — раньше на Сарнауте были и леса, и саванны, и пустыни, и джунгли. Катаклизм раскопал мир на острова, которые не стоят на месте, они дрейфуют в астрале. Прошло 1000 лет. Теперь представьте себе эту картину, включите воображение — и вы поймете, что в этом мире нет места однообразию.

Аллод, бывший некогда частью северного материка, покрытого слоем вечной мерзлоты, величественно дрейфует мимо гигантской части горного массива, склоны которой покрыты потоками лавы. Это норма для нашего мира. Аллоды — как осколки-астероиды, только дрейфуют не в безжизненном космосе, а в астрале — таинственной магической среде.

На суше и в астрале

Предшественные игры во вселенной «Аллодов» представляли собой своеобразный микс из RPG и стратегии в реальном времени (правильнее даже говорить не о стратегии, а о тактике). Онлайн-новая инкарнация «Аллодов» тоже стремится выпрыгнуть за пределы жанра MMORPG.

Геймплей будет состоять из двух частей. На аллодах — островах, разбросанных в астрале, — игра более-менее похожа на классическую MMORPG: сражения с монстрами, квесты, прокачка, крафтинг. Но вот перемещаться между аллодами и вылодить в астрал придется на самых настоящих астральных кораблях, а значит, игра, как ни парадоксально это звучит, чем-то будет напоминать EVE Online.

ВМАНУШ В игре можно будет путешествовать на своих двоих по аллодам и по астралу на кораблях? Получается, что ваш проект представляет собой смесь обычной MMORPG и космической RPG в духе EVE Online? В таком случае, каков баланс между этими двумя составляющими, чего больше?



[Мишулин]

Каждый геймер сам будет определять, сколько времени проводить в астрале, а сколько — «на суше», то есть на аллодах. Думаю, что довольно быстро сформируется категория игроков, которая практически не будет вылезать из астрала. Ведь путешествия через него интересны и очень зрелищны — там множество аномалий, постоянно разнообразие существ. Приключения ожидают на каждом шагу. Представьте себе астральный монстра размером с ваш корабль!

Впрочем, в астрале можно будет не только сражаться, но и ему интересно и просто путешествовать. Ведь есть геймеры, которые не очень любят сражаться, но просто обожают открывать в играх неисследованные территории.

Баланс смещен в сторону персонажа, а не корабля. Ведь в хорошей, захватывающей онлайн-игре игрок ассоциирует себя именно с персонажем, наделяет его своими чертами характера, срастается с ним. Изначально аватар — это воплощение в некой вселенной некоего разума, который находится одновременно и в этой вселенной, и за ее пределами, охватывая больше, чем данный мир. В случае с онлайн-игрой разум игрока «вселяется» в часть этого виртуального ми-

ровой линейке, игрок будет примерно треть времени проводить в астрале и две трети — на своих двоих. Согласитесь, мало кто представляет себя в образе корабля — мы ведь все-таки живые люди, с эмоциями и стремлениями. Но при этом эти две составляющие геймплея тесно связаны между собой: на корабле игроку пригодится его «суперчужье» навыки, а в астрале — не только в конечной точке своих путешествий, но и в самом астрале — игрок станет ближе к своему воплощению в мире Сарнаут.

Опять же, баланс построен еще и таким образом, что доступ в астрал игрок получает не сразу, в начале игры у него есть возможность лишь перемещаться между соседними аллодами. И пока геймер знакомится с этим миром и своим аватаром в нем, он использует «маршрутные такси» для путешествий сквозь астрал — порталы и государственный транспорт.

«Аллоды онлайн» — это MMORPG с очень своеобразным национальным колоритом. Нет, никаких любочных медведей на улицах, гротескного подработорья пльштана и великой русской идеи. Речь об очень тонкой стилизации, которая прослеживается буквально на всех уровнях игры: в сюжете, графике, квестах и событиях игрового мира. Достаточно взглянуть на концепт-арт, чтобы угадать в нем

мотивы русских сказок. Некоторые задания тонко намекают на различные исторические события нашего мира. Многие персонажи выполнены в стилистике, характерной для определенного периода развития России: например, фракция Князя напоминает о древней Руси, а Хадаган — явный намек на тоталитарный строй сталинского эпохи.

ВМАНУШ Насколько геймплей «на суше» (на аллодах) будет похож на классические MMORPG?



[Мишулин]

В целом «аллодная» часть геймплея достаточно сильно похожа на классические MMORPG — сражения с монстрами, исследование территорий, торговля и другие дела в городах. Одним словом, те самые приложения, за которыми приходит в онлайн-миры.

Мы не стали изобретать велосипед — во-первых, классический игровой процесс доказал свою состоятельность и популярность, во-вторых, он интуитивно понятен и обеспечит легкое вхождение в игру как опытным онлайнщикам, так и тем, кто только открывает для себя этот жанр. Именно на аллодах, а не в астрале, игрок сможет в полной мере ощутить тот самый «национальный» колорит, о котором мы говорили в анонсе: узнава-



емье места и персонажи, отсылки к событиям из реального мира и воплощение России различных эпох.

Вселенная игры позволяет придуливно переплетать все эти вещи — например, продвижение России на Восток представлено отсылками и на освоение Сибири Ермаком (игрок отправится на поиски пропавшей экспедиции или хотя бы ее следов в отдаленные земли), и на строительство БАМа, самую романтическую и приключенческую стройку XX века. Только одна из этих двух сюжетных линий представлена в одной фракции, а другая — во второй (я думаю, все правильно догадались, где Лига, и где Империя).

На бескрайних просторах

Одна из главных проблем, стоящая перед разработчиками игры, — сделать удобное и максимально логичное управление кораблями и взаимодействие между членами команды. Поскольку в астрале игроки будут проводить много времени, самое простое решение — капитан управляет астральным кораблем, а остальные ждут приземления — не подходит.

Во время перелета каждый участник группы должен быть при деле. Сразу же возникает вопрос, как распределяется обязанности между соковластями, будут ли навыки, определяющие специализацию астронавта, или управление кораблем будет проходить каким-то иным способом.

ИМАНЬЯ Какие корабли будут в игре (вместимость, размер, возможности) и как будет происходить управление ими?



В игре присутствуют три основных разновидности астральных кораблей — малый, средний и большой. Малый корабль способен перемещаться на небольшие дистанции и вмещает только одного человека. Такие астральные «яхты» используются для перемещения между архипелагами. Средний тип астральных кораблей способен путешествовать уже в глубокий астрал и вмещает до шести человек. Это будет самый распространенный тип астральных кораблей в игровой вселенной. Кстати, поломка корабля, на котором путешествует партия, совсем не означает конец приключения: пока ремонтируется один корабль, можно не скучать на бе-

Это странное слово «маналапк»

После презентации игры на «ИгроМире» очень многие поклонники вселенной «Аллодов» забеспокоились. Причиной тому стало монументальное арт-полотно, на котором справа были изображены пасторальные аллоды, а слева из астрала на них надвигались, веда огонь, огромные астрокорабли, обшитые броней. Геймеры заподозрили, что «Аллоды онлайн» тяготеют к стимпанку (он же паропанк) — жанру научной фантастики, где мир похож на Англию XIX века, в совершенстве овладевшую паровыми машинами. Мы решили прояснить этот вопрос.

ИМАНЬЯ Какое оружие будет в игре? Будет ли огнестрельное оружие? Будут «Аллоды онлайн» стимпанковскими?



[Мишулин]

Огнестрельного оружия в игре не планируется, по крайней мере, пока. Что же касается стимпанка, то сразу хочу внести ясность. Да, действительно, увидев астральные корабли на пером арте, многие завопили, что мы вводим во вселенную «Аллодов» стимпанк. Мы понимаем опасения тех фанатов серии, которые считают, что стимпанк здесь не к месту, и абсолютно с ними согласны.

Технологии мира Саркана за время его разлуки с игроками, разумеется, не стояли на месте, но развивались по более ограниченному для дальней вселенной пути — а сторону маналапка. Этот термин мы придумали сами. Вначале это прозвучало как шутка, но он так точно и емко описывает мир «Аллодов он-



лайн», что в итоге мы именно так и стали называть стилистику вселенной. Надеемся, термин приживется и за пределами нашей студии. Маналапк — это, в частности, технология астральных кораблей. И пушки, которые стоят на них, хоть и стреляют ядрами, работают отнюдь не на порохе. Что касается собственного оружия, то оно будет самым разным: ближнего и дальнего боя, колдеще-режущим и полностью магическим.

регу, а летать на кораблях других классов группы.

Но самое интересное — это рейдовые корабли. Они способны выдержать атаку самых мощных астральных монстров, забираться в неизведанные глубины астрала, куда не долбают групповые корабли, и довести до самых далеких островов. Это своего рода галеоны все-

класс. Каждый член экипажа «дежурит» на своем участке — кто-то прокладывает дорогу, кто-то рулит, кто-то стоит на пушках, кто-то оперирует защитными установками. Возможно, сыграть другую роль в астральной поездке ничем не ограничена — это не класс, а именно роль персонажа в каждой конкретной поездке. Для партии, допустим, будет выгодно ставить на управление цитами игроков с максим-

порты, курсирующие по определенному маршруту. Игрок сможет стать членом экипажа государственного корабля и добраться до нужного места даже при отсутствии собственного плавсредства.

То, что без сражений между игроками (PvP) в игре не обойдется, стало известно с самого начала; другое дело, что было совершенно непонятно, как они будут организованы. Очевидно, что противостояние на аллодах должно быть похоже на стандартный PvP в других MMORPG, но смогут ли геймеры сражаться в астрале на кораблях? Ведь это значит, что разработчик предостиг проделать двойную работу: PvP в космосе и на суше — это два совершенно не похожих друг на друга режима игры, баланс каждого нужно оттачивать отдельно.



ИМАНЬЯ Как будет организован в игре PvP-режим? Игроки смогут сражаться только на аллодах или баталии развернутся и в астрале тоже?



[Мишулин]

Игроки смогут воевать друг с другом и на аллодах, и на кораблях в астрале. Кстати, важная мотивация к корабельному PvP-сражениям — богатства,

которые можно получить с вражеских посуди. Астральные инстансы хранят в своих недрах немало богатств, но мало их получить — нужно еще и доставить их до дома.

Вспомните эпоху великих открытий: чем больше нагруженных золотом кораблей курсировало между материками, тем популярнее становилось пиратство. Сарнаут сейчас тоже переживает эпоху великих открытий, а ведь доплыть до астрального «эльдорадо» порой бывает ох как непросто. Гораздо проще позволить добраться туда кому-то еще, и напасть на него, когда он будет возвращаться, отобрать сокровища...

Сундуки с богатствами далекого инстанса — лакомая добыча для любого игрока, но чтобы отвоювать их, нужно атаковать слаженную партию, ведь лучшие вещи добывают лишь самые сильные команды, отбить хабар у них — дело не из легких.

Отличительная особенность астрального PvP — две стадии боя: корабельной бой и абординный. Сначала нужно нанести уралу максимум повреждений, умело маневрируя и стреляя из бортовых орудий, а уже затем приблизиться и вступить в бой на поврежденный корабль, после этого бой переходит в режим «личного зачета» — здесь каждый игрок сражается так, как он привык это делать на твердой земле.

Ветер странствий

Потихоньку вырисовывается концепция геймплея. На начальных этапах геймеры осваивают аллод, на котором начали игру, и путешествуют по сопредельным островам, изучают быт и нравы жителей, учатся воевать в одиночку и в партии. Через некоторое время становится понятно, что мир на самом деле значительно больше, астрал скрывает в себе множество других, еще не исследованных аллодов, добраться до них можно только на астральных кораблях.

Разработчики делают ход коном: в тот самый момент, когда геймеру может надоесть обыденная рутина, они подбрасывают ему нечто новое, практически игру другого жанра, которая при этом гармонично сочетается со стандартным ролевым геймплем.

ВМАНУЛЯ Аллоды разбросаны по всему астралу, как вы собираетесь стимулировать геймеров к открытию новых земель?



[Мишурин]

Некоторые аллоды уже открыты — по ним будет проходить большая часть квестово-сюжетной линии. Но другие острова скрыты, их нужно искать. Усложняется это тем, что аллоды расположены еще дальше в астрале, а значит, игроку на своем пути надо преодолеть больше препятствий, в том числе и аномалии, искривляющие пространство.

Не забывайте, что аллоды постоянно меняют свое расположение в астрале — чем дальше от обжитой области, где сосредоточены Великие маги, тем хаотичнее. Хочет ли игрок бросить вызов и отправиться в далекий астрал, наткнувшись на неизведанным землям — решать ему. Но в целом русские геймеры во всех играх очень любят исследовать новые территории, поэтому я уверен, что желающих путешествовать по астралу будет достаточно.

Ну и мы, конечно, будем всячески стимулировать игроков: у первопроходцев будет возможность воткнуть в открытый ими аллод свой флаг и называть остров своим именем. Ну а для тех, кто предпочитает материальные вознаграждения, предусмотрены артефакты — вместе с затерянными частями мира пропала и часть сокровищ, в том числе очень редких и ценных.

ВМАНУЛЯ Как будут организованы квесты? Сколько их будет, как они будут выглядеть, что игрок получит за их выполнение?



[Величко]

Квесты — лучший способ вовлечь игрока в игру, познакомиться с миром и его проблемами, поставить цели. Для нас они особенно важны, так как одной из отличительных особенностей «Аллодов» всегда был увлекательный сюжет. Именно через квесты мы расскажем историю Сарнаута, поможем игроку понять мир и раскрыть его тайны.

В целом механика квестов следующая. В игре несколько десятков больших квестовых линий, раскрывающих разные составляющие мира. Если расовые линии, пройдя которые игрок сможет лучше понять свой народ, разрешить текущие проблемы, наметить новые пути развития — одним словом, помочь своей расе стать лучше, сильнее, умнее, а самому лучше понять стремления и характер своего народа.

Например, играя за Канию, вы увидите, как она будет развиваться: примете участие в постройке новой столицы, займетесь воссозданием астрального флота и столкнетесь с сопротивлением со стороны канийской оппозиции.

стремиться сохранить древний патриархальный уклад. Впрочем, своя правда есть и у оппозиционеров: новая Кания жестче и беспощаднее, чем прежняя «привная» страна. Естественно, это нравится не всем. Есть фракционные линии квестов, рассказывающие об истории, задачах, целях и проблемах многочисленных фракций и сообществ, имеющихся в мире, помимо Лиги и Империи. Есть важные квестовые линии тайн мира, в итоге дающие ответы на важнейшие вопросы мироздания.

Прохождение всех этих квестовых цепочек будет вознаграждаться. Особенно если игрок был внимателен и ничего не пропустил — истина собирается по крупицам и иногда малозначимый факт может стать ключиком для понимания всей картины происходящего. Ну и, конечно, помимо высшей награды — Истины, — игрок также будет вознаграждаться личным ростом и артефактами.



На этом наше знакомство с миром игры не заканчивается, в следующем выпуске «Игромании» вас ждет подробный рассказ о bestiarii «Аллодов онлайн», об инстансовой системе, о специализациях различных рас, также разработчики расскажут о двух игровых фракциях — Лиге и Империи. ■



INFINITY

THE QUEST FOR EARTH

БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС



ПРАКТИКА МЕЖЗВЕЗДНЫХ ПЕРЕЛЕТОВ

● Жанр

Космическая MMORPG

● Издатель

Neobionian

● Разработчик

Команда энтузиастов во главе Флавиеном Бребионом

● Сайт игры

www.fi-be.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

В отдаленном будущем человечество освоило межзвездные перелеты и колонизировало тысячи миров. Наступила новая эра открытий и процветания. Но всеобщее счастье длилось недолго. Невиданная ранее болезнь появилась из ниоткуда и быстро распространилась по

всем обитаемым секторам, делая женщин бесплодными.

Если люди не смогут найти лекарство, весь человеческий род вымрет всего за пару столетий. Единственной надеждой на спасение является таинственная планета **Origins**, откуда, как гласят предания, берет начало жизнь. Ее местонахождение было забыто, и теперь свободным космическим пилотам предстоит отправиться на поиски утерянного мира. Голубой планеты, когда-то более известной как Земля.

В глубинах космоса

Такова предстория **Infinity** — новой MMORPG от небольшой команды разработчиков под предводительством Фла-

Флавиен Бребион

Флавиен Бребион окончил университет Нантеса в 2000 году по специальности «Компьютерная наука и дизайн» и к моменту выпуска уже имел девятилетний опыт программирования. После института его пригласили на должность ведущего программиста в бельгийскую компанию **VContext**, специализирующуюся на производстве разного рода real-time-симуляторов и визуализаторов. Там кодер занимался созданием графических движков и систем анимации.

Спустя три года он присоединился к коллективу из пятнадцати независимых гейм-девелоперов и принял учас-

тие в разработке MMORPG **Archaen**. А параллельно стал соавтором книги **ShaderX2: Shader Programming Tips and Tricks for DirectX 9**, где фигурировала его глава о специфике создания теней в реальном времени.

Вскоре команда, в составе которой Флавиен работал над игрой, начала испытывать финансовые трудности, и проект пришлось закрыть. Освободившегося программиста сразу взяла к себе другая гейм-дев-компания — **Saint Studios**. Днем Бребион трудится в офисе над двумя играми, а по ночам и в выходные продолжает работу над собственным творением — **Infinity**.

виена Бребиона. Игра находится в работе с начала 2004 года и, похоже, станет первой альтернативой **EVE Online**. Ведь не секрет, что одной из причин успеха **EVE** является отсутствие других онлайн-новых космических MMORPG.

Флавиен Бребион начал играть еще на «Спектруме» в далекие 80-е, а любимой его игрой была **Elite**. В конце 90-х, став опытным программистом, он решил создать нечто подобное, но возможность представилась лишь несколько лет спустя.

Infinity — это по сути возрождение **Elite** в полном 3D и с новыми возможностями. Игроки не только смогут пилотировать один из десятков кораблей, но и совершать посадки на планеты, заниматься торговлей и производством, создавать собственные империи и исследовать миллиарды отдаленных миров.

В вашем распоряжении весь Млечный путь, так что поистине все доступные места вы не сможете за всю свою жизнь. Конечно, каждое небесное тело детально

не прорабатывалось. Звезды, планеты, астероиды и другие космические объекты создаются посредством алгоритмов процедурной генерации по мере развития игрока. Но в отличие от **Elite**, где технология была похожей, они не являются просто фоном для геймплея. Вы можете приблизиться к любой планете, войти в ее атмосферу, пролететь над самой поверхностью и, если мир обитаем, без всяких подзагрузок совершить посадку в одном из городов.

Так как галактика огромна, простой перелет от звезды к звезде может занять годы. Поэтому все корабли оснащены гипердвигателями. Нужно только выбрать точку на карте и нажать запуск, в зависимости от дальности места назначения вы окажетесь там через пару секунд или через несколько часов реального времени. Также можно воспользоваться межгалактическими вратами, установленными на крупнейших торговых маршрутах.

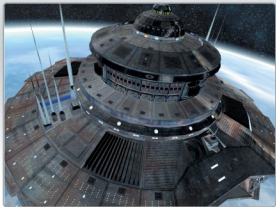
Как в большинстве онлайн-космических симуляторов, иг-



Корабли **Infinity** в сравнении. Истребитель — кошка по сравнению с гигантскими галактическими лайнерами.



Этот корабль может стать транспортным средством или боевым линкором в зависимости от того, как вы его оснастите.



Один из первых прототипов космической станции.

рок прикован к креслу своего корабля, покинуть кабину вы не сможете. Но в отличие от той же EVE вы получите полный контроль над управлением. Никаких пойнт-кликов (когда корабль летит к точке, куда игрок указал мышкой), опытные пилоты смогут проделывать мертвые петли, крутые виражи и быть эффективными в PvP на любой посудине. В Infinity нет узкоспециализированных судов, вы сами определяете, для чего будете использовать тот или иной корабль.

Строители империй

Игра не принуждает игроков к битвам. Можно выбрать исключительно мирный путь и заниматься исследованиями, изобретениями, добычей минералов или перевозками. А можно совместить все эти элементы — сесть на корабль, отправиться в отдаленный сектор галактики, найти богатую ресурсами планету, установить на ней добывающие постройки и по мере накопления минералов отвозить в торговые точки.

Система изобретений позволит создавать предметы с уникальными характеристиками, так как вы не ограничены набором рецептов и сможете экспериментировать с миллионами различных комбинаций. Первооткрывателей, будь то успешный эксперимент в производстве или исследование свойств черной дыры, ждут особые полезные бонусы. Так что в Infinity начинающим Эйнштейнам есть где развернуться. Ну а если исследования не привлекают, можно просто выполнять миссии, которые дают NPC в планетарных городах. Они тоже создаются динамически, и вы найдете подходящее задание даже в самых богатых районах.

Поскольку заниматься любимым делом всегда лучше на сво-

ей территории, развитие собственных империй станет важной частью игры. Приобрести можно не только отдельные корабли и флот, но и космические станции, города. А самые богатые получат в свое владение целые планеты и будут получать постоянный доход в виде налогов.

В отличие от ландшафтов планет и визуальных красот космоса, которые генерируются случайным образом, все корабли, города и станции создаются

в 3D-редакторе и выглядят, судя по скриншотам, очень неплохо. Вы сможете окрашивать свою собственность в разные цвета, придавать ей более древний вид и модифицировать другими способами. Разработчики стараются сделать соотношение размеров как можно ближе к реальному. Поэтому даже самый большой корабль будет песчинкой по сравнению с планетой, а планета — маленькой точкой рядом со звездой.

Боевой прототип



Infinity Combat Prototype — созданная Флавиеном аркадная космическая игра, дающая возможность разработчикам и всем желающим протестировать графический и физический движки Infinity, управление, механику боя, сетевые возможности.

Так как прототип создан исключительно для тестирования, ожидать от него какого-то особенного геймплея не стоит. Все действие происходит на небольшом участке космоса. Игроку предлагается выбрать команду (красные или синие) и один из начальных кораблей, а потом необходимо уничтожить командный центр неприятеля. За отстрел вражеских ко-

раблей и победу начисляются очки, которые можно потратить на приобретение более крупной посудины. Она не такая скоростная и маневренная, как базовые файтееры, зато оснащена более мощными лазерами.

Также ICP дает возможность сесть в шаттл и заняться добычей руды из летающих посудино астероидов. Минералы после переправки на базу обмениваются на очки, так что доступ к лучшим кораблям можно получить, даже не участвуя в бою. Системные требования прототипа такие: процессор на 2 ГГц, 256 Мб оперативки, видеокарта от GeForce 6600/Radeon 9800 и выше.

Нет стандартизации

Infinity отличается от остальных MMORPG еще и тем, что разработчики не пытаются подогнать ее под стандарты игр-бестселлеров, а воплощают свои идеи. Делят проект, в который сами давно хотели играть. Причем весь процесс работы подробно описывается в dev-блогах на форуме. В команде Флавиена (название компании пока не придумано) всего несколько человек: программисты, два художника, пара моделлеров, музыкант и сценарист. Но как неоднократно говорилось на официальном сайте, принять участие может любой желающий. Если у вас есть мысли о том, каким должен быть идеальный онлайн-космос, поделиться ими на www.fl-tv.com/infinityforum. Сообщество Infinity достаточно дружное, и ваши идеи не оставят без внимания.



О дате выхода пока говорить рано, игра находится на раннем этапе развития. Техническую думку обществу в конце этого года, а релиз — годя через полтора. Впрочем, оценить возможности движка можно уже сейчас. На YouTube лежат около десятка роликов, а на официальном сайте доступен для скачивания симулятор боя — пример того, что нас ждет в конечной версии. Рекомендуем всем поклонникам EVE Online, Elite, Privateer, X2 и просто любителям космоса. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Масштабная космическая MMORPG, наследница великой EVE и, кто знает, возможно, потенциальная соперница EVE Online.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ИНТЕРВЬЮ С ТВОРЦАМИ ГАЛАКТИК

ФЛАВИЕН БРЕБИОН И РИЧ ВУДС РАССКАЗЫВАЮТ О КОСМОСЕ ВООБЩЕ И ОБ INFINITY В ЧАСТНОСТИ

Infinity — самобытный, оригинальный и необычайно перспективный проект. Масштабная EVE Online выглядит на его фоне маленьким и уютным мирком. Один фантаст в свое время сказал: «Мне мало галактик и вселенных, это не мой масштаб, я буду писать о метagalactic и гипервселенных». Создатели Infinity склонны к такому же гигантизму. Дух захватывает, когда пытаешься представить себе, что они задумали и что у них уже начинается полутьча.

Чтобы расставить все точки над *i* и разобраться в деталях проекта, мы обратились напрямую к разработчикам. Предлагаем вашему вниманию интервью с **Флавиеном Бребионом** (главным создателем игры) и **Ричем Вудсом** (человеком, который не только разрабатывает Infinity, но и поддерживает интерес компании к проекту). С людьми, которые придумали Infinity и которые уверенно ведут проект к релизу.

Космос — это просто

[Игромания]: А почему вы решили делать игру именно про космос? Ведь это очень не простой сеттинг, проблем при его создании возникает значительно больше, чем при разработке стандартной MMO RPG.

[Флавиен]: Вообще, я всегда хотел сделать качественную MMO-игру, но пару раз мои затеи уже провалились, потому что такие проекты требуют тщательной подготовки, очень больших временных и денежных вложений. В общем, меня просто не хватало. А тут все началось с того, что в 2004 году я начал работать над движком, который мог бы создавать целые планеты,

используя алгоритм процедурной генерации данных.

В один прекрасный момент меня озарило: я ведь могу использовать свой движок для создания космической онлайн-игры! И в этом случае львиная доля всего игрового контента будет создаваться самим компьютером. А это значит, что для моделирования тысяч вселенных требуется гораздо меньше времени и гораздо меньше усилий.

Все это заметно упрощало работу независимого девелопера вроде меня. Да и идея сделать игру, действие которой происходит в космосе, привело меня в полный восторг. Так что все получилось как-то само собой.

[Игромания]: На какие игры вы ориентировались при разработке Infinity?

[Флавиен]: Самое большое впечатление на меня произвела серия **Elite** (в особенности сиквел **Frontier: Elite 2**). В 1993 году, пятнадцать лет назад, вселенная этой игры уже была полностью создана с помощью алгоритма процедурной генерации данных. В ней был интереснейший геймплей, довольно точная астрофизика... и все это умещалось на какой-то дискете! Меня это очень впечатлило.

[Игромания]: Флавиен, как вы набирали людей в свою команду? Это ваши одноклассники, однокурсники?

[Флавиен]: За некоторым исключением, я никогда не встречался с этими людьми в реальной жизни: команда формировалась через интернет. Когда давно я начал делать игру в одиночку, но по мере того, как интерес к проекту рос, я начал набирать помощников-доброvolьцев.



Кевин Келлерман, Николаас Андерсон, Рич Вудс — члены команды Infinity. Флавиен Бребион считает, что фотографии не способны передать суть человеческой натуры, поэтому на фотографировании принципиально.

Со временем на форуме появилась тема «Ваш вклад», куда люди могли присылать свои заявки на участие в проекте. Те, кто действительно хотел как-то помочь, а не просто выпендриться, оставляли на форуме приличные работы. Так и собралась наша команда.

В данный момент у нас восемь человек: я (программист и главный разработчик), четыре 3D-модельера, также по одному человеку отвечает за 2D-графику, концепт-арт и сюжет. Кроме того, нам очень помогает Рич Вудс — он работает с компанией и поддерживает связи с общественностью.

Конечно, я понимаю, что наша команда не очень велика, но подумайте о тех людях, которые ежедневно наводят наш форум заявкими. У нас нет недостатка в кадрах.

[Игромания]: Рич, расскажите, как получилось, что вы стали работать в команде Флавиена?

[Рич]: Еще будучи школьником, я очень любил sci-fi-игры, особенно Elite. И однажды я прочитал об Infinity на одном из форумов — новости об игре тогда только начали проникать в прессу. С этого момента я стал одним из самых активных людей на форумах игры. И как только появился шанс стать менеджером компании, я тут же за него ухватился.

От рекламы до скиллов

[Игромания]: Сейчас ведутся активные дебаты о внутренней рекламе. Как вы к ней относитесь?

[Флавиен]: Я думаю, внутринговая реклама могла бы помочь разработчику неплохо подзаработать, но это в любом случае не основной источник дохода.

Вообще, я бы поделил внутринговую рекламу на два типа. Первый тип — это так называемая «незаметная» реклама. То есть те баннеры и картинки, которые органично вписываются в мир игры и не мозолят глаза игрокам. Такая реклама нечасто всплывает на экране вашего монитора — и за счет этого она надеждет. В то же время на ней тяжело заработать — слишком уж маленький у нее КПД.

Второй тип — это реклама надоедливая, всплывающая на каждом шагу. Конечно, она приносит довольно много денег, но до чего же досаждают! Мне неприятно осознавать, что с каждым годом такой рекламы в онлайн-играх будет все больше.

Короче, я считаю, что реклама — полезная вещь, но она явно не для нас.

[Игромания]: Infinity позиционируется как MMO RPG. При этом элемент

ты RPG — скиллы, расы, классы, предметы экипировки — отсутствуют. Так почему же все-таки она называется ролевой?

[Флавиев]: RPG-часть в нашем случае указывает лишь на то, что вы будете играть определенные роли. В конце концов, аббревиатура RPG в названии проекта совсем не означает, что в игре обязаны присутствовать скиллы, расы и классы (особенно в sci-fi-игре, где вы большую часть времени летаете на космическом корабле).

И потом, отказывая игрокам в скиллах и классах, мы предлагаем взамен много интересных игровых решений. Вряд ли геймплей пострадает от того, что мы уберем расово-классовую систему.

Да и потом, пока в игре нет классов, вы можете отыгрывать любую роль: пирата, солдата, наемного убийцы, торговца, исследователя, крафтера — кого угодно. И ни у кого на экране не будет всплывать дурацкая надпись: «Хэй, ты чего удумал-то, ты же не того класса!»

[Игромания]: В обычных RPG игроки могут исследовать вселенные (конечно, затрачивая на это определенное время). Однако ваш мир не может быть исследован до конца, ведь он генерируется на лету. Это плюс или минус геймплея?

[Флавиев]: Я думаю, что в этом больше положительных моментов, чем отрицательных. Ведь это как минимум ново! Как игрок, вы всегда будете уверены, что прилетели куда-то, куда еще не ступала нога другого геймера, где вы всегда можете открыть что-то необычное.

Кроме того, такой тип вселенной поможет втянуться новичкам: их никто не будет уговаривать там, что они еще не были там-то, там-то и там-то, ведь всегда есть места, где еще никто не был. Доволек такой мир более дружелюбен к игрокам-одиночкам, чем мир, где постоянно приходится исследовать какие-нибудь пещеры. Однако опасность подобного подхода в том, что, несмотря на наличие миллионов неизведанных миров, они все будут похожи друг на друга, и это может показаться скучноватым.

[Игромания]: Вы говорите, что квесты будут уникальными, и если квест выполнен, он исчезает из мира. Но несложно посчитать, что если 50 000 игро-

ков выполнит хотя бы по десятку квестов, исчезнет 500 000 заданий. А ведь за игру каждый игрок выполнит не менее ста квестов! Кто будет их придумывать?

[Флавиев]: Это не совсем верно. Под словом «квест» мы подразумеваем задания, которые влияют на основную сюжетную линию игры. Они-то и будут уникальными (как только игрок выполнит такой квест, что-то изменится во всей Вселенной и квест исчезнет), но такие квесты очень редки. А то, о чем вы говорите, — это миссии, их тысячи, и они генерируются компьютером, как во многих других MMORPG.

От галактики к галактике

[Игромания]: Каким образом игрок будет контролировать корабль? Вы говорите, что все зависит только от умения человека. То есть молодой игрок с быстрой реакцией получит преимущество над взрослым?

[Флавиев]: С помощью мыши вы напрямую сможете контролировать повороты корабля, и его перемещение будет целиком зависеть от плавности и скорости ваших движений (возможно, со временем мы введем поддержку джойстика).

Для больших кораблей мы создадим специальную систему частичного контроля движения, чтобы вы могли управлять каждой системой в отдельности. Молодые игроки, может, и получат преимущество — а может, и нет. Вот мне почти тридцать, и я все еще легко обыгрываю школьников и студентов во многих играх.

Ну а если у вас никак не будет получаться управлять кораблем, вы всегда можете играть за торговца или исследователя — этим персонажам не нужно мастерски пилотировать корабль, потому что они не воюют. А вот ориентироваться в пространстве

Колонизация



[Игромания]: Как происходит колонизация планеты? По типу стратегических игр?

[Флавиев]: Чтобы обосноваться на планете, игрок в первую очередь должен оставить заявку на ее колонизацию — а это стоит денег. Если ему разрешат колонизировать планету, геймер сможет основать на ней базу, а со временем развить инфраструктуру и создать

несколько городов.

Впрочем, попробовать завладеть планетой можно и нелегально, не составляя заявки. Игрок в любом случае сможет контролировать происходящее в колонии с помощью специального интерфейса, где разрешено регулировать размеры налогов, объемы производства, строительство новых зданий и ряд других параметров. Процесс чем-то напоминает Civilization Сиды Мейера.

придется учиться: в космосе это не так уж просто.

[Игромания]: Сколько времени займет путешествие из одного края галактики в другой и как это отразится на трафике?

[Флавиев]: Путешествие из края в край? Много часов реального времени! И это только если вы будете лететь по прямой и без дозаправки. А вообще, чтобы пересечь вселенную из конца в конец, понадобятся большие деньги.

Давайте я поподробнее объясню, как устроен игровой мир Infinity. Сначала цивилизации будут сосредоточены в трех центральных системах. Это три больших скопления планет, по несколько десятков в каждой, и

все они будут переполнены NPC-персонажами, формирующими волновые колонии.

Кстати, как только будет найдена Земля (а мы планируем это событие на конец беты), будет открыт четвертый рукотворный регион — вокруг Земли. Мы, кстати, выяснили реальные координаты звезд, соседствующих с Солнечной системой, и планируем максимально точно воссоздать их в игре.

Но вернемся к устройству мира. Все три системы очень далеки друг от друга и связаны между собой только межгалактическими порталами. С помощью этих порталов вы сможете перемещаться из одного конца галактики в другой буквально за считанные секунды. Но чтобы изучать галактики, геймерам придется путешествовать



Мобильные космические станции на орбите планеты позволят игрокам контролировать добычу ресурсов. Не исключено, что здесь же, на станциях, будет проходить переработка части полезных ископаемых.

по космосу без всяких гипер-тоннелей.

[Игромания]: Миры будут генерироваться компьютером. Но не будет ли в игре уникальные вселенные или хотя бы галактик, полностью прорисованных от руки?

[Флавиен]: Да, несколько ключевых миров будут созданы вручную — в частности, Солнечная система и Земля. Но вы же понимаете, что каждый метр поверхности вручную не создать, поэтому даже в случае с Землей львиную долю работы мы возложили на автоматический генератор.

[Игромания]: После уничтожения корабля игрок спасается в капсуле. А кто спасет его из этой капсулы?

[Флавиен]: Мы все еще прикидываем, как именно в игре будет исполнена смерть. Но идея с капсулой у нас пока главная. В этом случае либо игрок спасает другой игрок, либо придется включать SOS-передатчик. Но это уже стоит довольно дорого.

[Игромания]: Получается, что в игре нет персонажа в привычном смысле слова — пользователь будет управлять фантомом, который пересаживается из корабля на корабль?

[Флавиен]: Аватара действительно нет. Ввод игровых персонажей означал бы массу дополнительной работы, а это было бы слишком жестоко по отношению к нашей маленькой команде. Вы бы видели многостраничный список того, что нам еще нужно сделать! Но и без персонажей играть будет интересно.

Кстати, вы сможете индивидуализировать корабль. Во-первых, у вас будет возможность менять модули — многие звезд-

долеты состоят из сменных элементов (например, вы сможете прикреплять дополнительные грузовые отсеки к торговым кораблям). Во-вторых, никто не запрещает распределить оружие по обшивке корабля, и от этого тоже будет меняться внешний вид. Ну и в-третьих, вы сможете банально помещать на корабль свои логотипы или раскрашивать обшивку.

Линкор, фрегат, истребитель

[Игромания]: Сколько типов кораблей будет в игре?

[Рич]: Точно будет понятно к началу бета-теста, но пока мы думаем, что не меньше ста. До релиза еще почти год, я думаю, что уж сто кораблей мы сможем смоделировать на высочайшем уровне, а там, как знать, может, и больше сделать получится.

[Игромания]: Сколько вы работаете над одним кораблем?

[Рич]: Это очень сильно зависит от того, кто именно разрабатывает корабль и какое у него назначение. Чтобы создать меш (трехмерный каркас модели) для одного маленького кораблика, может потребоваться всего два дня, но время как на крейсер или какой-нибудь мощный боевой корабль уходит недели.

Но даже когда готов меш, это не значит, что готов сам корабль, — его еще нужно затекстурировать. На это тоже уходит несколько дней.

Вообще, если работать постоянно, можно было бы сделать один корабль за неделю-полторы, но многие наши моделиеры трудятся на добровольной основе, поэтому работа длится несколько дольше.

[Игромания]: Вы неоднократно упоминали, что можно будет добывать ресурсы. Какие именно?

От книги к игре



[Игромания]: Какие книги вы любите? Оказали ли они влияние на ваш проект?

[Флавиен]: Без сомнения! Мой проект многим обязан циклу «Основание» Айзека Азимова. Вселенная Infinity будет выполнена по образу и подобию мира этой

книги, то есть в ней не будет злого инопланетного разума, но будет глубоко продуманная политическая система. Кроме того, мне нравится «Дюна» Фрэнка Герберта, «Врата» Фредерика Пола, серия «Герои колыся», но они в меньшей степени повлияли на мое видение игры.

[Флавиен]: Ресурсов и товаров, которые придется добывать для поддержания боеспособности корабля, очень много. Пока я могу лишь сказать, что полезные ископаемые будут разрабатываться на планетах или астероидах, переправляться на заводы и фабрики более высокоразвитых планет и там превращаться в окончательный продукт. Остальное пока секрет.

Космостроение — дело тонкое

[Игромания]: При таком необычном подходе к разработке вы наверняка сталкиваетесь со множеством трудностей?

[Рич]: Самая большая сложность в том, что мы хотим создать не просто какую-то случайную фантастическую галактику, а более или менее реальный мир, в существовании которого захотелось бы поверить, а это требует больших усилий.

Кроме того, нам нужно сделать очень много разнообразных объектов. И использовать механизм процедурной генерации данных, мы, конечно, выиграем, но тут есть небольшой минус. Дело в том, что даже мы, разработчики, не можем определить размеры мира. Да, он будет большой. Да, звезд и планет будет много, очень много. Но сколько? Сто миллионов, двести? Какие это будут планеты? Алгоритм процедурной генерации данных существенно облегчат нам жизнь, но при этом делая игру отчасти непредсказуемой.

[Игромания]: Какой движок вы используете?

[Флавиен]: Я использую свой собственный движок, созданный специально для Infinity в 2004 году. Он может в реальном времени создавать целые планеты, просчитывать координаты полета, использовать высокоточные алгоритмы для определения дистанций межгалактических прыжков. Со всеми новомодными графическими штуками моя технология тоже прекрасно дружит.

[Игромания]: Расскажите о системе процедурной генерации. В чем ее отличие от механизма случайной генерации данных?

[Флавиен]: Алгоритм процедурной генерации данных придумали очень давно, вот только в играх он используется не так уж часто. Поэтому мы знаем много с другого конца. Многие знают про демоцену, видели



Рабочее место Флавиана Бребиона. Развертка одного из игровых миров на три монитора.



Взгляд на гигантские масштабы, игра зачастую выглядит красивее EVE Online.

ролики, которые часто называют *zlogs*, — это анимашки, весящие зачастую меньше 64 Кб. Так вот, это и есть процедурная генерация данных. Создавать различных объектов по единой заданной алгоритмом куда дешевле, чем оплачивать работу десятков дизайнеров и художников. А главное, получившуюся картинку легко изменить — например, если вы подлетаете к новой планете, она мгновенно возникнет буквально из ничего.

Не будь этого алгоритма, мы вряд ли бы смогли сделать мир *Infinity* таким огромным. А сейчас посмотрите, гигантский мир, и при этом ни одна из планет в нем не занимает и байта на вашем жестком диске, пока вы не отщипете ее и не приблизитесь к ней.

Алгоритм процедурной генерации часто сравнивают с алгоритмом случайной генерации, но это в корне неверно. Система процедурной генерации создает стопроцентно воспроизводимые миры, в отличие от алгоритма случайной генерации, который каждый раз генерирует новый мир. Нам же нужно, чтобы планеты были одинаковы для всех геймеров, а не хаотичный генератор, который выдает каждому игроку свою картинку.

[Игромания]: Вы первый разработчик, который собирается создать офлайн-версию онлайн-проекта. Не будет ли конкуренция? Да и как вообще будут связаны две версии игры?

[Флавиев]: Я не думаю, что они будут конкурировать друг с другом, ведь некоторые люди не любят MMOG. Я думаю, что, запустив однопользовательскую версию, мы существенно увеличим аудиторию игры (офлайн-вариант *Infinity* не будет слишком отличаться от оригинала: мы просто удалим или подправим некоторые аспекты иг-

ры, в частности, сюжет). А со временем может и соло-игроки захотят присоединиться к онлайн-новым баталиям.

[Игромания]: Сюжет игры чем-то напоминает «космическую оперу» Сергея Лукьяненко «Лорд с планеты Земля» (вы его, конечно, не знаете, но тем не менее), да и многие другие фантастические произведения. Были еще источники вдохновения?

[Рич]: Нет, сюжет придуман нами, и довольно давно. Правда, большое влияние на него оказали книги Азимова — там много вариаций на тему того, как далекие потомки Земли ищут свою родную планету.

Многие думают, что идея бесплодия взята из фильма «Дитя человеческое», но на самом деле она родилась еще до постановки фильма. А вообще эта мысль проходила через многие sci-fi-книжки. Я сам впервые столкнулся с ней в книге Карела Чапека «Россумские универсальные роботы» (Rossum's Universal Robots, 1921). Кстати, именно в этой книге впервые было использовано слово «робот».

Враг мой

[Игромания]: Вы не раз говорили, что в игре не будет инопланетян, а значит, люди будут сражаться друг с другом. Но зачем? Ведь у них общая цель — спасти человечество? Жажда наживы важнее?

[Рич]: Знаете, если бы мы делали простую однопользовательскую игру, было бы довольно просто увлечь человечество идеей спасения рода и бросить все резервы цивилизации на поиск решения этой проблемы. Однако у нас будут конкурирующие кланы и гильдии, и у каждой из этих гильдий свои цели и задачи.

Специалист по космосу



[Игромания]: Придумывать космические вселенные — нелегкое занятие. Есть ли у вас специалист по космосу?

[Флавиев]: А как же, есть — я сам. Хотя я не астрофизик, но очень интересо-

вался космосом до того, как начал заниматься *Infinity*. Кроме того, я не только программист: у меня есть степени физических и математических наук. Так что, будьте уверены, астрофизика в игре будет максимально реалистичной.

Кроме того, мы думаем, что в будущем люди не станут миролюбивее, чем сейчас. Понимаю, о чем я? Но мы же не вправе отменить Рун-дуэли: игроки будут драться и с идеей, и без идеи, поверьте мне.

И не забывайте о пиратах, космических бандитах, спелеклянтах и прочих нечистых на руку личностях. Им тоже найдется место в игре.

[Игромания]: Все планеты похожи на Землю? Или есть какие-нибудь странные планеты, вокруг которых беспорядочными вихрями крутятся астероиды? Как далеко в своих фантазиях вы ушли от реальности?

[Рич]: Во-первых, все планеты разные, и единственное ограничение для их вида — то, что они все

имеют форму глобуса. Но при этом ни одна планета не будет выглядеть как Земля, да и вообще обитаемые миры с атмосферой, пригодной для дыхания, будут встречаться сравнительно редко.

Мы стараемся создать в *Infinity* все планеты, которые только может вообразить: у нас будут гористые планеты наподобие Меркурия, заделанные типа Плутона, планеты с недружелюбной атмосферой Венеры, гиганты Юпитеры...

Мы собираем «тиражировать» каждое небесное тело Солнечной системы бесконечное количество раз, и каждый клон будет чем-то отличаться от оригинала, иногда довольно серьезно. Ну и конечно, звезды: в игре будут и белые карлики, и красные супергиганты, и черные дыры, и кометы, и разные типы туманностей.



Если все, что обещает Флавиев и его команда, будет сделано, в 2009 году нас ждет самая масштабная космическая MMORPG за всю историю компьютерных игр. Но не стоит поддаваться первому впечатлению: игра, хоть и выглядит хорошо, но как-то слабо верится, что такой маленькой команде удастся вытянуть такой большой проект.

Тем не менее мы продолжим следить за его развитием, и как только появится какая-то новая интересная информация, незамедлительно вам сообщим. ■



Особенно непозабно по меркам *Infinity* создается атмосфера планеты. Ведь только самые крупные корабли. Истребителей (на фоне) слишком мало, чтобы их заметить.



Пленэрность одной из процедурно сгенерированных планет. Выглядит как ручная работа, но самим же деле даже может создавать выданные пейзажи по тысяче штук в минуту.

Андрей Мирошниченко



- **Жанр**
- **Видео:** тактика с элементами RPG
- **Издатель**
- **KPA (Korea IT Industry Promotion Agency)**
- **Издатель в России**
- **Руссобит—M&BI**
- **Разработчик**
- **SD Entertainment**
- **Цена игры**
- **Бесплатная**
- **Ассениация платы**
- **Отсутствует**
- **Трифон**
- **От 2 до 4 ПК/ч**
- **Сайт игры**

www.navyfield.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.4 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 768 Мб, 128 Мб видео

Navy Field — игра далеко не молодая: релиз на Западе состоялся почти три года назад, и только сейчас, с подачи GFI и «Руссобит-М», она добралась до России. Впрочем, возраст практически не сказался на игре. Она не впадала в старческий маразм перусложнения, ее не разбил радиклуп кривых патчей, разве что морщины устаревшей с каждым годом графики дают о себе знать.

На водной глади

Navy Field сочетает в себе сразу два жанра — стратегии (с уклоном в тактику) и RPG. Онлайнным играм такое сочетание не свойственно, ничего похожего мы не припоминаем. Вам предстоит участвовать в морских баталиях Второй мировой

за одну из четырех сторон: США, Японию, Британию или Германию.

Залустив игру, вы попадете в док, где вам выдадут корабль, разрешат выбрать для него броню, нанять команду, купить оружие, зарядить пушки. Все вооружение, представленное в Navy Field, имеет аналоги в реальности. Выбор огром, поэтому у новичков буквально глаза разбегаются. Впрочем, задав настройки по умолчанию, вы не сильно ошибетесь — на первых порах они подойдут лучше всего.

Не спешите выходить из дока — сначала осмотритесь, разберитесь с меню. Именно здесь вы будете проводить большую часть игрового времени, подбирая оборудование для вашего корабля. Увеличить скорость или огневую мощь? Повысить броню или установить «защитные» торпеды? На протяжении всей игры вы будете раз за разом пытаться собрать максимально подходящий для вашей цели корабль.

А цель в игре всегда одна — уничтожить противника. Определитесь с вооружением, вы жмете на кнопку «Старт» и оказываетесь лицом к лицу с врагом. Посреди безбрежных вод океана покачиваются на воде два флота — ваш (вы управляете только одним кораблем, остальные принадлежат другим игрокам) и противника. Битвы в Navy Field масштабные: сражения двух команд, по 64 игрока, выглядят потрясающе, вот только длится они недолго.

Пока корабли не сблизились, все пытаются совершить какой-нибудь хитрый маневр, сохра-

NAVY FIELD



✓ Вся модернизация кораблей и набор команды проводится на верфи.

нить строй, защитить наиболее уязвимые корабли. Когда противник оказывается на расстоянии выстрела, все игроки также пытаются выглядеть гениями тактики: мелкие и юркие суда шныряют туда-сюда, тяжелые — ведут огонь из дальнобойных орудий. Но вот флоты сошлись, и тут уже начинается самая настоящая свалка. Каждый пытается выжить как может и при этом еще постоянно норовит изрешетить снарядами противника.

Проходит всего несколько минут, и вот уже большая часть кораблей потоплена, а те, что еще держатся на плаву, больше напоминают дырявые консервные банки. Что ж, значит, победители были умнее и подобрали лучшую комплектацию кораблей. Несмотря на некоторую аркадность сражений, скорость здесь определяет не так уж много — исход боя почти всегда зависит от того, насколько грамотно вы укомплектовали вверенную вам боевую единицу.

Наращиваем мощь

Не подумайте, что сражения проходят влущую. За победы и удачные тактические ходы вам

начисляется игровой опыт. Чтобы купить новый, более совершенный линкор, корабельное орудие, самолет и даже просто войти в некоторые гавани, необходимо постоянно наращивать уровень. У каждой нации, помимо своих портов, есть уникальные бонусы — например, японцы лучше других пилотируют самолеты, а немцы имеют преимущество в точности стрельбы.

Самая слабая сторона Navy Field — графика. Ничем не выдающаяся RTS годов эдак 2001-2002-го. Спецэффекты в разгар боя иногда заставляют забыть о низкой детализации кораблей, но все равно картинка оставляет желать лучшего. Хотя для настоящих морских стратегов это не главное, главное — геймплей, продуманные тактические и стратегические элементы, азарт, в конце концов.

И в завершение разговора пара слов о локализации. Текста в игре не так уж много, но тот, что есть, переведен очень качественно, шрифты соответствуют английским аналогам, а названия всех видов вооружения даны очень точно: разработчики явно сверились с военными энциклопедиями, а не переводили названия наобум. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Нелюбая океанская игра, где исход битвы зависит не столько от уровня вашего корабля и его вооружения, сколько от логического мышления, грамотной тактики и точности маневров.

- **ГЕЙМПЛЕЙ** ★★★★★★ 7.0
- **ГРАФИКА** ★★★★★★ 5.0
- **ЗВУК И МУЗЫКА** ★★★★★★ 7.0
- **ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ** ★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
7.0

ХОРОШО



DEATH TRACK

ВОЗРОЖДЕНИЕ





- **Жанр**
Динамичные гонки со стрельбой
- **Издатель**
Gala-Net
- **Разработчик**
Gala-Net
- **Цена игры**
Бесплатная
- **Скорость связи**
От 128 до 256 Кбит/с
- **Трафик**
От 2 до 8 Мб/ч
- **Сайт игры**
<http://strike-racer.galato.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 МГц, 32 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Идеи, заложенные в **DeathTrack** (1989) и позже закрепленные в менее известном **Quarantine** (1994), не получили на PC широкого распространения. Даже среди офлайновых гоночных аркад не так уж много игр, где можно вдоволь пострелять по оппонентам. Да и те, что есть, называются особо удачными не получаются.

Казалось бы, что может быть проще: сделать несколько запоминающихся треков, смоделировать побольше четырехколесных болидов, наладить физику, отшлифовать баланс... Вот только почему-то всех последователей **Dynamix** (разработчики **DeathTrack**) ждало в одну из крайностей. В итоге получались либо обычные гонки, где пулеметы/ракеты/гранаты были не более чем бутафориями, мало влияющей на исход заездов, либо эдакий массакр, в котором геймеры напрочь забывали о необходимости добраться до финиша и лишь с упованием отстреливали себе

подобных. Есть надежда, что что-то приличное получится у **SkyFallen Entertainment** в «**Death Track: Возрождение**», но это еще бабушка надвое сказала.

В онлайн же «боевых» гоночных аркад можно сказать, и вовсе не было. Интернет-баталии **Road Wars** не в счет: сетевой код был не отлажен, а сервера постоянно падали. А от стрельбы по машинкам в **Auto Assault** постоянно отвлекала необходимость выполнять нудные квесты.

Поэтому вдвойне удивительно, что настоящий идеальной наследник **DeathTrack** проклюнулся именно в MMOG-среде. В **Upshift StrikeRacer** баланс между скоростными гонками по трассам и ураганной стрельбой из всех стволов выверен буквально до миллиметра.

Ракетой из-под капота

Сердце игры — режим **StrikeRacing**, гонки на выживание. Создаем аккаунт, заходим в игру, выбираем сервер с пингом поменьше, выжимаем сцепление, газ в пол, рука на гашетке — и стальной болид устремляется к финишу. Проходит несколько секунд, и характерный звук сигнализирует о том, что все стволы, навешанные на машину, готовы к бою (изначально они деактивированы, чтобы игроки не устраивали возню на старте).

Камикадзе-техника «пали во все, что движется» в **StrikeRacer** не работает. Несмотря на безумные скорости, необходимо поработать тактикой боя. Крошить врага в стальную пыль можно при помощи трех основных ви-

UPSHIFT STRIKERACER

Правильная концепция

Все оружие намертво закреплено на кузове, то есть наводится исключительно при помощи курсорных клавиш, одновременно с поворотами авто. Управление мышкой в игре не предусмотрено. И, знаете, складывается впечатление, что именно благодаря этому игра получилась столь увлекательной. Управление мышью в подавляющем большинстве подобных игр напрочь убивает тактику. Нет смысла садиться на хвост оппоненту, если он в любой момент может достать вас турелью. В **Upshift** же приходится маневрировать, пытаться поймать противника в переключение прицепа; совершать невероятные кульбиты на трассе, чтобы уйти от пуленной подвыхлопную трубу ракеты; завидев впереди мины, заблаговременно включать энергетическую защиту.

Если же всего этого не делать, то шансов прийти в тройке лидеров практически нет, а значит, очков (lights) и денег (Reputation) дадут куда меньше. Без них же в **Upshift** далеко не уедешь. Накопленный опыт определяет ваш уровень (всего их в игре 60), чем он выше, тем более продвинутые виды автомобилей, оружия, брони и различных бонусов будет доступно



Несмотря на не самую высокую детализацию, машинки смотрятся заманчиво.



Выбор автомобилей, оружия и заплечной в местном магазине огромн. К сожалению, лучшее продается только за реальные деньги.

в местном магазине. Ну а деньги пополняют все это разнообразие приобрести.

Вот что забавно: подавляющее большинство примочек нельзя купить навсегда, можно лишь взять в аренду. Чем больше срок — тем дешевле выйдут. Аренда гатлинга на один день может стоить целых 600 монет, а на месяц — всего 3000. Вроде бы непонятно зачем сделанное ограничение, на деле же подобный подход делает игру еще более азартной. Сначала накапливаешь деньги, потом по очереди пробуешь каждый вид оружия, подбираешь наиболее удачные комбинации. С их помощью зарабатываешь еще больше денег — появляются новые позиции в магазине, то есть снова нужно искать самые мощные сочетания оружия.

Игра держит в напряжении постоянно. Стоит почувствовать себя более-менее уверенно в заезде, как каждый игрок сам за себя, как уже нужно выступать в командных гонках. Приходится учиться взаимодействовать с соратниками: прикрывать лидера корпусом, вовремя перехватывать самые полезные бонусы, расставлять ловушки так, чтобы в них не попали свои. Uphift StrikeRacer чуть ли не единственная на нашей памяти гоночная игра, где по-настоящему работает командная тактика.

Устав от горячих боев, можно отдохнуть в режиме заезда без стрельбы — очков тут дают не так много, да и удовольствие

от гонки, прямо скажем, маловато. Ну а тем, кто устанет от онлайн, настоятельно рекомендуем попробовать себя в одиночных заездах на время. Сумеете возглавить «чарт лучших гонщиков месяца», получите серьезный приз в местной валюте — в боях столько денег можно заработать только за 2-3 недели напряженных недельных заездов.

Здоровый скепсис

Uphift StrikeRacer, однако же, не идеален. Основной недостаток игры — графика. Во времена лощеных Need for Speed: ProStreet и Colin McRae DIRT выдавать такую картинку просто неприлично, даже для онлайн-ового проекта. Антураж за бортиком трассы вообще никакой, а иногда разработчики и вовсе подсовывают грязно размытую текстуру, в которой с трудом угадываются дома, зрители, иногда горы или пустыня.

Сами треки сделаны много лучше, но и тут есть на что поругаться. Полигоном крайне мало, текстуры местами наложены криво. Очень хочется нарисовать, но спецэффекты спасают положение, но, увы, ничего они не спасают: просто оттягивают на себя внимание, сами по себе они тоже устарели на много лет.

Лучше всего обстоят дела с машинами. Детализацией их тоже обделили, так что зализанных обтекаемых кузовов не ждите, но сами моделики сделаны с любовью, недостаток полигонов



Стоит один раз провзречь защитой — и под бампер обязательно прилетит ракетка, пущенная коварным преследователем.

компенсирован характерным «рубленым» стилем. Все углы на кузове авто нарочито грубые, создается впечатление, что катаешься не на спорткарах, а на миниатюрных танках с активной броней. Что, как вы понимаете, вполне в духе игры.

Впрочем, графика отталкивает только в самом начале, после 4-5 заездов драйв переживает и на некачественную картинку внимания не обращает. Благо архитектура гоночных трасс (всего их в игре около 20, разработчики регулярно добавляют новые) проработана прекрасно. Со звуковым же оформлением все куда печальней. Музыкальные технозарисовки в Uphift StrikeRacer просто отличные, звуки выстрелов и взрывов тоже не подкачали, а вот со столкновениями и торможением все не так гладко. При использовании ручного тормоза — а тянуть его на себя во время гонок придется очень часто — раздается ушасоужающий скрип. Меньше всего он похож на стучание тормозов при действии ручника, очень сильно раздражает. До смешного доходит: чтобы не слушать этот кошмарный скрежет лишней раз, в крутые повороты входишь не на ручнике, а заранее сбросив скорость. Звуки столкновения почти невзрачные: никаких прочных металлических ударов, так, легкое жестяное позвякивание.

Физика в Uphift StrikeRacer примитивная, аркадная, но

очень приятная. Каждое движение автомобиля ощущаешь буквально кончиками пальцев. Вхождения в повороты проходят очень логично: стоить немного потренироваться — и даже в крутом заносе, на скорости под 300 км/ч, вы будете полностью контролировать машину.



Uphift StrikeRacer, однако и страдает от множества недоработок и провалов в техности. Вхождения в повороты проходят очень логично: стоить немного потренироваться — и даже в крутом заносе, на скорости под 300 км/ч, вы будете полностью контролировать машину.

Наиболее мощное оружие и наведение на авто можно купить только за... potatoes. «Картофель» — это специальная игровая валюта, общая для всех игр компании Gala-Net (их игровой портал называется gPotatoe, отсюда и название). Переводите деньги с карточки, на ваш виртуальный счет зачисляется некоторое количество «картошек», после чего можно добавить их в любую из игр компании.

Получится ли играть совсем бесплатно? Безусловно. Вот только вы не представляете себе, как обидно, когда в заезде побеждает какой-нибудь низко-ранговый гонщик, который потратил на прокачку своего авто долларов 5-6. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Uphift StrikeRacer — достойный наследник великого DeathTrack. Если не отпугнет некачественная обертка, от игры можно получить море фана.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 9,0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Александр Исаев

LAST CHAOS

ков. Продрали глаза ото сна — немедленно покажите своего персонажа! Иначе не видать ни гильдий, ни приличных рейдов, ни топовых вещей. Либо играть много, либо не играть вообще.

Last Chaos не пригирает к стенке, не ставит перед выбором. Мир, конечно, попроче, чем в LA2, — зато игра комфортна и нетребовательна, можно побегать по полчасика перед сном и не мучиться вопросом, а не упадет ли персонаж в рейтинге, не выгонят ли его из любимой партии.

В магах только девушки

Сюжет Last Chaos в двух словах: после того как создатель всего сущего покинул мир, в одной части света воцарился бог света Аполлон, в другой — Арес, в третьей — смертные. Вспыхнула война, началась всеобщая бойня, а когда силы противников истощились, наступил крушительный мир. Но баланс сил нарушен, и континент Ирис оказался на пороге новой войны.

В игре шесть классов: sorcerer, healer, mage, rogue, titan и knight. Классы привязаны к расе и полу персонажа: первые четыре класса — женские, на долю джентльменов остаются только «оружейные» титаны и рыцари. Разработчики объясняют подобный феминизм тем, что в MMORPG слишком мало девушек, а им не хотелось превращать Last Chaos в поmess мужского монастыря и ка-



Чем больше бесплатных MMORPG появляется на рынке, тем очевиднее становится факт: онлайн-овые игры без абонентской платы — это не только бизнес-модель. В сущности, это полноценный жанр. Никто ведь не оценивает телесериалы по меркам Каннского кинофестиваля. У «мыльных опер» — свои фестивали, свои фанаты и свои звезды. Эту простую мысль прекрасно иллюстрирует Last Chaos — одна из самых удачных бесплатных онлайн-игр в фэнтези-сеттинге.

Да это же клон «Линейки»!

Поначалу Last Chaos до боли напоминает Lineage 2. В игровых форумах тема-тымуцая высказываний новичков типа: «Все взято из LA2, от системы боя до штурма замков. Даже некоторых мобов узнаю!»

Однако проходит время, в игру втягиваются, и мнение людей меняется: «С тем же успехом можно сказать, что ArchLord — это клон Lineage 2. Популярнейшие игры определяют развитие всей индустрии в целом, а как же иначе? Влиятельные LA2, например, просматриваются еще и в Rappelz и даже в Silkroad Online. А знаменитый Diablo 2 вдохновил создателей таких игр, как Sacred и Titan Quest. Да посмотрите хотя бы на Warhammer и серию Warcraft — их тоже надо называть клонами? Вопрос не в том, что на что похоже, а в том, сумела ли игра найти свою нишу или нет».

С этим мнением трудно не согласиться — как и с тем, что Last Chaos свою нишу занял. Глобальное отличие этой игры от Lineage 2 заключено в самой природе бесплатных MMO-игр. В «Линейки» вам нужно играть все время. Пришли с работы — извольте уделить LA2 пару часи-

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Aeria Games
- Разработчик: NAKO Entertainment
- Цена игры: Бесплатная
- Абонентская плата: Нет
- Скорость скача: От 50 до 250 Мбит/с
- Трафик: От 5 до 30 Мб/ч
- Сайт игры: <http://lastchaos.aeriagames.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
 НЕОБХОДИМО:
 1,4 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 768 Мб, 128 Мб видео



Последствия зевота (а их в игре предостаточно) в честь Халлоуина: праздник кончился, тыквы-кошмары остались.



Центральная площадь города. Ночь — народу очень мало, можно поставить разрешение 1024x768.



Осада замка — еженедельное событие, которое объединяет гильдии претендентов и ведет их в бой против защитников крепости.

зармы. Три расы — люди, эльфы и титаны — так же жестко привязаны к классу. Схожесть не сталкивает расы между собой, и никакой заметной роли выбор между эльфом и человеком не играет.

Описание PvE-баталлий можно свести к одной фразе: веселая болтушка из LA2 и Guild Wars. Квесты в меру разнообразны, монстры в меру умны, общая сюжетная линия хорошо прослеживается, но не доводит над геймплеем. Тем, кто устал от бетогни за монстрами (в игре их около 200 видов), помогает развлечься бетогна за игроками. Или от игроков — тут уже все от вас зависит. После 15-го уровня можно включить режим PvP и тут же стать жертвой высокоуровневого гангера. А можно вступить в гильдию и отправиться на штурм замка, который защищает другая гильдия. Кроме того, система Guild vs. Guild позволяет особенно агрессивным игрокам ввязываться в массовую миссорику — гильдия против гильдии.

Интересный момент в игровой механике Last Chaos — подземелья. Здесь вы найдете не только привычные инстансы, в которые ходят группой, но и персональные — на одного игрока. Вход в соло-подземелья всегда связан с квестом, который выдает NPC: здесь можно без помех драться с монстрами за хорошее вознаграждение.

Дракон как тамагочи

Веселая занятая система взданных животных — маунтов. В игре их два вида — дракон и конь. Зверушек нельзя купить: яйцо дракона или флейта для вызова коня выпадают из убитых монстров. С их помощью вы получаете маленького ящера или жеребенка. Их умения и уровень

прочиваются вместе с опытом, который получает владелец.

Внешне зверушки тоже взрослеют, и на 31-м уровне, после специальной тренировки, позволяют себя оседлать. Не забывайте заботиться о маунте: его нужно не только кормить, но и следить, чтобы он привыкал к хозяину. Эдакий тамагочи внутри игры.

Что касается крафтинга, в Last Chaos он разделен на три ветки: сбор ресурсов, алхимия, производство брони и оружия. Торговля же происходит знакомым всем способом: сидим на городской площади и нудно выкрикиваем название товара. И, как это водится во многих бесплатных MMORPG, в интерфейсе есть кнопка игрового магазина (Item Mall), где за реальные деньги можно купить игровые предметы.

Описать графику и анимацию в Last Chaos можно буквально двумя словами — очень даже. До красотостей Silkroad Online игра, правда, не дотягивает, но и раздражения вид персонажей, мобов, ландшафтов и зданий не вызывает. Корейские разработчики с гордостью говорят о технологии, которая позволяет без потери качества «сжать» 20 тыс. полигонов до 2 тыс. в низкополигональной модели персонажа. На практике это, правда, выглядит не лучшим образом: округлости персонажа не хватает. Впрочем, чтобы это заметить, придется тщательно присматриваться: грамотное

Если друг оказался вдруг



Для многих очень важно, можно ли в игре общаться на родном языке. Не все ведь хорошо знают английский, а пообщаться в чате хочется. В Last Chaos с общим проблем возникнуть не должно даже у тех, кто по-английски знает только «Май нейм из Вася». В игре довольно много русскоговорящих геймеров (в основном на группе серверов Katar). Правда, чат не поддерживает кириллицу, так что общаться придется на транслите.

использование блюра удачно маскирует квадратности скелета и сглаживает неровности брони. Спецэффекты же и вовсе сделаны по последнему слову техники: в хорошей драке вокруг вас все так и полыхает.

Все это великолепие несколько портит сырой код: при максимальных настройках игра серьезно тормозит даже на мощном компьютере. В городах, когда на площади толпятся тысячи торговцев, избежать слайд-шоу удается только в режиме 800x600. За городской стеной, где нет толп игроков, жить становится проще, и разрешение можно повысить.

И все же Last Chaos вызывает смешанные чувства. С одной стороны, ничего нового в игре нет, да и вся она по сути своей является копией десятков других игр: LA2, GW, Silkroad... Куда ни глянь — сплошное дежавю, клонирование, если не сказать плагиат.

С другой — приятный PvE, ураганистый PvP в меру интересные квесты, красивый игровой мир. При всей своей вторичности Last Chaos затягивает. Затягивает и не напрягает. Можно забыть об игре на месяц, а затем вернуться снова и продолжить играть, не чувствуя, что безобразно отстал от соратников.

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы не боитесь постоянного ощущения дежавю, обязательно попробуйте Last Chaos. При всей своей вторичности это хорошо сделанная и очень увлекательная MMORPG.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

РАЗВИТОЕ САМОМНЕНИЕ



Чего только не ищут через поисковики. Запросы бывают самые разные, от более или менее понятных до совершенно сюрреалистичных. То, что практически все разыскивают информацию о, допустим, погоде, местах отдыха, курсах валют, музыке и кино, — это понятно. Но находятся ведь и те, кому нужно знать все, к примеру, о «химическом составе фекалий» или «где скачать воющую фигуру», встречаются жители северных регионов, которым интересно, «сколько стоит верблюд на рынке». Некоторые вводят в том же «Яндексе» совсем уж непонятные запросы: «добытые фотографии птиц», «стихотворения про холодец», «как вести себя в туалете» или «как задудить агрессивного гуся».

Аналитики из американской компании **Pew Internet** провели исследование и выяснили, что самым популярным запросом интернетчиков является — нет, не валюты и не погода, как можно было бы подумать, а... собственное имя. Именно его пытаются найти около половины всех путешественников по Мировой паутине. И не было бы в этом ничего удивительного, если бы четыре года назад та же компания не проводила аналогичное исследование. В 2004 году свое имя пытались обнаружить в интернете всего 20% пользователей. Скачок более чем в два раза.

Теорим, почему произошло увеличение интереса к себе любимым в Сети, выдвигают самые разные. Кто-то думает, что у интернетчиков выросло самомнение, другие полагают, что пользователи просто стали больше общаться в блогах и по своему имени пытаются найти записи, потерянные в чужих дневни-

ках. Самая же забавная (но при этом совершенно абсурдная для знающих механику индексации в поисковых машинах) гипотеза гласит, что «искатели» таким образом пытаются раскрутиться через интернет — вводя свое имя и фамилию множество раз подряд, они появляются в топе запросов, и уже другие пользователи, изучая топ, будут искать блог или сайт рекламирующей себя личности.

НОВАЯ «ВИКИПЕДИЯ»?

На сегодняшний день самой большой энциклопедией мира является «**Википедия**» — огромное хранилище знаний, наполняемое не специалистами, а всеми желающими. История «Вики» началась в далеком 1999 году, когда **Лоуренс Сэнгер** и **Джимми Уэлс** решили сделать онлайн-энциклопедию для продвинутых интернетчиков. Статьи в «**Нупедии**» (**Nupedia**) — а именно так тогда назывался проект — писали только ученые и профессиональные журналисты, из-за этого энциклопедия росла крайне медленно и была не особенно популярна среди сетевиков.

Поэтому в 2001 году Уэлс и Сэнгер создали для «Нупедии» отдельный сайт (как раз он и назывался «Википедия»), через который в энциклопедию мог добавить статью абсолютно любой пользователь. И это стало настоящим прорывом. Увлеченные идеей люди начали набивать «Вики» информацией с фантастической скоростью. На сегодняшний день только в англоязычном секторе собрано более 2 млн статей.

Впрочем, не исключено, что в самом ближайшем будущем в интернете появится куда более мощная и функциональная энциклопедия. В битву с «Вики» за пальму первенства собирается вступить онлайн-магистодот — компания **Google**. Ведь чего, по сути, не хватает в родной «Википедии»? Элементарной возможности общаться! Стоит скрестить энциклопедию с блоггом, дать людям возможность комментировать чужие записи, давать перекрестные ссылки на материалы, дополнять существующие статьи, задавать авторам и читателям вопросы, и получится просто потрясающий вебдвонольный (от Web 2.0 — интернет-системы, которые строятся и разрабатываются в основном за счет интернетчиков, а не за счет разработчиков) проект.

Именно эти функции **Google** и собирается реализовать в своей новой веб-энциклопедии **Knoi**. Кроме того, компания планирует предоставить пользователям возможность поработать на создании библиотеки. Любой автор сможет разрешить публиковать рекламу на страничке со своей статьей, и часть средств, заработанных на ней, **Google** будет переводить на счет пользователя. Чем популярнее статья, чем больше народу ее читает, тем чаще показывается рекламная ссылка и больше людей переходит по ней, а

следовательно, толще становится виртуальный кошелек счастливого веб-журналиста.

Концепция действительно крайне интересная. Несложно предугадать, какие баталии развернутся за топовые места в рейтинге статей. Желая обогатиться, пользователи будут всеми правдами и неправдами пытаться вывести свои материалы в топ чартов, привлекать для этого друзей из обычных блогов и форумов с тематических сайтов. А уж какие просторы открываются для вирусной рекламы!..

В общем, с нетерпением ждем запуска. Сейчас **Knoi** находится в стадии первичного тестирования, возможно, уже в этом году состоится и запуск. Впрочем, до того момента, когда новая энциклопедия сможет серьезно конкурировать с «Вики», пройдет еще много времени, ведь на сбор нескольких миллионов статей уйдет не один год.

ПОЛКУ ВИДЕОПОИСКОВИКОВ ПРИБЫЛО



В отличие от Запада, где подавляющее большинство интернетчиков пользуются видеопоисковиками, чтобы найти самые последние рекламные ролики фильмов или мультфильмов, популярные презентации, музыкальные клипы, в России такого рода сервисы не слишком популярны. Пользователи предпочитают искать видео непосредственно на порталах-хранилищах, на том же **YouTube**, например. Дополнительная же навеска, которая позволяет разыскивать файлы сразу на многих видеосайтах, интересует лишь небольшую часть сетян.

Тем не менее в рунете совсем недавно появился еще один видеопоисковик. В зоне **RU** начинает работу сайт **Truveo** (<http://ru.truveo.com>), принадлежащий **AOL**. Он ведет поиск по таким популярным видеохранилищам, как **Google Video**,

YouTube, Metacafe и RuTube. В общей сложности в системе проиндексировано более двадцати миллиардов видеороликов.

Ситуация на самом деле довольно необычная. Совершенно непонятно, как Google собирает выбирать себе место под солнцем, ведь сейчас видеопоиском оборудованы Google, Mail.ru, а в самом ближайшем будущем соответствующая опция появится у «Яндекса» и «Рамблера». Конкурировать с этими титанами, не предлагая ничего, кроме видео, практически невозможно. Тем не менее в планах Google отослать к 2010 году 15% рекламы на видеосайты.

Что ж, поживем — увидим. Хотя есть опасность, что русскоговорящие пользователи как и прежде видео через YouTube, так и продолжат.

БИТВА ЗА MICROSOFT



Очень скоро на интернет-аукцион eBay будет выставлен бренд компании Microsoft. Стартовая цена на знаменитое название — всего-то \$1 млн. Это вовсе не шутка, вот только речь, конечно же, идет не о Microsoft, основанной Биллом Гейтсом, а совсем о другой компании. Ее полное название — Microsoft Ltd., и базируется она в Португалии.

В том, что фирма является тезкой 소프트웨어 гиганта, нет ничего удивительного. Microsoft Ltd. была зарегистрирована в далеком 1981 году (на португальском рынке она известна как MSFT), почти за десять лет до того, как в Португалии было открыто представительство компании Гейтса.

Также вполне логично желание владельцев компании-однофамильца заработать на своей торговой марке довольно большую, по их понятию, сумму. Microsoft Ltd уже делала предложение Microsoft перекупить у них бренд, но те ткнули с решением, и вот теперь название компании будет пущено с молотка.

Принимая, если бренд не будет куплен самой Microsoft, дальнейшую его судьбу сложно себе представить. Скорее всего, новый владелец тоже захочет продать название транснациональному гиганту, но запросит за него уже побольше. Так что продолжайте следить за развитием событий — интересно же, чем все это закончится.

GPS-СТЕКЛОВОД

Автомобильные GPS-навигаторы очень популярны в развитых странах, в России продажи этих устройств с каждым годом тоже растут. Идея действительно потрясающая. На орбите болтаются двадцать четыре спутника, которые постоянно транслируют сигнал. Приемнику достаточно сигнала от трех спутников (на самом деле от четырех,



дополнительный спутник используется для расчета погрешности), чтобы определить точное положение на поверхности Земли.

Едешь себе в машине, а навигатор в реальное время показывает на карте твоё положение, направление движения, озвучивает повороты, а если есть подключение к интернету, так еще и о пробках предупреждает. И все вроде бы замечательно, вот только периодически приходится отвлекаться от дороги, поглядывать на экран — куда там дальше ехать. Так и до аварии недалеко.

Компания Making Virtual Solid предложила гениальное решение проблемы. А почему бы не встраивать в автомобиль навигационные GPS-проекторы, выводящие маршрут прямо на лобовое стекло автомобиля. Не надо никакой карты, никакого голосового сопровождения. Просто на лобовом стекле рисуется (в перспективе) кривая, которая выбранным цветом подсвечивает маршрут движения. То есть водителю кажется, что линия маршрута как бы подвешена в пространстве за пределами автомобиля. Чтобы приехать в нужное место, достаточно просто следовать за ней. Если подключить систему к коммуникатору, то через интернет она еще и информирует о светофорах, пробках и расстояниях дорожных знаков будет собирать (если, конечно, для данного региона составлены соответствующие карты).

Система получила название Virtual Cable и сейчас активно тестируется в недрах Making Virtual Solid. Со слов разработчиков, при массовом производстве установок такого GPS-проектора на торпеду автомобиля будет стоить не дороже \$400, что вполне сравнимо со стоимостью автомобильных навигаторов. Если захотите узнать о системе поподробнее, это можно сделать на сайте компании — www.mvs.net.

XXX НЕ У ДЕЛ



Развитие интернета, совершенствование сетевых технологий, рост скорости подключения к Мировой паутине — все это не самым лучшим образом сказалось на доходах различных звукозаписывающих компаний и киноиндустрии. Слишком многие пользователи предпочитают скачать очередную фильму или трек из Сети, а не выкладывать за них кровно заработанные деньги.

Но если звукозаписывающие компании как-то борются с пиратством, закрывая бесплатные MP3-порталы, а кинокомпаниям по-прежнему получают неплохой доход от проката фильмов в кинотеатрах, то вот киноиндустрия от интернета пострадала очень сильно. Большинство падиш до «Клубника» людей фильм или трек из Сети гайбайтами и совсем забыли про то, что ее, вообще-то, по закону положено покупать, да еще и в специализированных магазинах.

Порностудии, сообразив, что если ничего не предпринять, поражение от пиринговых сетей неизбежно, решили действовать в обход. Наглядный пример — крупная XXX-студия Penthouse Media Group. Выложила почти \$13 млн за корпорацию Various Inc. (ей принадлежит более десяти социальных сетей), студия собирается рекламировать в интернете свою продукцию, а также создавать сайты знакомств. Руководство Penthouse Media считает, что порноиндустрия в привычном для потребителей виде изжила свое и в ближайшие десять лет трансформируется в нечто иное, например, в своеобразные XXX-магазины с элементами блогов и форумов.

Все это, безусловно, замечательно, только бы систему ограничения доступа по возрастному критерию не забывали прикручивать. А то сейчас количество порносайтов, на которые может зайти кто угодно, ужасает.

ДИНАМИКА ПОДКЛЮЧЕНИЙ

Компания MForum Analytics опубликовала исследование развития московского онлайн-рынка за истекший год. Динамика прослеживается крайне интересная. В 2007 году стигнические интернет-пользователи потратили на доступ к Сети ни много ни мало восемь миллиардов рублей. В прошлом году эта цифра была на два миллиарда меньше. Согласитесь, весьма приличный рост.

Довольно предсказуемой оказалось изменение числа диалит-подписчиков: их число сократилось более чем втрое, с 27 до 8%. Вполне логично: большая часть интернетчиков перешла с неудобного и медленного модемного доступа на ADSL и выделенные линии, благо зона покрытия стигнического региона приближается к 100%.

А вот то, что в процентном отношении число пользователей ADSL несколько снизилось (с 31 до 30%), довольно странно. Все большее число людей предпочитают выходить в интернет через оптоволоконную сеть. Можно предположить, что не последняя причина этого — все более широкое распространение по Москве сети Corbina.

К сожалению, пока ни одна компания не делала глобального исследования рынка интернет-услуг в регионах, а было бы весьма интересно посмотреть, меняется ли там ситуация. Ведь еще год назад жителям небольших городов был доступен только диалит.



БИТВА ХОСТИНГ-ПРОВАЙДЕРОВ

Успех любого интернет-проекта во многом зависит от выбора хостинг-провайдера. Если на ранних этапах раскрутки можно выбрать хостера поплотнее, то когда ваш проект начнет выбираться на вершины чартов, мелочиться уже нельзя.

При этом идеальных хостингов не существует, каждый из них заточен под решение определенной задачи или спектра задач. Например, некоторые хостинги идеально подходят для хранения веб-сайтов и файлов. Какие-то сервисы за определенную плату готовы выделить неограниченное дисковое пространство под почтовые ящики, в названии которых будет фигурировать заданный домен. Другие компании предлагают комплексные решения. Ну а некоторые и вовсе ломают устоявшиеся традиции: предоставляют пользователям удобный автоматизированный интерфейс, который позволяет подключать/отключать определенные услуги в реальном времени, устанавливать современные CMS и много чего еще.

Дабы помочь вам сориентироваться в выборе оптимального российского хостинг-провайдера, мы протестировали несколько десятков хостеров и по результатам составили два списка номинантов. Первый, большой, по платным провайдерам, второй, поменьше, по бесплатным. Обратите внимание, что в каждом списке представлены только лучшие, на наш взгляд, компании.

«Джино» — мистер-эргономика

Сайт: www.jino.ru

Несколько недель мы провели в Сети в поисках универсального хостинг-провайдера, который бы удовлетворил потребности каждого интернетчика. Оказалось, что определить победителя в данной номинации совсем непросто. И не оттого, что число претендентов зашкаливает, напротив — большинство хостингов универсальными можно назвать с большой натяжкой. Но нам все-таки повезло. По адресу www.jino.ru обнаружился сайт московского хостинг-провайдера «Джино». Несмотря на то что компания была основана в 2003 году, она уже успела стать весьма популярной (более 3000 постоянных клиентов) среди интернетчиков. И неспроста.

У разных пользователей — разные запросы. Для кого-то решающую роль при выборе хостера играют быстрдействие, надежность и простота использования. Кому-то важнее низкая цена. А, на-

пример, неподготовленному пользователю актуальна качественная служба поддержки, которая объяснит, как установить скрипты, расскажет о решении других проблем. Ну а кому-то нужен просто почтовый ящик большого объема, в названии которого будет фигурировать свой собственный домен (типа ivan@ivanov.ru).

Покупая обычный хостинг, необходимо выбрать тариф — заранее сформированный набор услуг, включающий в себя, кроме всего прочего, определенное место на диске для размещения сайта, а также поддержку различных технологий и стандартов (например, языка PHP или баз данных). Чем больше таких возможностей, тем дороже тариф. В любой тариф, помимо действительно нужных возможностей, будут включены и такие сервисы, которые, возможно, никогда и не будут использоваться, но платить за их поддержку все равно придется.

Сменить тариф тоже непросто: для этого нужно писать запрос хостеру. В некоторых случаях процедура смены тарифа может затянуться на несколько дней. А уж переводить сайт на более дешевый тариф хостер, естественно, будет без особого энтузиазма (или попросит за это денег).

Самое главное отличие «Джино» — то, что сервис провайдера работает совсем по другой схеме. Все новые услуги (дисковое пространство, обработки

PHP-сценариев, CGI, SSI) подключаются по отдельности, самостоятельно, через контрольную панель. Ненужные функции можно отключить и перестать платить за них уже на следующий день. Не придется переплачивать за сервисы, которые никогда не понадобятся. А если понадобятся, их легко активировать всего несколькими кликами.

Каждая услуга тарифицируется отдельно, при этом их суммарная стоимость пересчитывается ежедневно и средства на лицевом счете расходуются постепенно. Таким образом, вы можете на один-два дня увеличить объем дискового пространства, дабы выложить в Сети какой-нибудь увесистый файл. В случае с обычным хостингом это невозможно, но в «Джино» же вы можете просто выбрать в контрольной панели большее количество места под файл, а на следующий день вернуть прежний объем, заплатив за все это лишь несколько рублей.

Система подключения услуг — простая, но не единственная особенность этого хостинг-провайдера. «Джино» позволяет очень быстро установить одну из популярных систем управления контентом, использовать движки форумов, регистрировать новые домены и привязывать уже имеющиеся к своему аккаунту, управлять базами данных, следить за расширенной статистикой посещений своих ресурсов. Журнал автоматизированный своих ресурсов,

Дисковое пространство	Цена	Мас.	✓ Включено Дисковое пространство
<input type="radio"/> Дисковое пространство 1 Гб	1,10 руб.	33,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 2 Гб	1,70 руб.	51,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 4 Гб	2,30 руб.	69,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 6 Гб	2,90 руб.	87,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 8 Гб	3,50 руб.	105,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 10 Гб	4,10 руб.	123,36 руб.	
<input checked="" type="radio"/> Дисковое пространство 12 Гб	4,70 руб.	141,36 руб.	
<input type="radio"/> Дисковое пространство 14 Гб	5,30 руб.	159,36 руб.	

«Джино» — платный хостинг на все случаи жизни.

подключение/отключение услуг в режиме реального времени? Получите и распишитесь. Требуется практически моментальная установка популярных движков (PHP-Fusion, Drupal, WordPress)? Всегда пожалуйста. Хотите быструю регистрацию доменных имен (не забудьте предоставить всю необходимую информацию, чтобы домен зарегистрировали именно на вас, а не на хостера и полный доступ к их настройке параметров? Нет проблем.

При этом хостинг-система постоянно развивается: улучшается интерфейс, повышается эргономика. Да и про биллинг администрация не забывает — оплатить услуги хостинга можно десятком самых разных способов.

Ну и в заключение несколько слов о ценовой политике компании. Ежесуточная стоимость аренды 1 GB дискового пространства на «Джино» составляет примерно 1 рубль. По современным меркам это совсем немного.

Infobox — лучший почтальон

Сайт: www.infobox.ru

Почтовый хостинг в наше время — обычное явление. Многие пользователи готовы расстаться с п-ной суммой вечнозеленых, чтобы заполучить максимально защищенный (от спама, вирусов) нелимитированный почтовый ящик, в названии которого будет фигурировать ваш домен. Итак, кто без задержек и проволочек доставит ваши письма в любую точку земного шара? Предоставит неограниченное место под хранение почтовых сообщений, позволит обмениваться файлами большого объема, создавать любое число аккаунтов, использовать выделенный SMTP-сервер провайдера, сканировать послания на наличие вирусов, наконец, бороться со спамом?

Встречайте победителя. В номинации «Лучший почтальон» победу одержал хостинг-провайдер Infobox. Эта компания успешно оказывает телематические услуги с 2000 года. За семь лет она прошла путь от никому не известного хостера до одного из самых известных брендов. На сегодняшний день Infobox занимает шестое место среди

Полезные ссылки

www.whoishostingthis.com

— неплохой whois-сервис, позволяет определить хостинг-провайдера, который обеспечивает доступ к заданному сайту. Работает служба по следующей схеме. Вводите адрес любого портала в строке поиска, давите на кнопочку **tell me** напротив, и веб-сервис выдает вам всю информацию о хостинг-провайдере, под крылом которого проживает заданный вами ресурс. Предельно простой и удобный в обращении инструмент. Сами пользуемся и вам рекомендуем.

www.uptime.ru — русскоязычный сервис для мониторинга работоспособности

сервисов хостинг-провайдеров, дата-центров и обычных сайтов. Позволяет установить слежку за нужным сервером и периодически с заданным интервалом определять доступность рабочих станций. Результаты пользовательских тестов собираются на страничке <http://uptime.ru/mon.php>. Если хотите провести свою собственную экспертизу, продавайте следующие действия. Зарегистрируйтесь на сайте, после чего проследуйте в панель управления аккаунтом (поле **Вход для пользователей** в правом верхнем углу портала). Далее в поле **Добавить хост для мониторинга** напротив комментария **Имя** или **IP адрес сервера** вбейте название ресурса, за которым хотите установить наблюдение, и щелкните по кнопочке **Добавить**. Выбранный вами сайт будет занесен в специальную мониторинговую таблицу. Для просмотра статистики щелкните по кножке с изображением диаграммы в колонке **Действие**.

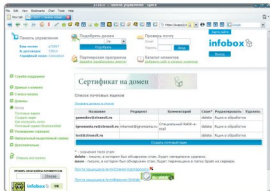
www.mylpneighbors.com — крайне оригинальный сервис, с его помощью можно узнать всю информацию о своих «соседях» — пользователях, которые «хостятся» на том же сервере, где размещен ваш ресурс. Так, например, для автора данных строк стало приятной неожиданностью, когда он обнаружил, что на сервере, где размещен сайт platinashop.com, содержится еще 415 разнообразных порталов.

хостинговых компаний России, обогнав многих конкурентов, которые работают на рынке хостинга значительно больше. В 2004-м Infobox запустила долгосрочный проект «ПочтаНавсегда» (www.pochtanavsegda.ru).

Компания одной из первых среди коммерческих хостеров предложила клиентам неограниченный объем под почту. В начале 2005 года был открыт дата-центр для размещения мощного серверного оборудования. Одним из основных направлений компании на сегодняшний день является предоставление услуг платного почтового хостинга по тарифам **LiteMail** (один почтовый ящик вида **имя@своей_домен**) и **Mail** (неограниченное число e-mail-адресов вида **имя@своей_домен**). И в том, и в другом

случае вы получаете неограниченное пространство под почтовые сообщения, домен в подарок, возможность размещения на одном аккаунте любого числа доменных имен, сервисы для проверки почты на наличие вирусов и спама, неограниченный e-mail форвардинг (переадресация почтовых сообщений в другие ящики), ежедневное резервное копирование данных, автономное UPS-питание серверов (на случай отключения электричества).

В процессе тестирования почтовые ящики Infobox работали просто отлично. Не было потеряно ни одного письма, задержка между отправлением/получением почты оказалась минимальной, а система защиты от спама фильтровала большую часть рекламных сообщений.



✓ Качественный почтовый хостинг — конек компании Infobox.



✓ NKVD.SU выделяется на фоне конкурентов оригинальным дизайном.

НКВД.SU — дружелюбный чекист

Сайт: www.nkvd.su

Для НКВД.SU (Народный комиссариат виртуальных дел) мы ввели дополнительную номинацию — «Дружелюбный чекист». За креативность, надежность и оригинальный подход к вопросу. Вроде бы какое НКВД-предложение ни возьми, у других провайдеров всегда можно найти более качественное и дешевое исполнение, но вот так чтобы в рамках одного проекта все хостинг-услуги были на очень хорошем уровне, да еще и недорого... Тут НКВД.SU явный лидер. Считайте эту номинацию задким призом судейских симпатий. Вроде бы за что-то конкретное награждать не получается, а вот по сумме достоинств — очень даже.

Титан

Потихоньку переходим к более серьезной номинации, в которой уже нельзя так просто выделить одного лидера, но обратим при этом внимание на других претендентов. За почетное звание «Титан» в нашем тестировании боролась крупные хостинги, которые идеально подходят для хранения файлов большого объема (предоставляют свыше 1 Гб дискового пространства на сервере), позволяют организовать мощные файлообменные сервисы (для размещения бесплатных программ, графики и т.д.), гигантские торговые площадки по продаже цифровых товаров, игровые порталы.

В результате тщательного исследования рынка хостинговых услуг мы пришли к весьма печальному выводу — таких провайдеров можно буквально по пальцам пересчитать. Нет, не подумайте, очень многие хостинговые компании предоставляют несколько десятков гигабайт места на диске, но вот беда — выполнение PHP-сценариев и простых скриптов на стороне сервера не поддерживается. Таким образом, за низкой ценой скрываются очень и очень сомнительные выгоды: выходит, что вы получаете дисковое пространство только под свои личные нужды — можете хранить на сервере свои фотографии, видео, музыкальные треки, мини-игры. Но не более

того: хостинги, где выполнение скриптов блокируется сервером, не позволяют организовать сервисы для обмена файлами (хранилища, сервисы для загрузки картинок и другие службы), а также использовать любые системы управления контентом (CMS) и движки для форумов.

Такие хостинги могут быть полезны только в одном случае — если вы лично загружаете на сервер файлы (используя FTP-аход), а потом даете ссылки на них где-нибудь в личном блоге, онлайн-магазине (ссылка в значении «товар») или на портале, который проживает под крылом бесплатного хостера (места там, как правило, хватает только на установку пары-тройки менеджмент-систем и хранение основных элементов оформления). Итак, встречаем призеров.

1 место — хостинг-компания McHost.ru (www.mchost.ru). Это один из немногих хостеров, которые предоставляют пользователям от 5 до 15 Гб дискового пространства для хранения массивных файлов и при этом поддерживают все современные технологии — позволяют обрабатывать PHP-сценарии и другие скрипты, работать с базами данных, выполнять веб-приложения на стороне сервера (обычные исполняемые файлы), просматривать суточную статистику посещений ресурсов с помощью компактного модуля Webalizer.

У компании есть собственный дата-центр, оборудованный по последнему слову техники: на площадке хостера размещены мощные серверные станции, которые напрямую подключены к сетям нескольких крупных операторов связи. К тому же McHost.ru обходит многих своих конкурентов за счет низких цен на предоставляемые услуги. Например, 10 Гб дискового пространства и поддержку всех современных веб-сервисов пользователи могут получить всего за **180 рублей** в месяц. Серьезных минусов в ходе тестирования данного хостинга замечено не было.

2 место — «Хостинг-центр РБК» (www.hc.ru). РБК проигрывает обладателю золотого кубка в цене, но не уступает лидеру в качестве и количестве предоставляемых услуг. По данным исследования, проводившихся с использованием новейших технологий типа WebWatch,

серверы провайдера и размещенные на них ресурсы были доступны в 99% случаев. Мы решили проверить достоверность данной информации с помощью сервиса UpTime.ru (все подробности о нем см. во врезке) — установили круглосуточное наблюдение за работой серверов хостера. Экспертиза подтвердила безотказную работу серверных станций «Хостинг-центра РБК». Среднее время отклика — 1 сек. Такие статистические данные не могут не радовать. Тестовый период — еще один довод в пользу рассматриваемого хостера. В течение семи дней интернетчикам разрешается протестировать хостинг «на прочность» по тарифу «Бизнес».

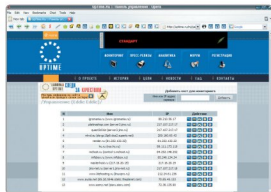
Ну и в заключение несколько слов о ценах. За 1 Гб дискового пространства в расчете на месяц придется оторвать от сердца и кошелька **85 рублей**, за 5 Гб — **170** и, наконец, за 10 Гб — **300 рублей**. Другие тарифные планы компании в рамках номинации «Титан» нас не интересуют. Каждый «большой» тариф (начиная с 5-гигабайтового) включает в себя поддержку CGI, SSH, SSL, обработчиков скриптов (PHP, Perl), поддержку MySQL, PostgreSQL, систем статистики.

3 место — хостинг «Джино» (www.jino.ru). Замыкает круг лидеров и получает бронзу хостинг-компания «Джино». Этот хостинг отлично подходит для размещения в Сети больших интернет-проектов. Несколько проигрывает своим конкурентам в цене, но в то же самое время компенсирует это возможностью размещения на одном аккаунте большого количества сайтов, самостоятельного конструирования тарифов (например, вы можете заказать 14 Гб дискового пространства, подключить необходимые обработчики скриптов, но не использовать расширенную статистику и почтовый сервис), наличием собственного парка мощных серверов и всего необходимого сетевого оборудования.

В цене стабильности работы серверов нам опять же помог бесплатный сервис UpTime.ru, мы тестировали провайдера на протяжении 3 недель. Результаты превзошли наши ожидания — сервис показал 100-процентную доступность станций «Джино». Время отклика сервера, как и в случае с «Хостинг-центром РБК», — 1 сек. Ну а вообще говоря — что это



McHost.ru — идеальная площадка для хостинга крупных информационных порталов.



Российский сервис UpTime.ru позволяет организовать слежку за состоянием работы любого веб-сервера.

Топ бесплатных хостингов

Статистика показывает, что многие интернетчики предпочитают бесплатный хостинг платному по многим причинам, главная из которых — доступность; за предоставленные услуги с вас не потребуют ни копеек. Поэтому с нашей стороны было бы крайне невежественно обойти стороной тему бесплатного хостинга и не обозначить наиболее популярные сервисы данной категории. Мы составили свой топ пяти крупнейших и самых удачных, на наш взгляд, бесплатных хостинг-провайдеров. Встречайте победителей.

1 место — Eomy.net (www.eomy.net). Пожалуй, лучший бесплатный хостинг для небольших и средних проектов: шустрый и надежный. Зарегистрировавшись, вы получаете в распоряжение **300 Мб** дискового пространства, **30 Гб** входящего/исходящего трафика в расчете на месяц, адрес вида **mya.rflty.net**, **30** поддоменов, поддержку трех доменов второго уровня (можно парковать свои собственные домены, например biz.ru), 3 базы данных, доступ по **FTP** и поддержку всех современных технологий (**PHP, CGI, SSI, Perl** и т.д.). Управление аккаунтом осуществляется через панель **cPanel+Fantastico**. Расплата за хэппи — принудительный показ текстовой рекламы в верхней части всех страниц вашего сайта, отсутствие возможности обмена почтовыми сообщениями (компания не предоставляет услуги электронной почты).

2 место — Ayola.net (www.ayola.net). Ищете простой хостинг, сравнимый по функционалу с коммерческими сервисами? Обратите пристальное внимание на качественный бесплатный хостинг Ayola.net. Быстрые сервера, современные технологии, бесплатная техподдержка. Каждому пользователю системы предоставляется **500 Мб** дискового пространства, неограниченный входящий/исходящий трафик, бесплатный домен третьего уровня (вида **md6.am9** или **s36**) и почтовый ящик, поддержка PHP, MySQL, GDlib, FTP-вход.

На фоне других бесплатных хостеров Ayola.net выгодно отличается наличием представленных скриптов. Так, на этапе регистрации вы можете выбрать произвольную CMS из списка (**Joomla!, PHP-Nuke, e107, phpBB2**) для установки на свой сайт. Ayola.net проигрывает Eomy.net только в одном — не позволяет привязать к аккаунту свои собственные домены второго и третьего уровней. А это очень и очень серьезный недостаток: доменные имена, в названии которых фигурируют непонятные **md6, am9 и s36**, смотрятся как-то не очень выразительно.

3 место — LiteHosting.ru (www.litehosting.ru). Этот бесплатный сервис является отличной площадкой для размещения двоек форумов, популярных систем управления контентом уровня **PHP-Fusion** и других небольших проектов.

Каждый пользователь получает **100 Мб** места на сервере, бесплатный домен третьего уровня, доступ по **FTP**, базу данных **MySQL**, возможность использования на хостинге **PHP-сценариев, Perl** и **Python-скриптов**.

Плюс ко всему перечисленному, разрешается привязывать к аккаунту свои собственные доменные имена второго уровня. Пожурить сервис можно разве что за выделение небольшой дисковой квоты: **100 Мб** едва хватает для установки нескольких систем управления контентом и двоек для форумов.

4 место — Jino-Net.ru (www.jino-net.ru). Используют уникальные технологии платной хостинговой системы «Джино» — мощные сервера, удобную панель управления аккаунтом. После регистрации бесплатного аккаунта на **www.jino-net.ru** вы получаете **70 Мб** места на диске, адрес вида **login.jino-net.ru**, возможность использования всех современных технологий (**PHP 5, MySQL (20 Мб), SSI, FTP**). Также стоит отметить, что пользователи Jino-Net.ru в любой момент могут перевести свой сайт на платный хостинг «Джино» (услуга бесплатная). Работу по переносу файлов и копированию информации из базы данных выполняет специализированная компания.

Из недостатков — некачественное имя вида **что-то@jino-net.ru** (все хорошие названия уже давно раскупали), сильная загрузка серверов (услугами Jino-Net.ru пользуются ты-

сячи интернетчиков), нехватка дискового пространства (**70 Мб** хватит максимум для того, чтобы содержать небольшой новостной портал или личный блог), нельзя привязать к аккаунту сторонний домен второго или третьего уровня. Именно в этом Jino-Net.ru и проигрывает конкурентам — Eomy.net, Ayola.net и LiteHosting.ru.

5 место — mirahOST (www.mirahost.ru). Планируете создать в Сети интересный интернет-проект и при этом нужно неограниченное дисковое пространство, свое доменное имя и качественная поддержка? Тогда вам лучше всего подойдет бесплатный хостинг mirahOST. Сервис служит исключительно для размещения, скажем так, необычных и законченных интернет-проектов. Подаете заявку, указываете необходимую дисковую квоту, например **25 Гб**, вводите желаемое имя для своего проекта в Сети и кратко излагаете концепцию — что, зачем, в чем заключается оригинальность вашего сайта. Если администрация решит, что ваш сайт достаточно необычен, вам предоставят все описанные выше возможности. В качестве платы за услуги придется размещать на страницах своих сайтов текстовые рекламные ссылки.

И все в mirahOST хорошо, вот только простой блог, небольшой ключевой портал или сайт по какой-то игре на нем не разместятся — такие проекты вряд ли утвердит администрация.

мы только о своих тестах? По данным UpTime.Ru, наблюдение за хостом «Джино» (официальный сайт хостинг-компания) ведется уже достаточно долго — с 15 сентября 2006 года. За это время не было ни одного отказа в работе.



Если вы ищете по-настоящему универсальный хостинг и главное для вас — мощь, простота, функциональность и надежность, обратитесь пристальное внимание на «Джино». В случае, когда требуются качественный почтовый хостинг, на арену выходит Infobox.ru. Почитайте нестандартный подход, креативность? Не проходите мимо NKVD.SU. Планируете запустить в открытое плавание гигантский информационный портал? В этом вам поможет McHost.ru. В случае если платить за услуги размещения сайтов в Сети совсем не хочется, есть смысл заглянуть на огонек к бесплатному хостеру EOMY.NET, который в чем-то даст фору даже некоторым платным сервисам. ■

Инструмент Who is Hosting This? позволяет определить, на сервере какой компании размещен сайт.

Алексей Макаренко

connect

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Удивительный калейдоскоп



Ссылка: <http://zoomquilt2.madmindworx.com/zoomquilt2.swf>

Совершенно потрясающий флэш-ролик.

Целью 88 фантастическо-реалистических картин являются одна в другую, камера надвигается на первую, влетает в нее, пролетает насквозь, оказывается в следующей картине — и так до бесконечности. Все новые и новые персонажи, феерия красок, буйство форм, необычное переплетение реальности и вымысла. Смотреть можно до бесконечности, в какой-то момент понимаешь, что тебя буквально засасывает в этот водоворот живописи.

Два важных момента. Во-первых, бегунок слева позволяет замедлить смену изображений и запустить камеру в обратную сторону. Во-вторых, с <http://zoomquilt2.madmindworx.com> можно скачать скрипсейвер с Zoomquilt 2. Только смотрите, осторожно устанавливайте его в систему: уставшего человека может и засосать в этот удивительный водоворот.



Ода минимализму

Ссылка: <http://guimp.com>

Знаете, почему рядом с этим текстом нет иллюстраций? Все просто. Guimp.com — самый маленький сайт интернета. На скриншоте его было бы просто незаметно. Малюсенькое-премалюсенькое окошко, но в нем есть и графика, и разделы, и навигация, и, вы не по-

верите, различные игры. Только долго на сайте не сидите, а то все глаза себе сломаете.

Бе-ме-кукареку



Ссылка: www.audioatrocities.com

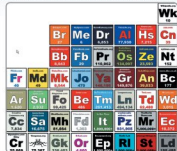
К ужасам пиратским переводам большинство геймеров (по крайней мере, русскоговорящих) давно привыкли. Флэбустеры виртуальных морей не утруждают себя ни хорошей озвучкой, ни качественным или хотя бы адекватным переводом текстов. На роль актеров обычно приглашаются либо ближайшие друзья и знакомые, либо сами пираты выступают в роли различных игровых персонажей. Текст же в лучшем случае правится после перевода в каком-нибудь «Промте», а то и вовсе подкружается в игру необработанным. Исключения, конечно, бывают, но крайне редко.

Но это пираты, а вот когда жуткую озвучку выдает разработчик игры или локализатор — это даже не смешно, а очень грустно. К сожалению, всевозможные ляпы и просто непрофессионализм девелоперов — не редкость. На сайте Audio Atrocities (перевести можно как «Ужасная озвучка» или «Аудиоужасы») собраны самые кошмарные звуковые дорожки из различных игр. Если услышать такой кошмар в игре очень не хотелось бы, то в отрыве слушать их очень забавно. Жаль только, перлов из PC-игр на сайте нет, а то коллекция ляпов выросла бы как минимум в несколько раз.

Интернет-менделеевщина

Ссылка: www.wellingtongrey.net/miscellaneous/archive/2007-06-23-periodic-table-of-the-internet.html

Последнее время стало модно представлять ссылки на сайты в какой-нибудь нестандартной форме. То облако из них на-



рисуют, то трансформера слепят. Теперь вот пошли еще дальше, оформили ссылки в виде импровизированной таблицы Менделеева. Получилась своеобразная периодическая таблица интернета.

Покатушки с горки



Ссылка: www.linerider.org

Крайне необычный проект. Вроде бы игра, а вроде бы и не совсем. Вам предлагается самостоятельно нарисовать снежную горку в простом графическом редакторе, а затем прокатиться с нее на санках: для этого достаточно нажать всего одну кнопку — и развеселый мальчуган отправится в звезд или в полет (это уж у кого какая горка «получится») со снежной кручи.

И все это было бы не так интересно, если бы поклонники игры не были столь активны. Они постоянно создают новые горки, выкладывают на сайте видео самых длинных звездочек, проводят конкурсы. В общем, из интересной, но простенькой задумки раздули настоящее виртуальное соревнование.

Нисколько не сомневаясь, что некоторые из вас крепко подкажут на LineFider, обращаем внимание: горку можно рисовать за пределы экрана, для этого всего лишь достаточно подвинуть уже нарисованное изображение при помощи инструмента «Рука». А то многие расстраиваются, что горка получается слишком меленькой.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



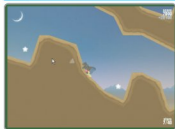
Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, 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 неопределенности!

Гуттаперчевый альпинист



Ссылка: www.teagames.com/games/blastbilly/play.php

Компания TeaGames, об играх которой мы уже не раз писали на страницах «Интересного в Сети», выпустила новую флэш-забаву — **Blast Billy**. Управляя гадюкой-куколкой (все части тела словно соединены шарнирами) в виде альпиниста, необходимо собрать как можно больше звездочек. Вот только сделать это совсем непросто: коварный покоритель вершин так и норовит пролететь мимо бонуса, а то и вовсе сверзиться с огромной высоты.

Приключения капле



Ссылка: www.miniclip.com/games/scrabble/en

Крайне необычная реинкарнация старых добрых «Леммингов». Вместо милых пушистых зверюшек в **Scrabble!** по полному опасностей миру путешествуют черненькие капли. Геймплей предельно упрощен: единственное, чем можно помочь приключениям, — подрисовывать в нужных местах мостики.

И вряд ли игра была бы увлекательной, если бы не потрясающая графика. Все персонажи и окружение стилизованы под рисунок тушью. А уж какие милые твари встречаются на пути капелек! Носатые колбаски, шестигонные груши, паукообразные лампочки...

Танк-гонщик



Ссылка: www.freeworldgroup.com/games2/gameindex/zorrotank.htm

Простенькая, но очень веселая танковая аркада. Если в большинстве подобных игр необходимо просто кататься по плоскому уровню (вид сбоку) и уничтожать неприятеля, расстреливая его в упор, то в **Zorro Tank** есть элементы тактики. Дуло танка можно поднимать и опускать, это позволяет расстреливать вражескую технику и укрепления из-за препятствий, не подставляясь под выстрелы.

Покорми меня!



Ссылка: www.flashgames247.com/play/857.html

Помните старый американский фильм «Магазинчик ужасов» (не путать с аниме **Pet Shop of Horrors** Акино Мацури)? Работник цветочного магазина вырастил необычное растение, которое питалось только мясом человека. Растение быстро росло, требовало все больше пищи. Проголодавшийся цветок жалобно скулил: «Покорми меня! Покорми меня!»

Так вот, в игре **Feed Me** вам как раз и придется кормить очень похожий розинкоподобный куст. Вот только коварное растение научилось перемещаться самостоятельно. Да и на обед поглощает не человека, а, как и положено насекомоядной траве, мух.

UT на флэше



Ссылка: www.newgrounds.com/portal/view/404643

Unreal Flash 2007 — это флэш-итерация игр серии **Unreal Tournament**. И стоило бы похвалить авторов за столь наглое использование чужого бренда, если бы не одно «но». Игра выполнена просто блестяще. Вроде бы все полностью двумерное (вид сбоку), но воспроизведены многие UT-шные режимы игры (**Deathmatch**, **Capture the Flag**, **Instagib**, **Last Man Standing**, **King of the Hill**), оружие, отлично проработана физика. А главное — играть очень интересно. Это уже не банальное развлечение на 10-15 минут, а вполне серьезная игра, способная увлечь на несколько дней или даже недель. Жаль только, что поддержка локальной сети нет, а то игра вообще цены бы не было.

Веселый BMX



Ссылка: www.devppi.com/flash-game/bmx-park

Отличный симулятор покатушек на **BMX**. Райдер расскажет на своем байке по спортивной площадке (есть и рампа, и перила для скольжения, и полосы разгона) и вытворять такие кульбиты, что опытные спортсмены позавидуют. Главная задача на каждом уровне — набрать как можно больше очков, а для этого придется выложиться по максимуму: в арсенале байкера четыре базовых трюка (не считая простой прыжок), которые можно комбинировать в самые различные последовательности.

КИБЕРСПОРТ

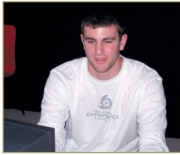
35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ESWC ВСЕ РАВНО

Самым, кхм, «независимым» турниром 2008 года обещает стать **Esport World Cup 2008**. За отчетный период с ним произошло сразу несколько интересных вещей.

Во-первых, отныне турнир будет проводиться не во Франции. Новость для кого-то не очень хорошая, а для кого-то нормальная. Другое дело, что ESWC 2008 будет проходить в США (а именно в Сан-Франциско) — это уже хуже не придумаешь. Такой переезд сильно повлияет на состав участников, ведь получить визу в Штаты для жителей некоторых стран (например, нашей) весьма проблематично.



Zefor: легендарный американский «стример» уже объявил о своем возвращении в большой D в 2008 году.

Вторая новость действительно хороша. О том, что вместо CS: Source организаторы намерены оставить старый добрый CS 1.6, стало известно давно, а через некоторое время определились еще две дисциплины на турнире. Ими станут **Warcraft 3: DotA 5x5** и... **Quake 3 Arena**. Ну, мы уже даже не знаем. С одной стороны, на фоне выхода **Unreal Tournament 3** это выглядит жестоко, с другой — где-где, а у нас в стране слову «Quake», особенно под номером «3», рады всегда и везде. Свой выбор организаторы аргументировали просто — мол, игра старая, проверенная и никаких проблем не создающая. В том числе и проблем с участниками, добавим от себя.

INSOMNIA УХОДИТ КРАСИВО

23-летний болгарский прогеймер **Здравко «Insomnia» Георгиев (Zdravko Georgiev)** сообщил о своем уходе из киберспорта. Insomnia начал свою карьеру еще во времена единоличного правления **Starcraft**: в **Brood War** в области киберспортивных ФТС. В 2001 году он вошел в первую восьмерку **World Cyber Games**, после чего перешел на **Warcraft 3** (тогда еще **Reign of Chaos**). Там он, в отличие от многих последователей, не потерялся, заняв призовые места на двух чемпионатах во Франции (**CPL Cannes** и



Insomnia и DODV: вылет в Москву на ASUS Open 2003 год.

Clickarena), а в 2003-м выиграл **WCG** в Сеуле, что стало его высшим достижением. После этого столь громких побед болгарин уже не одерживал, но выступал весьма успешно. Последним его достижением стала победа на испанском турнире **GameGune** летом прошлого года. Практически все успешные этапы своей карьеры Insomnia провел под знаменем **SK Gaming**.

В своей последней колонке на сайте родной команды Здравко мотивировал уход тем, что просто-напросто добился в киберспорте всего, о чем мечтал, и не хотел бы превращать его из удовольствия в рутину: «Сейчас я занимаюсь спортом четыре раза в неделю. Вчера катался на сноуборде, было очень здорово. Также я восстановился в университете и начал более активно общаться с друзьями». Что ж, хороший пример для подрастающего поколения и при этом никакой антирекламы киберспорта.

CPL ПРОВЕЛИ ХУДШИЙ ТУРНИР В СВОЕЙ ИСТОРИИ

Действительно, едва ли можно было назвать лучшим чемпионатом, прошедший в кон-



CPL Winter 2006 познакомил нас с ситой шведкой Fratic. В этом году обошлось без знакомств...

це декабря в Далласе, под названием **CPL Winter**. Некогда этот турнир (как и **CPL Summer**) был смыслом жизни для многих профессиональных команд: зимой 2003 года шведы **SK Gaming** сделали один из первых шведов в блестящем будущем, в 2004-м за ними же последовали немалыми своим составом **NoA** (см. раздел **Киберспорт/Special** на DVD!), а в 2005-м благодаря тому же **CPL Winter** мы впервые узнали о другой шведской силе под названием **fratic**. Увы, в этот раз обошлось без открытий.

Мало того, что в США все давно уже пересели на CS: Source, но даже европейские команды, верные традициям, просто бойкотировали чемпионат, что привело к плачевным показателям: 14 составов и ни одного явного фаворита. В номинации Source выступало 16 команд, и, несмотря на более сильный состав участников, ощущение любительского турнира не покидало до самого конца. Напомним, что на обе номинации **CPL** выделили по \$25 тыс.

PGS МЕНЯЮТ ДОМ



Новый CS-состав MYM

Слухи о том, что одна из лучших CS-команд современности, польская **PGS Pokerstrategy**, может в ближайшее время поменять пристанище, витали в воздухе давно, и вот, наконец, все решилось.

Отныне талантливая пятерка будет выступать под небезызвестным тегом **MYM (Meet Your Makers)**. Последние предсудетельно распустили свое датское CS-подразделение незадолго до подписания контрактов с поляками, и в итоге все выглядело более чем естественно.

Экз-**PGS** до вступления в ряды **MYM** были наиболее сладким куском на европейской карте CS, сочетая в себе стабильный состав и великолепные результаты: в 2006-м они выиграли **World Cyber Games**, а прошлым летом добрались до первой ступени на **ESWC**, оформив тем самым золотой дубль, хоть и не за один год. Подробнее об этой команде вы могли узнать из прошлого номера «Игромания» (на диске, в разделе **Киберспорт/Special**).

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Роман «Definition» Бут, Сергей «Asfalot» Мандрик

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE: GRUBBY — КОРОЛЬ ОРКОВ



Видеообучение: 4K.Grubby (Орда) против mouz.Tod (Альянс) на карте *Lost Temple*

Уроки микро: нарезка видео от первого и третьего лиц 4K.Grubby. На этот раз мы объединим два раздела, посвященных *Warcraft 3*, а именно — видеообучение и уроки микроконтроля. Все оттого, что они завязаны на одной и той же легендарной личности — голландце 4K.Grubby (Орда). Это один из самых ярких прогеймеров за всю историю компьютерного спорта, который пережил и взлеты, и падения, — опыта у него хоть отбавляй. В его музее можно найти скальпы практически всех известных игроков из самых разных стран мира.

Порой кажется, что для Grubby вообще нет никаких преград.

Согласитесь, выиграть Ордой у Альянса на карте «Древний храм» на противоположных респавнах арисложно. Но только не для Grubby: он запросто одолел своего бывшего соперника, одного из лучших игроков за людей — mouz.Tod. О том, как повторить подобное, вы увидите в видео, ну а уроки микро помогут разобраться во всех аспектах ведения боя, тем более что к нам в руки попал эксклюзивный материал — комментарий самого Grubby.



■ В матче против бывшего соперника Grubby был немалым.

CS 1.6: ЛУЧШИЕ КОМАНДЫ МИРА

26 ноября 2003 года на свет появилась одна из самых необычных команд в истории *CS* — **Team NoA**. Команда имела невиданный доселе «межконтинентальный» состав: два игрока из США (**shaGuar** и **Method**) и три из Норвегии (**Knoxville**, **Nalkon**, **Ben**). Первая цель была поставлена тут же: выиграть **CPL Winter 2003**, до которого на тот момент оставалось чуть больше месяца, что делало задачу сложной даже для игроков такого высокого уровня. Ровно месяц потратила новая команда на тренировки в Калифорнии со шведской **Adrenaline[GX]**. **CPL Winter 2003** закончился для NoA вторым местом, но на самом деле и этого было вполне достаточно: как сейчас стало модно выражаться, невозможное возможно.

За несколько последующих лет NoA пережила четыре смены состава, приютила под своим крылом и раскрыла таланты таких выдающихся норвежских игроков, как **Element** и **Xeq2**, да и вообще редко пропадала из поля зрения, всегда имея в киберспортивных новостях свою нишу. Заняв второе место на последних **World Cyber Games**, нынешний состав NoA (давно уже состоящий только из датских игроков) перешел под знамена немецкой **mTw (mortalTeamwork)**.



■ Team NoA. Внимание, сейчас вылетит пламя!

ТАКЖЕ НА DVD



■ Custom UT3: меню выбора оружия.

■ **Custom UT3:** первая пасточка — турнирный мод для Unreal Tournament 3.

■ **Конвертер карт** из UT 2004 в UT3.

■ **Teewars:** очередное развлечение в киберспортивном комьюнити — 2D-шутер с deathmatch, team deathmatch и capture the flag. В общем, все как у взрослых. Имеет



■ Teewars.

успех в интернете, так что не упустите шанс попробовать.



Team Fortress 2: Высший класс

Знакомимся с классами Team Fortress 2 поближе и раскрываем секреты игры

Не будем отступать от традиций — класс разведчика (Scout) в игре идет первым, с него и начнем. Способность делать двойной прыжок уникальна для этого класса, так же как и уникальна скорость его бега. Без всякого преувеличения скауту не страшен ни один класс, ибо ружье и достаточно мощно, а преодолеть расстояния, на котором их можно эффективно использовать, для скаута раз плюнуть.

Основным призванием скаута можно назвать такание дипломатом с документами. Пока что единственной популярной в этом жанре картой является классическая **ctf_2fort**. Наиболее разумное использование скаута — бег с балкона на балкон при помощи двойных прыжков под прикрытием снайпера. Факт — со второго этажа разведчиком атаковать гораздо удобнее, хотя бы потому, что процент попадания под обстрел в таком случае ниже. Также не забываем, что направление полета скаута в двойном прыжке можно менять в любую сторону.

Sc_well — вторая, на наш взгляд, удачная карта для скаута. Вода, сношащие паводы и расположенная выше, чем обычно, центральная точка дают явное преимущество скауту над более медленными классами. Опять же, возможность безболезненно прыгать на вагоны дана только этому классу.

Одной из изюминок классического Team Fortress были гранаты, с помощью которых можно было с небольшим уроном переноситься на внушительные расстояния с большой скоростью, тем самым наводя ужас на оборону команды соперника. В TF2 это всеялще упразднили, однако классы Soldier и Demoman с помощью своего оружия могут делать практически то же самое. Солдат, по сути, использует для прыжков ракетницу. С помощью ракет-джампа можно, во-первых, занимать недосягаемые обычным классам высоты (например, крышу на карте GravelPit), а во-вторых, ускорить темпы атаки и обороны. Яркий пример — все та же GravelPit, последняя точка захвата, расположенная на самом верху башни. Добротный ракет-джамп доставляет солдата атаки прямо на точку, где, как показывает практика, порой вообще никого не бывает — линия обороны может быть выстроена где-то в стороне.

Поддержка (Demoman) для прыжков использует свое второе оружие — pipebombs, они же бомбы-литучки. Взрывать их можно по соест-

венному желанию, что делает прыжок с них легким и приятным. Две таких бомбы могут доставить подрывника в любую досягаемую точку, правда, с серьезным уроном для здоровья.

ВРАЧА!

Медик, самый пацифистичный класс в TF2, является неотъемлемой частью любой команды, особенно если дело касается захвата точек. Помимо лечения фронтального (то есть всех членов команды), медиком принято играть в связке с каким-нибудь сильным классом, имея «постоянного клиента». Именно ему и будет доставаться «убер» — заряд, который копится у лекаря в правом нижнем углу экрана. Заряд непростой, дает временное (10 секунд) бессмертие медику и пациенту. Интерес представляют как минимум три связки.

Медик + пулеметчик. Классика жанра и первое, что приходит в голову. В бою пулеметчиков нужно лечить в первую очередь.

Медик + поджигатель. Самый веселый класс, под «убером» способен сжечь всю команду врага в считанные секунды вместе со всеми пушками и постройками. Достоверный рекорд — 17 юнитов за 45 секунд — можно найти на просторах YouTube по запросу «Uber Pyro».

Медик + инженер. Вкратце: «убер» на инженера, чинящего в этот момент свою пушку, способен отбить практически любую атаку.

Первое оружие медика, стреляющее шприцами, в бою практически бесполезно, но это единственное оружие, с помощью которого можно доставлять тиммейтов на разные высоты. Все просто — очередь шприцов, направленная в пятую точку напарника по команде, способна разогнать его вертикально на желаемую высоту. Работает это с более-менее легкими классами — разведчиками, снайперами и, что немаловажно, инженерами.

В завершение медицинской темы еще два простых совета. Во-первых, никогда не ждите крика «medic!» от тиммейта, если сами видите, что ему плохо: порой медика просто забывают позвать. Во-вторых, медик тоже может драться, причем больно. В частности, пилот.

ОГОНЬ-МУЖЧИНА

Небольшую порцию славы Pyro получил еще в прошлой главе, продолжим тут. Поджигатель относится к классам, для которых очень важно поведение в игре. Имеется в виду, что просто так бегать и стрелять им нельзя, хотя

ХОРОШО ТАМ, ГДЕ МЫ ЕСТЬ

А вот какие сервера Team Fortress 2 мы рекомендуем:

85.21.79.226:27015-18 — Москва, Corbina. Все карты, включая модную Lazytown.

80.93.176.243:27017 — Санкт-Петербург, SWNet, карта 2fort, мгновенный респаун игроков.

77.90.192.245:27015 — Киев, Fairplay.com.ua, все карты, развитая культура командной игры.

81.3.59.197:20000 — Берлин, K-Play.de, все карты, неплохой пинг на СНГ.

бы из-за того, что огнемет не работает на больших и даже средних расстояниях. Стихий огнеметчика — ближний бой. Следовательно, необходимо искать способы для его организации. Это могут быть атаки из-за угла, из воды или других особенностей карты (например, решеток на dustbowl). Подожженный противник продолжает гореть сам еще некоторое время, потушить его можно лишь водой или аптечкой, так что следует еще и рассчитывать максимально неудобное для врага место атаки.

Атаки большие скопления врагов, не забывайте двигаться как можно активнее (не зря этому классу даны довольно быстрые ноги) и поджигать максимальное количество народа. Как только поймете, что горят все, а вы еще живы, можно переходить к индивидуальной работе.

При общении с быстросными классами, которые иногда бывает проблематично убить на месте, вспомните про второе оружие поджигателя — дробовик. Он вполне сойдет для улепестывающего от вас разведчика, плюс это единственное решение для нашего героя в воде.

Самым опасным для Pyro классом является солдат. Тут два совета: тренировать стрейф, стараясь подобраться к солдату с фронта, или заходить к нему со спины. В общем, при всей фееричности своей работы поджигатель требует максимальной осторожности в передвижениях.

ОДИН В ПОЛЕ

Повлечение худосочной фигуры в шлеме на горизонте неминуемо означает: жди беды. Это, можно сказать, такая народная примета. Класс



Нубо: заходим в тыл лироманом.



Пулеметчик попал в не самую красивую команду.



Этому скауту не повезло.

снайпера на самом деле не столь сложен, как широк или медик, но и тут для начинающих игроков припасено несколько советов.

Единственно верная цель для снайпера — голова противника. Попасть в нее, как правило, не составляет труда, если только речь идет не о прытких скаутах. Одно попадание в голову убивает любой класс. Обратите внимание, шкала в прицеле также сделана не для красоты.

Важно понимать, что снайпер существует не только для перестрелок с другим снайпером, засевшим напротив. Как можно чаще меняйте позицию, не бойтесь попасть под огонь. Особый шик для снайпера — умение работать на средних дистанциях, а также fast zoom, известный еще по Counter-Strike.

Добы не привлекайте внимание к своей персоне, старайтесь держать световую точку, исходящую из вашего оптического прицела, в стороне от врага — нормальный противник едва ли станет пытаться счастья там, где гуляет ваш курсор.

МОНТАЖНИКИ-ВЫСОТНИКИ

В обороне стандартной (8 человек) команды должно быть два обязательных элемента — Demoman со своими riperbombs (не забывайте, что они отлично крепятся на потолок и стены) и инженер со своим, юм, всем. Инженер в TF2 наименее подвижен, так как установленная им техника требует постоянной заботы и апгрейдов. Основные тонкости игры инженером, как правило, связаны с тем, где и как расставлять пушки. В ранних версиях игры был обнаружен баг, с помощью которого можно было на карте Gravel Pit спокойно строить все что угодно под землей — противник просто не мог понять, откуда идет огонь. К счастью, силами Steam патчи для TF2 выходят регулярно и такие ошибки быстро убираются.

Рассматривая игру на примере ctf_2fort и имея одного-двух инженеров, над обороной стоит подумат дважды. Основной момент — пушка используется не для охраны, а для обороны. То есть ставить ее в комнате с чемоданом на самом деле смысла нет, посему лучший вариант — второй этаж двора. Более оригинальный вариант — пушка в воде по центру — требует прикрытия.

Поставить пушку в относительно недосгаемом месте можно довольно простым путем (не с помощью медика, например) на других картах — просто не забывайте, что инженер может вставать на свои постройки, и пополнять запасы железа. Таким макаром можно отстрелиться под потолок с cr_well (обратите

БОЛЬШОЙ ТИМПЛЕЙ В 4GAME



Сувенирные футболки и Oplano Box с автографами создателей.



Какой же турнир в 4GAME без мячей на сцене?

22-23 декабря в клубе 4GAME (Москва) прошел первый в России турнир по Team Fortress 2. Турнир игрался в формате 5x5, что было обусловлено размерами сцены, однако это несильно расстраивало участников чемпионата. Набралось аж 12 команд для открытого турнира и еще 3 для турнира среди прессы.

Первое место, 20 тысяч рублей и кубок победителей открытого турнира получила команда White Bears во главе с олдскул CS-ром Woody, а в турнире прессы — коллектив журнала «Навигатор игрового мира». Команда нашего журнала ввиду занятости редакции принять участие в турнире не смогла.

внимание на шкафы на втором этаже, крайние точки) и на доме точки В на Gravel Pit. Первый трюк вообще прост, второй чуть сложнее, с ним можно ознакомиться на том же YouTube по запросу «engineer trick gravel pit».

А ВАС, ШПИРАЦ...

Если все вышеописанные классы любой новичок может опробовать практически безболезненно, то к игре за шпиона (Spy) лучше подготовиться. Итак, что мы имеем: неплохая скорость передвижения, возможность на время становиться невидимым, возможность маскироваться под врага. Из оружия — неплохой револьвер, нож, убивающий любой класс при ударе в спину, и детонаторы для вывода из строя вражеской техники.

Как и «убер», невидимость длится всего 10 секунд, восстанавливается же за 30 секунд. При убийстве невидимость тут же теряется, зато в ней можно спокойно расставлять детонаторы на пушки. Также невидимость пропадает, когда шпион берет чемодан или становится на точку. Как видите, условий немало, но баланс есть баланс.

Гораздо проще дело обстоит с маскировкой. Она бесконечна, но и здесь есть свои нюансы. Первый и главный — поведение. Так как маскировка выражается только во внешнем виде, шпион не может стрелять, заходить на чужой респаун и проходить сквозь стены

тиммейтов (собственно, как и любой игрок не может пройти сквозь врага). Также подозрение может возникнуть, например, целый и невредимый солдат, выдвигающийся зачем-то в сторону своей же базы на 2fort. Отсюда правило — принимать чужой облик шпиону лучше уже на чужой базе, а туда добираться проулками и с помощью невидимости. Начет контршпионажа, таким образом, также все ясно.

При умножении построек (в частности, sentry) у шпиона обычно возникает одна проблема — у каждой пушки есть свой инженер, а нормальный инженер без присмотра ее не оставит и в случае чего сможет сбить поставленный шпионом детонатор. Для убийства двух зайцев сразу требуется найти колющегося у пушки инженера, быстро отбить его ножом в спину и тут же поставить детонатор. Чтобы хватило времени на переключение с ножа на детонатор, важно, чтобы пушка была повернута в другую сторону. Ну и не забывайте прописать быстрое переключение оружия в консоли (hud_fastswitch 1).

■ ■ ■

На этом приостановим рассказ о тонкостях игры в TF2 — это явно не последняя статья по лучшей мультиплеерной игре 2007 года, особо отмененный в наших игровых годах. Не злорадствуйте, получите удовольствие от игры, а главное — играйте с командой, а не с самим собой. ■



Вот так за 40 секунд разминки два медика набирают себе на «убер».



Пулеметчик получает по голове бейот в последний раунд, точка обитая.



Рэш скаутами удалось наголовину — бегающего вперед только что разнесло ракетой.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (фотография выемается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различия версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Call of Duty 4: Modern Warfare



Несколько новых кодов (первую партию мы публиковали в «Игромании» №12/07).

В опциях игры активируйте консоль. Нажмите тильду (~) и напечатайте `seta theraisescow «1337»` (с кавычками). Затем вбейте `spdevmap bog_a`. Этим действием вы активируете режим чивов. Теперь в той же консоли печатайте: `cg_drawGun` — убрать оружие; `cg_fov` — точное прицеливание работает с любым оружием; `r_fullbright` — осветляет картинку; `give название оружия` — дает указанное оружие. Вот список того, что можно использовать с этим кодом: `g3, mp5, dragunov, beretta, usp, saw, m9, stinger, javelin`.

Crysis



В прошлом номере мы публиковали один из способов активации чивов (с редактированием игровых файлов). Есть еще и второй способ: запустить игру с параметром `-DEVMODE`. Для этого кликните правой кнопкой по ярлычку игры, выберите **Свойства** и в графе **Объект** через пробел после кавычек допишите этот параметр. Строка должна будет выглядеть примерно так: `-C:\Program Files\Crysis\bin32\Crysis.exe» -DEVMODE`. Теперь вам доступны несколько дополнительных клавиш:

F1 — переключает камеру на вид от третьего лица;

F2 — переносит героя к следующему чекпойнту; **F3** — прохождение сквозь стены; **F10** — переносит героя к предыдущему чекпойнту;

Num 1 — дает ракетницу, шотган и пушку прицельцев;

Num 2 — бесконечные патроны;

Num Enter — показывает меню отладки. Есть в игре и консольные коды. Нажмите

тильду (~) и введите:

`r_displayinfo 0` — убирает отладочную информацию с экрана;

`g_godmode 1` — бессмертие;

`l_noweaponlimit 1` — можно таскать с собой сколько угодно оружия;

`l_unlimitedammo 1` — бесконечные патроны;

`l_giveallitems` — все оружие;

`g_suitSpeedMult = 2` — увеличивает скорость Номада;

`ai_UseAlternativeReadability` — корейцы лопочут по-корейски.

Наконец, вот вам способ сделать так, чтобы энергия прибора ночного видения не заканчивалась. В консоли наберите:

`hud_nightVisionConsumption = 0`

`hud_nightVisionRecharge = 999`

FIFA Manager 08



В папке `ea sports\ifa manager 08\user\objects` откройте файл `house.txt` и откройте его «Блокнотом». Замените самую последнюю строку на вот это:

`Palace,Palais,Schloss,Palacio,Palazzo,Pal ac,1200000000,palace.bmp,2005`

Теперь, купив в игре резиденцию, вы получите \$900 млн.

Gears of War

Откройте «Блокнотом» файл `WarInput.ini` (находится в папке **Мои документы\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Conf**). Добавьте (или измените, если они уже есть) следующие строки, чтобы они выглядели вот так:

`[Engine.Console]
ConsoleKey=TiIde
TypeKey=TiIde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBots=1
bEnableUi=True`

Во время игры давите тильду (~) и введите: `set WarfareGame.Pawn_COG-сима> Default Health 99999` — увеличивает здоровье пиратов.



Вместо `сима>` надо печатать имя нужного бойца: `Marcus, Dom, Carmine, Baird, Minh, Gus`. `set WarfareGameContent.Pawn_сима> defaulthealth x` — изменяет на `x` здоровье врага. Вместо `сима>` бьивайте кличку монстра. Вот самые сильные из них: `GeistGeneral Raam, GeistBerzerker`.

Теперь вплотную займемся оружием. Открывайте «Блокнотом» файл `WarWeapon.ini`. Там прописаны параметры всех стволов в игре. Каждый блок параметров начинается со строки `[WarfareGame.Weap_название оружия]`. Вся закладка в том, что просто изменить их в этом файле не получится — игра вылетит с ошибкой. Поэтому вводить все это надо через консоль. Чтобы понять, как это сделать, рассмотрим такую пример.

Возьмем секцию «Лансера» `[Warfare Game.Weap_AssaultRifle]`, а в ней — параметр `MagSize=60`. Он указывает на количество патронов в одном магазине для данного оружия (60 штук по умолчанию). Обозначим эти строки так:

`[WarfareGame.Weap_AssaultRifle]` — секция; `MagSize` — параметр; `60` — значение.

Вот формула, по которой надо вводить все это в игровой консоли:

`set секция параметр значение`

В данном примере, если мы хотим 1000 патронов в объеме, в консоль надо вводить:

`set WarfareGame.Weap_AssaultRifle Mag Size 1000`

Параметров очень много, и не слишком понятно, что делают многие из них, так что простор для экспериментов открывается огромный. Вот некоторые самые важные параметры:

MaxSpareAmmo — максимум патронов, которые герой может таскать для данного оружия; **PRM_MaxAimError** — максимальный разброс пуль;

PRM_RateOfFire — скорострельность;

MeleeAttackDamageMin, MeleeAttack Damage Max — минимальные и максимальные повреждения, если захватить данным стволом монстра в челюсть;

ReloadDuration — время перезарядки.

Наконец, чтобы не бивать все чивы вручную, создайте текстовый файл с любым именем (например, `mod.txt`) и впишите в него все ваши коды (одна строчка — один чив). Кладите файл в папку `Gears of War\Binaries`, запускайте игру и в консоли набирайте адрес `сима> имя файла`. В нашем случае: `сима> mod.txt`. Все чивы, что вы прописали в файле, выполнятся в игре.

Guitar Hero 3: Legends of Rock



Коды набираются в меню читов (Options/Cheats/Enter Cheat). Обозначения: **G** — зеленая кнопка, **R** — красная, **B** — синяя, **Y** — желтая, **O** — оранжевая. Если кнопки идут подряд (без пробелов), значит нажать их надо одновременно, чуть подержать, затем отпустить и нажать следующую комбинацию. К одиночным кнопкам слово «подержать» тоже относится.

O B O Y O B O Y — гиперскорость;
YB GY GR RB RY RY RY YB GY GR RB RY RY RY GY RY RY — дополнительная гитара;
RY RB RO RB RY GB RY RB — режим выступления;

GR GR GR RY RY RB RY YO YO два раза подряд — режим точности;
YO RB RO GB RY YO RY RB GY GY YB YO YO YB Y R R Y R Y O — открывает все песни (выключить чит нельзя);
GR B GR GY B GY RY O RY GY Y GY GR — не бывает fail'ов (в карьере не работает);
G R G Y B G O G B G Y G R G GR RY GR YB GR BO GR YB GR RY GR GY — большие ноты;
GR GY YB RB BO YO RY RB — легкий эксперт.

Juiced 2: Hot Import Nights



Коды вводятся в лаборатории ДНК. Каждый код открывает новое соревнование, выиграв которое вы получите указанный автомобиль.

KNOX — Ascari KZ1;
JWRS — Nissan Skyline R34 GT-R;
GVDL — BMW Z4;
YTHZ — Audi TT 1.8L Quattro;
GVDL — BMW Z4 Roadster;
RBSG — Holden Monaro;
BSLU — Hyundai Coupe 2.7L V6;
MRHC — Infiniti G35;
MINCH — Frito-Lay Infiniti G35;
KDTR — Koenigsegg CCX;
DOXP — Mitsubishi Prototype X;
PRGN — Nissan 350Z;
WIKF — Saleen S7;
FAMQ — Seat Leon Cupra R.

Need for Speed: ProStreet

В меню карьеры выберите **Code entry**, а там — **Secret code**. Вбивайте:
CASHMONEY — \$10 000;
SAFETYNET — 5 жетонов бесплатного ремонта;
UNLOCKALLTHINGS — открывает все бонусы;
HORSEPOWER — Chevrolet Chevelle SS;



COLLECTORSED& — открывает машины, доступные по идее, только в коллекционном издании игры;

REGGAME — \$10 000 и бонусная машина;
ZEROZEROZERO — Coke Zero Volkswagen Golf GTI;

ITSABOUTYOU — Audi TT3.8 Quattro;
MITSUBISHIGOFAR — Mitsubishi Lancer Evolution;

CASTROLSYNTEC — Castrol Syntec Decal;
ENERGIZERLITHIUM — Energizer Lithium Decal;
WORLDSLONGESTLASTING — Energizer Lithium Dodge Viper.

Shadowgrounds: Survivor



Нажмите F8 и набирайте коды. Перед каждым кодом надо вбивать **externinclude developer**, например **externinclude developer:open_door**.

main — отладочное меню (для навигации используйте кнопки F2 и F3, для выбора — F4);
open_door — открывает ближайшую к вам дверь;
spawn_alienattack — появляется куча монстров с желанием порвать вас на грелки;
reloadstuff — максимум патронов;
givestuff — все оружие;
warpforward — переносит героя недалеко вперед;

warmore — переносит героя далеко вперед;
fullhealth — полное здоровье;
giveallkeys — дает все ключи;
loseallkeys — отнимает все ключи;
openallremotedoors — открывает все двери;
closeallremotedoors — закрывает их обратно;
immortal — бессмертие;
stuffed — активирует почти все, что перечислено выше.

Следующие коды вводятся как есть, без всяких приставок перед ними:

setMissionSuccessCounter 1 — победа в текущем уровне;
setMissionFailureCounter 1 — проигрыш;
hideGUI — прячет интерфейс;
showGUI — показывает интерфейс;
disableAllAI — выключает интеллект и врагов, и друзей;
enableAllAI — включает интеллект;
enableHostileAI — отключает интеллект только врагов;
disableHostileAI — включает его обратно.

SimCity Societies



Давите **Enter** что есть силы и вбивайте:
allnjure 0 — все живы-здоровы;
allnjure 1 — все ранены;
allsick 0 — никто не болеет;
allsick 1 — болеют все;
Eureka — доступны все здания;
Reward — доступны все бонусные здания;
whatsaguzzardo — бесплатные действия с постройками;
orbo — бесплатная энергия;
moneytree x — дает х денег;
partridge — все счастливы;
spawn имя — призывает любого сима. Их названия можно найти в папке **Electronic Arts\SimCity Societies\Data\XMLDb\Game\Objects\Figures**. Например, код **spawn policeman** призывает полицейского.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игре они иногда встраивают трюки, которые называются паскалками. Эти трюки называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Call of Duty 4: Modern Warfare

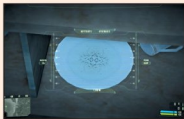


Досмотрите титры до конца — и вам дадут поиграть в короткой бонусной миссии на самолете, захваченном террористами, где надо за несколько минут освободить заложника. — peter333@inbox.ru

После первой миссии показывается сцена, где главного героя везут на машине. Спереди справа сидит человек в спортивном костюме, который уж очень похож на актера Жака Рено. — Максим Гурин

Crysis

На грязных тарелках изображен забавный смайлик.





В начале игры, на блокаде, где надо бросить гранаты, можно отыскать вот такой журнальчик Future Fashion («Мода будущего»). Также мне, секретная разработка. Даже в журнале мод о нашем мегакопсе пишут. — tabula-perian@mail.ru

Half-Life 2: Episode Two



Практически в самом конце игры (запуск ракеты, уровень T-Minus one) рядом с большой красной кнопкой вместо Launch (запуск) написано Lunch (обед). То есть получается, что кнопкой мы должны были вызвать себе обед. Вот такой незамысловатый юмор у разработчиков, которых, наверное, плохо кормили во время создания игры. — Александр Фролов



Помните парочку из Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode One? Похоже, они дообнимались. В одном из закусок уровня «На радаре» (после того, как вам дадут машину) сидят два милых скелета.

Но это так, разработчики просто нас пугают. Настоящая же парочка жива и здорова. Находится она на базе «Белая роща». Все так же сидит и обнимается. — asafok@yandex.ru

Need for Speed: ProStreet



Если на вашем компьютере есть сохранения от предыдущих частей NFS, то в начале карьеры в ProStreet вы получите три жетона ремонта и один жетон полного ремонта. — Иван Рыжков



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок книгу «The Elder Scrolls 4: Oblivion — Золотое издание», которая в России издается фирмой «1С».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

Если напасть на персонажа Sheogorath (Шеограт, местный авторитет), то он не станет мараховать вас руки, как обычные NPC, а просто телепортирует высоко в облака. От героя и меккого места не останется. — Андрей Чдуров

World in Conflict

При загрузке карты в World in Conflict пишутся разные советы по тактике. Среди них попадаются не совсем обычные. Например: «Отправляясь в путешествие по шведской гнудре, не забудьте заряженное ружье. Белый медведь — опасный хищник!» — sobakasat@yandex.ru

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недочувствительные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти акцию: особенно замечательное место, быстрые обычные запульты самое крутое оружие и т.д.

Crysis

У вас нет Windows Vista, а на все красоты DirectX 10 посмотреть хочется? Установите в игре все настройки графики на High и выйдите из нее. Откройте папку Game\Config\CVarGroups и во всех файлах при помощи «Блокнота» измените слово High на Very High. Визуал, все графические навороты игры теперь вам доступны даже на Win XP. — Артем Колтыгин

Unreal Tournament 3

Наверное, у многих возникала такая проблема, когда очень быстро надо добраться до какого-нибудь места (энергосула, например), но для этого нужно долго спускаться с высокого уступа. Но можно пережить игру, прыгнув и притворившись мертвым (клавиша F) на подлете к земле. После этого трюка персонаж упадет на землю, как на перину, а вы сэкономите себе кучу времени. — Павел Москалев



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: SimCity Societies, Soldier of Fortune: Payback.

Трейнеры: Age of Empires 3: The Asian Dynasties, Call of Duty 4: Modern Warfare, Campus, Company of Heroes: Opposing Fronts, Crysis, Enemy Territory: Quake Wars, Escape from Paradise City, F.E.A.R.: Perseus Mandate, Hellgate: London, Clive Barker's Jericho, King of Clubs, Loki, Painkiller: Overdose, RACE 07: Official WTCC Game, SimCity Societies, The Settlers: Rise of an Empire, The Witcher, TimeShift, World in Conflict.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо опубликованных в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦУ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или

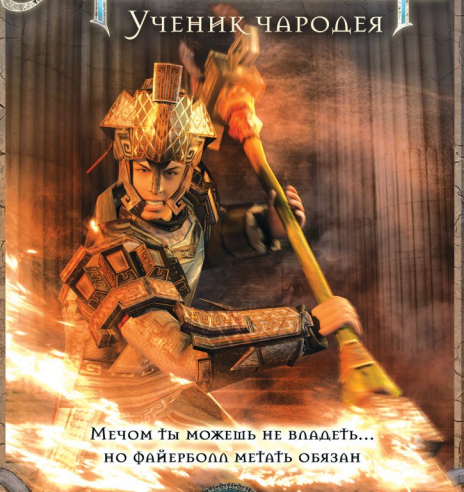
иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка.

Если паскалка или хинт нам понравятся, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или

на страницах журнала. Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или

AVENCAST™

УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ



Мечом ты можешь не владеть...
НО ФАЙЕРБОЛЛ МЕТАТЬ ОБЯЗАН



РЕКЛАМА

ClockStone

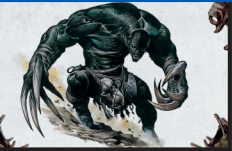
© Avencast™, ClockStone™ and its logos are trademarks or registered trademarks of ClockStone Software GmbH.
© 2006 «Игра Тим Интерконтинент». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Родниковый проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com.
© 2008 «Блицтайм». Все права защищены. ООО «Блицтайм», www.itscave.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, ул. Академика Силкина, д. 7
Иготовлено в России. Отдел продаж: info@itscave.ru тел. (495) 611-30-11, 967-11-81. Техническая поддержка: support@itscave.ru;
(495) 611-82-35, а также на форуме по адресу: <http://www.itscave.ru/forum/>

PLAY TEN
www.playten.com

PLAY TEN

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



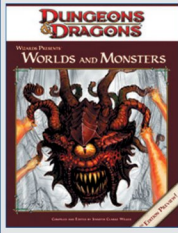
Dungeons & Dragons

Wizards of the Coast продолжают подогревать интерес к будущей четвертой редакции D&D. За книжкой **Races and Classes** последовала новая «завлекаловка» — 96-страничный томик **Worlds and Monsters** («Миры и чудовища»), где разработчики снова делятся секретами геймдизайна. Но в этот раз они рассказывают о том, как создавать игровые миры и чудовищ, с которыми сразятся игроки.

Характерно, что в январе 2008 года не появилось ни одного нового продукта по Dungeons & Dragons 3.5. Зато уже обнародован примерный список продуктов на остальные одиннадцать месяцев. Приведем его полностью.

В феврале-марте выйдут два дополнения для сеттинга Эбберон: **City of Stormreach** (тот самый город, вокруг которого развиваются действия в сетевой игре Dungeons & Dragons Online) и **Eberron Survival Guide** («инструкция по выживанию» для начинающих игроков). По всей видимости, это будут последние продукты, ориентированные на D&D текущей 3.5-редакции. Все последующие книги базируются уже на четвертой редакции правил.

С мая по август в продаже появится трилогия приключенческих модулей (серия «Н»), причем первый из них — **Keep on the Shadowfell** — будет вводным для игроков, переходящих с третьей на четвертую редакцию. В июне увидят свет три базовых книги



4.0-правил: **Player's Handbook**, **Dungeon Master's Guide** и **Monster Manual**. В июле опубликуют новые «фирменные» бланки персонажей, а в августе — новое издание сеттинга **Forgotten Realms**, причем история мира Забытых Королевств сдвинется еще на год вперед.

Берсерк



15 декабря 2007 года в Москве состоялся Гран-при по популярной отечественной ККИ «Берсерк». Этот крупный турнир собрал 114 участников из разных городов России, Украины и Белоруссии. Призовой фонд составлял \$1000 плюс дополнительные призы продуктами линейки «Берсерк» и тематическими сувенирами. Победу одержал игрок из Перми под псевдонимом **Eif** (в отличие от MTG, в рейтингах «Берсерка» разрешено использование псевдонимов). Интересно, что по итогам Гран-при в составе топ-8 не оказалось ни одного москвича. Следующий подобный турнир запланирован на апрель-2008.

Magic: The Gathering

Главлым событием месяца, да и всего года, стал чемпионат мира, проходивший в Нью-Йорке (США). На этот раз индивидуальным состязаниям было посвящено всего два дня вместо традиционных трех, а командные бои проходили в виде **Two-Headed Giant** (2x2 игрока, у каждой пары общее количество жизней), вместо привычного **Team Sealed**. Помимо традиционных состязаний в форматах **Standard Constructed** и **Draft**, был добавлен формат **Legacy**, ни разу до этого не встречавшийся на столь высоком соревновательном уровне.

По итогам двух дней личного зачета и последовавшего розыгрыша в топ-8 чемпионом стал израильтянин **Ури Пелер**, управлявший «Дораном». Это первый чемпионский титул для прогеймеров из Израиля. В финале ему противостоял американец **Пэт Чапин** с новым «Драгонштормом». А в полуфинале Чапин обыграл другого «Драгоншторма», под управлением **Габриэля Нассифа** (Франция). В то же время из троих прошедших в топ японцев, возглавляемых знаменитым **Катсуширо Мори**, никто не смог дойти до финала (два предыдущих мировых титула принадлежали японцам). В командном же зачете, в финале, Швейцария одолела Австрию.

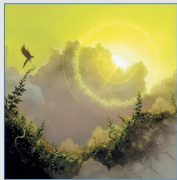
Что касается наших игроков, здесь тоже есть повод для гордости. Целых одиннадцать человек постыли это событие — начи-

ональные команды России и Украины, чемпион Белоруссии, а также **Николай Потонкин**, прошедший по Про-тур, и **Артем Душкович**, стобравшийся по рейтингу. По итогам личного зачета москвич **Леонид Богачкин** прорвался аж на 19-е место, всего одной победы не дотянув до заветного топа. А вообще, российская национальная команда заняла десятое место в командном зачете.

Подробные обзоры, в том числе лучшие колоды, интервью и видеорепортажи с чемпионата мира, можно найти на официальном страничке турнира www.magicthegathering.com.

Чемпионат мира завершился этап игровой сезон, однако уже состоялся Гран-при Штургарта, который будет учтен в сезоне-2008. Турнир прошел в формате **Lorwyn Limited**, собрав 1334 участника. Победа досталась японцу **Шуэю Накамуре**, как раз проезжавшему мимо. В финале ему безуспешно противостоял голландец **Роберт Ван Мидворт**. Какими именно колодами они играли, вы узнаете из нашего DVD, раздел «Вне компьютера».

Онлайновая «Магия» также полна новостей. Помимо появления сета **Weatherlight**, наконец объявлена примерная дата выхода **Magic Online 3.0**. Разработчики предполагают выпустить новую версию в конце января — начале февраля. Функциональность будет весьма ограниченной, зато обещают стабильную работу. В первое вернется легко, во второе — с трудом.



e-mail рубрики: vnesostp@igromania.ru

ЗВЕЗДНЫЙ МАНЧКИН

■ Жанр: карточная игра ■ Разработчик: Steve Jackson Games, «Смарт» ■ Сайт: www.sjgames.com
 ■ Количество игроков: 2 и более ■ Длительность партии: от 30 минут ■ Языки: русский



Тридцать лет назад, «если друг оказался вдруг», Владимир Высоцкий советовал «звать парня в горы». Сегодня достаточно собрать лобовые таких «вдурт» за столом и сыграть с ними в «Звездного манчкина». Будьте уверены: все, что через час-полтора не будет испытывать горячего желания вцепиться друг другу в глотку, желая стать лучшими друзьями на всю оставшуюся жизнь. Потому что любой «Манчкин» — в том числе и «Звездный» — это игра о том, как сделать гадость ближнего своему.

Вот представьте себе такую картину. Вламываетесь вы в очередной шлюз (поскольку ход ваш, то первым идете вы, а спутники осторожно выглядывают из-за ваших широких плеч), а там на двух контейнерах с чем-то интересным сидит маленький зелененький мужичка всего-то четвертого уровня. Все бы хорошо, только ваш уровень — первый, а примитивный убеждатель (деревянная доска, усиленная металлическим болтом) добавляет всего два бонусных уровня, чего явно не хватает для победы. К счастью, у вас на руке заготовлена речь «Мы пришли с миром», зачитав которую вы усыпите бдительность зелененького мужички и добавляете еще еще пять уровней. Но не успеете досчитать до двух целых шести десятых, чтобы распылить врага на атомы, как ваш сосед справа нажимает на большую красную кнопку — и мужичка тоже подрастает на пять уровней.

Поскольку ничего приличного на руке не осталось, приходится звать на помощь. Сосед справа не подходит (с ним мы еще расквитаемся), соседка напротив, в принципе, не прочь помочь, да вот только на планете маленького зеленень-

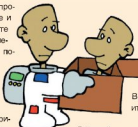
кого мужичка нет женщин и в сражении против прекрасного пола он получает еще пять уровней. Остается сосед слева, который успел обзавестись двухручным лазербритавазиром +4 (на самом деле это два оружия, но в этой игре можно соединить все, что кончается на «— азер», в одну большую пушку). Он поможет, но вам придется поделиться с ним добычей. С большим трудом убедив его забрать только один из двух трофеев (правда, на его выбор), вы бросаетесь на мужичку, совместными усилиями отправляете того в мир иной (предпочли бы для простоты, что соседка напротив засмотрелась на карты в руке и забыла вам помешать), вскрываете коробки, и... Разумеется, сосед слева забирает суперсворотку, позволяющую подняться на уровень, а вам достается совершенно бесполезный нейрорхлест, который хоть и +4, но может применяться только мутантами. Кстати, а не обменять ли его соседу справа, который ход назад присоединился к этой расе?..

«Манчкин», главный хит американского настольного игротроя 2001 года, был издательской пародией на Dune и Dragons, а заодно и на все фантазийные ролевые игры. Игровой процесс соответствовал теме: вломиться в комнату, победить живущего там монстра (возможно, используя по пути пару заклинаний или артефактов), забрать сокровища, подняться в уровне. Кто первым доберется до десятого уровня, тот и выигрывает. Игра получила настолько оглушительный успех, что в следующем году Ств Джексон выпустил то же самое, только в космическом антураже — то есть «Звездного манчкина». Под прицел попали «Звездные войны» (можете взять в напарники громадного косматого пришельца), «Звездный путь» (попробуйте победить капитана Квирка), всякие истории о контактах (встречайте серых человечков) и вообще все книги, фильмы, игры и сериалы, которые осмеливались заглянуть в космос за последние полвека. Принципиальных отличий от остальных «Манчкинов» нет: игры можно замешать одна в другую и играть очень толстыми колодами.



Как и все однофамильцы, «Звездный манчкин» — игра для больших, шумных и непостоянных компаний. Постоянно играть в него не станешь: да, каждая карта вызывает улыбку, но уже после второго повторения даже legjobb шутка придется. Однако это однозначно более достойная альтернатива коллективному просиживанию штанов в кабаке или перед телевизором. В конце концов, когда еще вы сможете уничтожить микрину планету, запустить в лучшего друга звуко-плазмо-тошнотной гранатой или даже встретить себя из будущего?

— Петр Тюленев



Р.С. Все, что набрано курсивом, — это реальные названия карт из «Звездного манчкина». Вы еще не уверены, стоит ли попробовать?

Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (8)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (9)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (6)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (6)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	***** 8

На диске в разделе «Вне компьютера»

- Halo ActionClix.** Правила новейшей настольной стратегической игры во вселенной Halo.
- Twilight Imperium 3rd Edition.** Спецподборка по культовой стратегии «Сумерки империи», которую именуют «настольным Master of Orion».
- Babylon 5: A Call to Arms.** Военно-тактическая игра во вселенной популярного телесериала.
- Hawkmoon RPG.** Ролевая игра, где научная фантастика вступает в кроссмейстерский союз с фэнтези. Создана по произведению Майкла Муркока.
- Dungeons & Dragons 3.5.** 12 официальных приключений для персонажей 4-6 уровня.
- World of Warcraft TCG.** Спецподборка по коллекционной карточной WoW: основные правила, правила дополнений, демокопы.
- Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии Стивена Д'Анджелио, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



**СТАРПОМ МАКАРЕНКОВ**

Отряд, стройся! На прочтение очередного выпуска «Почты» становись! Садись, ложись и так далее, кому как удобно. Главное, настроиться уши и откройте глаза пошире. Мы начинаем.

Наконец подошла к концу череда новогодних праздников. За прошедший месяц мы всей страной успели встретить Новый год, Рождество, старый Новый год, а лично у меня к ним еще добавились не очень маленькая кучка друзей и знакомых, которые в этом месяце умудрились родиться. И только я собрался дать отдохнуть желудку от всяческих яств, а мозгу — от выдумывания очередной порции поздравлений, как прибежала Света и задала каверзный вопрос: «А что ты мне на День святого Валентина подарить?» И снова мысли разлетелись в разных направлениях. Сначала долго вспоминал, что это за день такой и с чем его едят, а потом и новое озадачил этой самой проблемой подарков. Пока так ничего оригинального в голову и не пришло. Готов выслушать ваши советы и предложения, а также кто-нибудь что-нибудь сделать да и предложить.

Но хватит о своем, о личном, пора приступить к несению святого долга перед вами, а именно — ответам на самые интересные ваши вопросы.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие читатели. В первых строках своего приветствия я хотела бы поблагодарить всех тех, кто прислал нам письма и SMS с поздравлениями. Было очень приятно читать добрые слова, не только посвященные мне, но и адресованные всей редакции нашего журнала. Все открытки были торжественно зачитаны вслух перед редакцией, встречены бурными аплодисментами и радостными улыбочками. Так что благодарю не только я, но и Александр Кузьменко, Игорь Варнавский, Олег Ставицкий, Антон Логвинов и весь остальной наш дружный коллектив, ну и, конечно же, Старпом, который в череде собственных мыслей забыл высказать вам свое почтение.

И кстати, зря Алексей вам так активно жаловался, у меня ведь есть для него еще несколько не менее «каверзных» вопросов относительно других праздников этого месяца.

А пока я не доела его до долгого календаря житейскими темами, пора переходить к делам. Итак, встречайте очередной выпуск «Почты».

**ПИСЬМО НОМЕРА****МЕКДА ФАНТЕЗИИ И SCI-FI**

Привет, игроманцы. Я играю в компьютерные игры уже без малого 10 лет. Много повидал на своем веку и вот какую закономерность заметил. Игры в стиле научной фантастики (sci-fi), ну или просто любые игры про будущее, пускай даже постапокалиптические, обычно захватывают несколько меньше, чем игры с фэнтезийным сюжетом. Нет, безусловно, есть и постапокалиптика, от которой невозможно оторваться, взять тот же Fallout, но в целом хитовых игр с фэнтезийным сюжетом значительно больше.

Примеч, заметьте, разработчики почему-то тоже значительно чаще делают игры в фэнтезийном сеттинге. Достаточно посмотреть на жанр MMORPG, чтобы понять, что это так. Сколько вы знаете онлайн-овых sci-fi RPG? Пальцем одной руки хватить, чтобы пересчитать? А фэнтезийных? Да их море разливанное!

Или вот взять мегапопулярную вселенную «Звездных войн». Казалось бы, она ближе к sci-fi, но если разложить ее на составляющие, то окажется, что в ней очень много именно фэнтезийных элементов. Все эти лазерные мечи, использование Силы (по сути, аналог простенькой магии), антураж тоже немного стилизован под фэнтези.

И ведь совпадение это неспроста. С одной стороны, разработчики стараются больше делать именно фэнтези-игр, с другой — sci-fi почти всегда получается не особенно увлекательным. В чем может быть причина такого феномена?

С пожеланием удачи, Владимир Гончаров (г. Москва).

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ВЕСЕЛО РАЗМАХИВАЛА ЛАЗЕРНЫМ МЕЧОМ)**

Раньше никогда над этим не задумывалась, но ведь доля правды в словах Владимира есть: в компьютерных играх, особенно в MMORPG, сейчас бал правит именно фэнтези. В голову приходит только два объяснения этому явлению. Первое очень простое: все дело в традиции. По крайней мере, в случае онлайн-овых игр я в этом почти уверена.

Изначально ножки MMORPG растут из MUD-ов, эдаких текстовых квестов, а они почти все были именно фэнтези-направленности. Почему? Да просто в текстовом виде, осо-

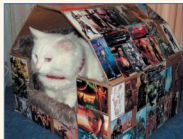
бенно короткими сообщениями, как это было в MUD, описывать фэнтезийную вселенную куда веселее, чем научно-фантастическую. Сравните сами: «Вы продираетесь сквозь лесную чащу, выходите на небольшую полянку. Надеваете магические очки и видите, что в центре полянки стоит избушка на куриных ножках. Избушка поворачивается к вам задом, из трубы начинает валить дым, а из окошка вылетает стая маленьких розовых дракончиков и с радостными воплями кидается на вас. Вы поднимаете свой фиолетовый посох и его мановением превращаете дракончиков в шмелей. Но полосатые бести все равно кидаются на вас и зажимают до смерти». А в sci-fi? «Вы идете по узкому коридору. На стенах — болты, болты, болты, болты. На полу плиты, плиты, плиты, плиты. Вдалеке вы видите тусклое лампочку. Вы бежите к ней, но неожиданно из мрака выныривает гигантский мотылек и разбивает лампочку вдребезги. Вы делаете пару выстрелов из своего верного пистолета, но скоро в темноте слышно лишь утробное урчание и довольное чавканье. Мерзкая бабочка-мутант сожрала вас».

Впрочем, нет, гигантская бабочка — это уже из области фэнтезийных сюжетов. Заметили? Sci-fi-описание почти всегда довольно скучное, описываемые места обыденней, не так интересны, да и из оружия в лучшем случае есть бластер и нож, а в худшем — только бластер. В случае же фэнтезийного сюжета в распоряжении разработчиков есть такая потрясающая штука, как магия: с ее помощью можно вытворять самые невероятные вещи.

Когда же у девелоперов появилась возможность подкреплять текст графикой и надобность именно в фэнтезийном сюжете отпала, они по инерции продолжили делать игры именно в фэнтезийном сеттинге. Просто потому, что он уже был идеально отработан, все нюансы поняты, так и делают до сих пор фэнтезийные MMORPG, по инерции.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ТРЕЗВО КАЧАЯ ЭКРАН)**

Теорией можно выдвигать до позеленения в области пужко, но все останет на свои места, если взглянуть на оба сеттинга — sci-fi и фэнтезийный — с позиции игровой механики, то есть глазами разработчиков. Первое и самое главное преимущество фэнтезийных вселенных в том, что они, вы не поверите, фэнтезийные. То есть полет фантазии девелоперов (равно, кстати, как и писателей этого жанра) ничто не ограничивает.



Забавный домик для своего кота соорудил наш читатель Игорь Петров.

Стратегическая настольная игра Берсерк

Реклама

8-9 марта

Компания «Мир Фэнтези» приглашает
всех желающих на:

Серию турниров

Посвященную новому выпуску игры "Берсерк".

Все участники турниров, получив эксклюзивную промо-карту. Новичкам ожидают специальные призы. Все желающие смогут научиться играть в "Берсерк". Места проведения турниров и другую полезную информацию смотрите на сайте:

www.berserk.ru

Кирьял Лунало, Победитель Гран-При 2007, лучший из более чем 200 тыс. игроков в "Берсерк" в России, Украине и Беларуси.

Захотел сделать блоку в розовых талочках размером с дом, которая плюется огромными огненными шарами, разлетающимися при попадании на маленьких кусочек рыбок? Да не вопрос! Хоть крокодила с крыльями и на худших делах, никто слова не скажет. Сюжет и предисторию можно придумать такие, что они оправдают и волок-наемника в голубых панталонах, и боевые отряды зайцев-камикадзе. Теори — не хочи!

В sci-fi все куда более строго. Хоть сюжет и фантастический, но мир обычно подчиняется неким жестким логическим законам. Причем логика чаще всего должна быть не простая, а более или менее похожая на наш реальный мир. Иначе геймер просто не поверит в достоверность происходящего. Обосновать появление брони-переростка в талочках на Земле, пускай даже сто лет спустя, мягко говоря, непросто. А оправдывать и подводить логическую базу нужно ведь не только под блоку, но и под любую необычную задумку. А это ой как хлопотно.

С антуражем аналогичная ситуация. Если в фантазийных мирах спокойно могут расти дубы до небес, сосны по полю и росники, охотящиеся на людей, то в sci-fi все это великолепие можно поселить только на каких-нибудь далеких планетах, да и то не всегда.

Заметьте, это не значит, что sci-fi-игры менее интересны сами по себе, — поклонников у них хватает. Это значит лишь то, что разработчику куда проще воплотить свои фантазии и, что не менее важно, оправдать их в сюжете. Вот и режут девелоперы именно в фантазийные миры, где, во-первых, ничто не мешает придумать что-то сногшибательное, во-вторых, не надо заморачиваться с игровой логикой.

Второе, не менее главное, преимущество фантазийных миров — игровой баланс. Как верно подметила Света, в фэнтези есть магия, и именно с ее помощью в любой момент можно заткнуть практически любую недоработку. Приведу пару примеров того, как это делается. Идет речь в игре, допустим, о каком-нибудь противостоянии двух группировок. Каких — неважно. И сделал девелопер много разного оружия, чтобы группировки эти сражались друг с другом. И вот дело уже к релизу, а тут выясняется, что у одной стороны очевидный перевес в скорости и силе лезвий, латы крепче, да еще и лошади шустрее.

Если бы речь шла о sci-fi-мире, пришлось бы перекармливать какую-то составляющую, которая приводит к дисбалансу. А в фэнтези-всеобщей достаточно объяснить, что, например, несмотря на все плюсы одной из группировок, на нее действует какое-то проклятие, автоматически ослабляющее воинов на столько-то процентов. Раз, два — и в дамки.

Есть и еще одна, чисто психологическая причина, по которой разработчики обычно выбирают именно фэнтези. Оказавшись в мире, совершенно не похожем на реальность, геймеры получают несколько больше положительных эмоций. Просто за счет контраста окружения. Sci-fi же миры значительно больше похожи на реальность, а значит, и букет ощущений чуть поменьше.

ПИСЬМО №1

ПРОБЛЕМА КЛОНИРОВАНИЯ

Здравствуйте. Меня начинают нервировать постоянные экранизации и игроизации книг. Нет, понятно, проще взять готовую, получившую популярность идею и работать большую часть времени не над сценарием, а над спецэффектами и актерской игрой (фильмы), графикой и всякими новомодными причудами с физикой и реализацией (игры).

Но вот атмосфера и благостный дух первоисточника (если они были) теряются всегда. То есть на выходе мы получаем либо вещь «по мотивам», либо облизанную голливудскими стандартами игрофильм. Если автор первоисточника действительно сделал талантливое, ставшее популярным произведение, то почему бы ему на этом не заработать? Совершенно справедливо — зарабатывать.

Но тут к нему со спины подбрасывают люди, выхватывают его творение и бегут делать игрофильм, чтобы заработать денег не автору, а себе. Так было со «Сталкером», так было с «Властелином колец» (в этом случае вытащили книгу прямо из гроба Толкиена при попустительстве его сына).

И вот мы покупаем себе фильм/игру и ждем от нее чего-то. Интуитивно знаем чего, но сказать не можем. Поиграв/посмотрев, мы в 99,99% говорим: «Да это же совсем не то!» А это самое «то», которое мы не можем выразить, есть ощущение первоисточника. Ощущение, что ты читаешь или играешь в мире, которого буквально еще вчера для тебя не было, повторить с клонами будет невозможно. Поэтому я считаю, что если вы услышали о игрофильме по книге или фильму по игре, то чи-



Научиться играть в "Берсерк" вы сможете в клубе "Портал". Каждый новичок, предьявивший этот купон, получит подарок.

Адрес клуба: г. Москва, м. Тульская, Серпуховский вал, д.18/28, Тел. +7 (495) 633-1078.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, залодорив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удалются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромани: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шарльда осминога с планеты Шелезика значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться.

ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом *mail* (в начале сообщения печатается слово *mail*, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.

тайте/играйте в оригинал и никогда не берите за «клонное». Так будет лучше.

Сергей Паршин.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРОСЛУШАВ ПУЗЫРИ ИЗ ПЕРВОИСТОЧНИКА)

Полноче, братиш! Что еще за «ощущение первоисточника»? Да, есть такая замечательная аттавистическая (то есть логично исчезающая, но одобренная эволюцией) особенность нашего мозга — воспринимать в качестве истины тот вариант, который был принят раньше остальных. Расскажут в детстве родители ребенку сказку, что детей находят в капусте, придет он в школу, одноклассники объяснят ему, откуда на самом деле дети берутся, а ребенок не поверит, будет с пеной у рта и скрежетом на зубах доказывать, что на самом деле дети берутся, конечно же, из капусты. Потому что иначе и быть не может. Хорошо еще если травму психологическую не заработает.

С «первоисточником» точно такая же ситуация. Читаем мы, допустим, книгу. Можем под диктовку автора рисует красивую, запоминающуюся картинку. А потом устанавливаем игру или, допустим, бежим в кинотеатр смотреть фильм, а там — о, ужас! — знакомыми названиями и именами называю людей и вещи, совсем не похожих на картинку из нашего мозга. «Измена!» — кричит подросток-ребенок. — *Нас наддули!* В книге совсем все не так было, а он себе все иначе представил. А в фильме все точно так, как вообразил себе режиссер и отчасти актеры. То есть тоже правильно, а иногда

еще и жутко захватывающе. Но мозг не согласен. Он требует, чтобы ему сделали точно так, как он себе нафантазировал.

Примеч, заметьте, обратная ситуация работает аналогичным образом. Если человек скажем, не смотрел фильм, но играл в игру, а фильм посмотрел, то первоисточником он считает именно игру, на фильм же обрушивает все свое недовольство.

Давайте все же оставим эти аттавистические замашки. Умение воспринимать вещи из разных сфер как самостоятельные законченные проекты — это некий этап личностного роста. Нет, не вопрос, если игра плохая и представляет собой лишь пародию на кино или книгу — вполне оправданны повод ее критиковать. Но вот ждать от игры, что она воплотит в себе все, что напридумывал ваш мозг во время чтения книги, просто смешно.

СВЕТАЛНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПРОВОДИЛА ЗАБЫВНЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ)

Ох, вроде Старпом сгущает краски. Не знаю, что там с аттавизмами, но мне кажется, игры нужно делать максимально похожими на первоисточник. Если говорить о книгах, авторы обычно описывают придуманные ими миры во всех деталях, просто далеко не все уделяют им должное внимание. Слишком уж велик соблазн выехать на бренде и сделать все тяп-ляп.

А ведь для того, чтобы испортить атмосферу, много не нужно: шарфик у главного героя не того цвета, в предистории ошибочка, еще какой-нибудь ляп — и вот уже вся атмосфера летит в тар-тарары. Нет, я совсем не против того, чтобы разработ-

чики фантазировали, придумывали оригинальные ходы, но к мелочам нужно быть внимательнее.

Я, кстати, не согласна с тем, что дух первоисточника всегда теряется в клонях. Белее того, поклонники книги зачастую готовы делать подарки создателям игры или фильма, лишь бы общее настроение было сохранено. Я, например, прошла почти все игры по всемирной «Звездных войн», далеко не все из них были достойными представителями своих жанров, но это николаево не мешало мне получить от них массу удовольствия: узнаваемые планеты, герои... Этого для меня было вполне достаточно.

ПИСЬМО №2

АНГЛИЙСКОЕ ОБРЕЗАНИЕ

Здравствуйте, Светлана и Алексей. У меня к вам вопрос, который, наверное, мучает множество геймеров, неплохо знающих английский язык и при этом старающихся покупать только лицензионную продукцию. Я как раз из таких: предпочитаю книги, написанные англоязычными авторами, читать в оригинале, а фильмы смотрю на английском (благо в лицензионных DVD английская дорожка есть почти всегда).

А вот с играми выходит накладка. Отечественные локализаторы почти всегда отрезают оригинальную озвучку и титры. И ладно если перевод сделан хорошо, так иногда же такое вытворяют, что понять, о чем шла речь в оригинале, практически невозможно. Был бы исходный язык, можно было бы запустить и понять, что же там на самом деле по сюжету происходит. Ничего не хочу сказать плохого, но даже при этом обычно английские версии на диске оставляют, почему же наши издатели этого не делают?

С надеждой на лучшее, Семен Правдин (г. Тверь).

Кто в «Игромании» хозяин?





СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПЕРЕДАВАЛА МИКРОФОН РАЗРАБОТЧИКАМ)

Знаете, Семен, на ваш вопрос никто не ответил лучше самих разработчиков. За разъяснением ситуации мы обратились к **Сергею Титаренко**, руководителю игрового департамента Lesta Studio, и **Петру Прохоренко**, ведущему геймдизайнеру той же самой компании.



СЕРГЕЙ ТИТАРЕНКО
(ПРЕДУПРЕЖДАЕТ ОБ УТЕЧКЕ)

Если игру продают по территориям, а не worldwide, то на всех территориях обычно разные условия (так как юридически это разные контракты), в том числе и разные цены. По многим причинам издатель боится копий с одной территории на другую, поэтому при продаже в России оригинальный языковой контент билда проще затереть локализацией, чтобы потом он не «проявился» где-нибудь в Европе со всеми вытекающими проблемами для участников сделки.



ПЕТР ПРОХОРЕНКО
(СЕЗОНА НА СПЛОЖНОСТИ)

В том случае, если у проекта один западный издатель, делается часто мультиязыковая автор и в ресурсах язык есть поддержка сразу нескольких языков. Так, нашу «Агрессию» издает голландская Playlogic. А вот «Стальные монстры» были проданы по территории, и мы делали что-то порядка семи-восьми различных языковых версий, включая японскую, для которой потребовалось вносить изменения в игру (переключать шрифтовой модуль из-за разности в отображении обычных алфавитов и иероглифических).

Чисто технически мультиязыковую версию делать сложнее, но это не решающий фактор. Основная причина, почему так не делают, находится в договорной и правовой областях.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(АТАКОВАЛ С ЛИНЕЙКОЙ НАПЕРЕВЕС)

Отмечу еще один немаловажный факт, препятствующий попаданию на диски английских версий игр. Размер! Он тоже имеет значение. Довольно часто локализация не ограничивается банальным переводом текста диалогов. Ведь есть еще и текстуры, а они порой занимают очень много места (особенно если хранятся на диске в нескольких разрешениях).

Не раз сталкивался с ситуацией, когда полный локализованный текстур-пак занимал более 300 Мб. Даже для DVD это существенный объем. Особенно если учесть, что западные издатели зачастую заполняют диски под завязку: в случае, когда игра весит меньше, на диск кладутся бонусы и сопроводительные программы. Вроде бы возьмем да уберем их, ан нет, это уже правовой вопрос, требующий самых различных согласований. Разумеется, издатели из других стран, в частности, из России, не всегда хотят связываться со всеми этими заморочками, особенно когда игру нужно выпустить максимально быстро.



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней 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, публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №3

ОТ РУЛОНА ДО СКРИНЕРА

Привет-привет вам, дорогие игроманы-ки. Компьютерными играми я начал увлекаться довольно давно, более 5 лет назад, а вот кино до сего момента обычно смотрел либо в кинотеатрах, либо покупал лицензионные (оцените патриотизм и законопослушность) DVD.

Но сейчас все больше выходит хороших фильмов, да и я стал куда больше продвинутым киноманом, поэтому прежде чем бежать в кино, обычно брожу по форумам и, чего уж греха таить, иногда скачиваю пиратские фильмы. Совесть моя тут чиста — если фильм достойный, то я всегда иду в кинотеатр или покупаю лицензию. То есть контрафактурную продукцию использую исключительно в ознакомительных целях.

Вот только в интернете регулярно сталкиваюсь с довольно странными определениями фильмов. Разные копии называются по-разному, так такое «камрип», я себе еще более-менее представляю, но вот, допустим, чем он отличается от некоего «рулона» или «скринера», так до сих пор и не понял. Много раз задавал вопросы на форумах, люди всегда отвечают по-разному. Не могли бы вы разъяснить ситуацию? Понимаю, что у «Игромании» антипиратская политика, но, как мне кажется, то, что меня интересует, скорее из области академических знаний, да и читателям было бы интересно.

Заранее спасибо за ответ, Николай Сербренников (г. Новосибирск).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ЗАКРЫВАЛСЯ В РУЛОН ПО ПОЯС)

Дамоклов меч правосудия рано или поздно покажет ничтожность, не желающих нести огромно заработанные в кинотеатры и отдавать их кинопрокатчикам и продавцам лицензионной продукции! Но вопрос действительно очень интересный, ведь врага лучше

знать в лицо. А то мало ли что вы там скачаете, а потом будете считать, что фильм плохой и перевод ужасный, а на деле это всего лишь пираты потлупились над прекраснейшим произведением кинематографа. Поэтому давайте объясню, чтобы впредь вопросов не возникло.

Логично предположить, что когда фильм только выходит в прокат, у пиратов нет возможности выложить в интернете идеальную DVD-версию филь-

ма, поэтому кино, прежде чем появиться в файлообменных сетях (торрентах) в удовлетворительно качестве, проходит множество стадий «развития». Давайте разберем их по очереди.

1. Камрип (CamRip, экранка). Такая версия снимается на обычную, чаще всего любительскую видеокамеру непосредственно во время просмотра фильма в кинотеатре. Коварный пиратский засланец устанавливает аппарат на треногу прямо в зале и все время, пока идет фильм, тщательно записывает. Разумеется, качество видео получается ужасное, в кадре постоянно шумят силуэты убегающих в туалет и за полкором людшек, виднытопы лысины наиболее высоких представителей зрительской когорты. А слушать звук вообще невозможно: перед тем как попасть в плохой микрофон камеры, он многократно отражается от стен кинозала и записывается с чудовищными искажениями.

2. Телесинк (TS, TeleSync). Тут уже к делу подключаются работники кинотеатров, чаще всего это люди, сидящие в будке оператора покаса. Камера зачастую устанавливается на треногу ридышком с окшком, а проводки звука вытаскиваются непосредственно в аудиозонду проектора. В результате — особенно если камеру использовали не плохую, а профессиональную — получается уже куда более качественная, чем камрип, копия фильма. Звук же, поскольку он записывался не через микрофон, вообще отличный.

3. ТВ-рип (TV-Rip, телеуха). Этот вариант копии делается непосредственно с телевизора. Естественно, в данном случае речь идет не о новых фильмах, а о тех, что уже вышли в телеракет. Копия чаще всего пишется либо с помощью бытового видео или DVD-рекордера, иногда, в совсем уж запущенных случаях, используется ТВ-тюнер. Качество напрямую зависит от качества цифровки и уровня исходного сигнала. Все прилагательные к ТВ «преlestи» вроде периодической рекламы (иногда ее вырезают) и значка канала (бывает, что его удаляют) присутствуют.

4. Воркпринт (WP, WorkPrint). Тут уже «стартаются» сотрудники киностудий и технических отделов, задействованных в создании фильмов. Например, у тех же аниматоров релиз фильма зачастую появляется за несколько недель, а в редких случаях и месяцев до премьеры. Если в рядах производителей фильмов затесался незаконнополупущный гражданин, он может эту копию оцифровать и выложить в интернете. Кино может быть самым различным, зачастую фильм содержит сцены, которых в релизе не будет, а чего-то значимого и мне не хватать.

5. Рулон (TC, TeleCine). Зачастую связанные с пиратами операторы кинопоказа просяткавать к себе в будку довольно массивный прибор под названием кинодатчик. Эта машина крепится к проектору (соединение сложное, покажу оно не мешает) и захватывает изображение на лету. Звук же, как и в

Я,
но об этом
никто не знает.





случае с телесником, пишется за аудиовыхода. Итоговое изображение получается довольно четким, звук — хорошим. Порой пираты даже выдают рулоны за DVD-рипы. Если все сделано на совесть, отличить их действительно сложно. Хотя бывают и рулоны, мало отличающиеся по качеству от камирилов.

6. Скринер (DVD-Screener). Обычно еще до начала проката фильма в различные киножурналы высылается специальная копия фильма, чтобы журналисты могли написать свои разгромные или не очень разгромные статьи. Задка бесплатная реклама, которая зачастую выходит боком. Не все журналисты люди честные. Некоторые из них не сочли подзаработать. Они снимают копию со своей версии фильма и передают ее пиратам. Качество обычно неплохое, но есть множество вставок, предупреждающих, что «данная копия не для массового просмотра, и если вы ее смотрите, будьте любезны, позвоните по такому-то телефону». Иногда студия намеренно делает в скринере некоторые части фильма черно-белыми.

7. DVD-rip (он же DVD-rip или просто рип). Самая продвинутая пиратская копия фильма. Видеопоток цифруется непосредственно с лицензионного DVD-диска, так что качество картинки зависит исключительно от настроек программ захвата и используемого кодака. DVD-рипами же иногда называют просто образы лицензионных дисков, выдаваемые в интернете без пережатия.

СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА (НЕДОВОЛЬНО МОРИЩА НОСИК)

Фу, ребята, нашли о чем говорить. Знать это, конечно, полезно, но вот пользоваться всей этой «паленой» продукцией, право слово, грешно. Сейчас лицензионные версии фильмов выходят в России очень оперативно, а в прокат и вовсе поступают почти одновременно с США и Европой. Так что лучше доставьте себе удовольствие, сходите в кинотеатр, а не смотрите укашающего качества пиратские копии. Это ведь вопрос не только законопослушности, но и эlementарной любви к прекрасному и самому себе.

ПИСЬМО №4

КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА

Светлана и Алексей, вот у меня какой к вам вопрос. Игр выходит все больше и больше, несмотря на обещанный кризис в стане PC. И ведь их число будет расти год от года. И рано или поздно произойдет самый настоящий кризис перепроизводства. Игр будет чуть ли не больше, чем геймеров. Как вы думаете, что случится тогда?

Заранее спасибо за ответ, Евгений Зиновьев.

СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗЛО СХИДНИЧКА)

У-у-у, что тогда начнется, даже страшно себе представить. Разработчики и издатели, которые

и сейчас вкладывают в игры огромное количество денег, начнут буквально сражаться за каждого пользователя. Просыпаетесь вы утром — звонок в дверь, на пороге стоит прекрасная дива с воздушными шариками в одной руке и подозрительным бумажным пакетом в другой. Шарики вручают, пакет распаковывается, и... начинается затянута лекция о том, как вам необходимо купить очередную игру от компании такой-то, какая она замечательная и сколько непоторного наслаждения вы получите, пройдя ее.

А есть ведь и другие, пока не задействованные или мало задействованные в игровой индустрии способы рекламы. Спам, например, только не электронный, а самый что ни на есть обычный. Выходите вы утром в школу, в институт или на работу, открываете почтовый ящик, а оттуда на вас вываливается целая куча рекламных буклетов про DOOM 6, Quake 7, Unreal Tournament 9 и «Нэнси Дрю 345: Дюна нестрированных стрингов».

По радио под зверские рыки монстров рекламируются новые наборы эпизодов для Half-Life 12, а с банок охлаждающих напитков грустно тараращат персонажи каго-нибудь лагмена в четырехмерном пространстве. На пути к метро подстергают одетые в костюмы белых зайчиков девушки, заламывающие вам руки и насильно вливающие в руки буклеты, во всех красках описывающие недавно вышедшие Rayman Raving Rabbids 13. С огромных транспарантов взирает озлобленные солнечные очки перекранный Док Нюкем...

В общем, возможен самый настоящий кошмар, от которого простые геймеры только выругают, если, конечно, не утонут во всем этом многообразии и великолепии.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (ПЫТАЛСЯ ПОЙМАТЬ ВЫСОСАНЫЙ МОЗГ)

Да уж, Света, наш почтовый Ктулху отдыхает. Такой кошмар могло родить только твоё воспаленное прохождение Crusis воображение. Впрочем, доля истины в твоих словах есть. Глупо сомневаться, что по мере развития индустрии компьютерных игр и роста числа геймеров издатели будут использовать все новые и новые способы рекламы. Главное, чтобы из сливных бочков не десантировались и сквозь канализацию в квартиры не просачивались.

В целом же сколько-нибудь серьезного кризиса перепроизводства, думаю, ожидать не стоит. Система «разработчик-издатель-геймер» саморегулируется и обладает прекрасной обратной связью. Как только число игр превысит отметку, когда каждый отдельный тайтл перестает приносить доход, издатели натянут удила и девелоперы перестанут штамповать игры со скоростью пулемета.

В кинематографе же, например, серьезного кризиса до сих пор не наблюдается, хотя он существует уже более ста лет. Локальное перепроизводство случается, но в целом все тип-топ.

ПИСЬМО №5

ОХ УЖ ЭТА РОМАНТИКА!

Влюбленность или патология? Дорогие почтовики, передай сразу к делу. Мой друг, уж простите за грубое выражение, с дуба рухнул. Он влюбился в Лару Крофт. Причем не в Анжелику Джоли, а в компьютерного персонажа. Насколько это серьезно и что делать? (письмо прилетело по SMS, авторство не указано).

СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ТОМНО ВЗДЫХАЮ)

Думаю, не погршу против истины, если скажу, что для подрастающего юношеского организма, раздираемого гормональной бурей, это почти нормальное явление. В кого только будущие дожуны не влюбляются. В киноактрис и певцы — это еще понятно, но ведь до смешного доходит: неким чувством проникаются к героям комиксов (причем зачастую к анимешным, где персонажи предельно далеки от образов реальных девушек), мультфильмов.

Как-то в ЖЖ я читала длинную историю какого-то юного англичанина, который влюбился в девушку с JPG-фотографии, долго пытался найти информацию о ней в интернете, а потом выяснилось, что дамы его сердца в природе не существует, фотография была сделана в «Фотошопе» из частей тела сразу нескольких моделей.

Так что нет ничего особенного в том, что ваш друг, дорогой мой аноним, влюбился в Лару. Она ведь девушка о-го-го какая, все физиологические и интеллектуальные прелести при ней. Впрочем, что это я все на мужской пол грешу, девушки в возрасте 14-17 тоже в кого только не влюбляются. У меня есть знакомая, которая даже не чаяла... нет, не в Бразде Питте и даже не в Антонио Бандерасе. Она сходила с ума по Доку Нюкему, была в восторге от его блондинистого ежика, огромных мышц и заманчивой манеры общения. Особенно забавно то, что сейчас она замужем и муж ее ну просто до ушей ложок на Дюка — такой же здоровый и прическа похожа. Когда летом он надевает обтягивающую майку и темные очки, получается вылитый Нюкем, прямо так сейчас и в игру.

По поводу второго вопроса — «что делать?» — думаю, что нечего: ваш друг повзрослеет, поймет, что вокруг есть множество прекрасных девушек, куда более настоящих, чем виртуальная мисс Крофт, в крайнем случае, подыщет себе вторую половинку, чем-то по-

Что, галстук на бороду променял?

хожую на Лару. И не вздумайте говорить, что это сублимация, мол, человек будет любить девушку за то, что она внешне похожа на Крофт. Это совсем не так, скорее это сейчас он влюбился в Лару потому, что она



Я — Хитмен!



PIZZA MANIA



Февраль

П Б С Ч П С В

1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29



МАХУСИ

Издатель: Microsoft © ПапаФормик: Рене

Tom Clancy's
**RAINBOW SIX
VEGAS 2**

Февраль

П В С Ч П С В

1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29

ИМАНИЯ
И Т В О



соответствует его представлениям об идеале женской красоты. Поэтому неудивительно, что и в жизни он будет искать что-то похожее. А может быть, и не будет, время покажет.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронной почте рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развлекательный, но при этом достаточно оригинальные. Ответно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обильную мишуру ответов на ваши мини-вопросы.

Какое зрение у редакторов «Игромании»? (Сергей Асеев).

СТАРПОМ: Слово у хищных птиц Спрятавшаюся в траве компьютерную мышь различаем за версту. А если серьезно, зрение вполне нормальное, каких-то серьезных неполадок с визуализацией окружающего пространства замечено не было.

СВЕТЛАНА: Чтобы не было проблем со зрением, многие редакторы и авторы «Игромании» регулярно делают гимнастику для глаз и, разумеется, раз в час обязательно откладывают от статей и компьютерных игр, чтобы немного отдохнуть.

Привет, «Игромания»! Сотрудники вашего издательства имеют право принимать участие в конкурсах, которые проводит ваш журнал?

СВЕТЛАНА: К сожалению для каждого отдельного сотрудника и к счастью для редакции, такого права у них нет. Другой и родственники, кстати, к призовым кушам тоже не подпускают, а то мы бы тут все самое интересное выиграли.

СТАРПОМ: Да, было бы забавно — сам придумал конкурс, сам же в него выиграл, а приз — на полочку, чтобы потомки помнили хитроумного предка-геймера. А вот что было на моей памяти несколько раз, так это привлечение победителей конкурсов к работе в журнале. Если человек настолько хорошо разбирается в играх, что выигрывает несколько сложных конкурсов подряд, это для нас повод обратиться на него самое пристальное внимание.

Мой вопрос заключается в следующем: я замечаю перед некоторыми никами слово «ака», что оно означает?

СВЕТЛАНА: ака — это акроним от словосочетания also known as, то есть «также известный как». Например, Вася Пупкин ака Мега-Дестроер или Жена Попкин ака Крадущийся Мститель. Иными словами, после ака обычно пишется никнейм.

Привет, Старпом и Светлана! Я хотел узнать, почему хакеров почти всегда путают с кракерами (от англ. crack)? Всего лучшего от Владика ака KeMP

СТАРПОМ: Во-первых, не crack, а crack (crack — это немного о другом). Во-вторых, никто ничего не путает. На компьютерном жаргоне кракер — это разновидность хакера, который

специализируется на написании crack-программ — в частности, генераторов ключей. То есть называть кракера хакером — приблизительно то же самое, что называть щуку рыбой: не очень точно (выдовая принадлежность не указывается), но в целом верно. Вот если бы было наоборот, всех хакеров называли кракерами, имела бы место ошибка, а так все нормально.

СВЕТЛАНА: Ну а кто же они еще? Конечно же, хакеры: вскрывают игры и программы, распространяют по интернету вредоносные (для издателей и разработчиков) программы. Все признаки налицо!

Здравствуйте. У меня такой вопрос: не могли бы вы объяснить систему рейтингов ESRB? Заранее благодарю, зен.

СТАРПОМ: Там все просто. Есть ряд элементов (признаков), за которые игре начисляются баллы. Например, грубый юмор без мата — Crude Humor, реалистичное насилие над игровыми персонажами — Intense Violence, обнаженка — Nudity, Use of Drugs — демонстрация употребления наркотиков. Всего таких элементов более двадцати. Каждая игра рассматривается исключительно с точки зрения этих признаков, баллы суммируются, и по итогам выносятся тот или иной рейтинг.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма — «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. www.hitmangame.ucoz.ru — сайт посвящен серии Hitman. Детальные подробности и прохождения, информацию по играм, галереи, медиа-архив, новости о будущих проектах в серии и, конечно же, форум для общения истинных хитменоманов.

2. www.mafiapub.com — сайт для тех, кто хочет научиться создавать интересные модификации для Mafia. Также есть форум, где вам ответят на вопросы касательно модификации игры.

3. <http://warsoftlight.club.ru> — сайт гильдии из игры Guild Wars. Здесь можно найти самые свежие новости, скачать полезные программы, пообщаться на форуме.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Как это ни печально осознавать, очередной выпуск «Почты» подошел к концу. Каж-

дый раз я с грустью вынуждена прощаться с вами, дорогие мои читатели. Вот и сейчас, пока я пишу эти строки, приходит ко мне легкая тоска. Но это не страшно, ведь я прекрасно знаю, что уже через несколько дней я открою почтовый ящик, получу новые письма и начну думать о том, чем же вас порадует в следующем рау. Тут и к гадалке ходить не надо, ведь я точно знаю, что вы не оставите нашу рубрику без внимания и пришлите множество интересных вопросов и забавных картинок.

Кстати, о гаданиях. С древних времен на Руси во время святочной недели (которая начинается сразу после Рождества) молодежь предавалась этому занимательному занятию. Вот и мы с подругами решили не отступать от традиций, собралась в один из темных зимних вечеров и начали гадать. Нам было очень весело и интересно заглядывать в будущее. Всегда кому не хочется узнать, а что же будет завтра, каким будет твой суженый-рыженый и много ли радости принесет наступивший год. В общем, мы прекрасно провели время. А когда все начали расходиться по домам, мы договорились вот о чем. Каждая из нас на ночь положит под подушку веточку или, предсказательно сорванную с новогодней красавицы, стоящей в комнате у окна, и загадает, чтобы приснился жених. Я так и сделала. И вы не поверите, мне он приснился! Это был сам Тимофей Олифант — актер, сыгравший Хитмена в одноименном фильме. Вот так дала.

На этой оптимистической ноте разрешите попрощаться с вами, а я пошла сидеть у окна и ждать прихода Хитмена на белом коне. До новых встреч. Пока-пока.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО FFF

Да, Светлана, ну ты и загнула. Принц Хитмен на белом коне. Ты бы еще Гордона Фримена на желтом «запороже» заказала. И вообще, каждому просвещенному человеку давно известно, что гадание это чушь. Ну как можно говорить о будущем по какому-нибудь пятну кофе или букамкам с картинками? Да мало ли что может привидеться в этой самой кофейной гуще. Хотя человек с развитым образным мышлением и буйной фантазией действительно может увидеть там много чего интересного — например, себя в образе президента или Мистера Мускула. Но ты-то, ты-то... Эх, Света, Света... Все вы, особи женского пола, горазды на выдумки. Вместо того чтобы рассказать, как сделать мир чище и добрее, она о принцах разглагольствует.

А вам, товарищи, на прощание я хочу сказать лишь несколько слов. Не кашляйте, прилежно учитесь и слушайте старших. Ну и, конечно же, не забывайте о нас, шлите нам свои письма. Всего хорошего. Гудбай. ■



Магазинчик игр и софта в Твери. Фотографию прислал Александр Киневич.



Стенд еще одного магазина, пытающегося макроскопировать под «Игроманию». Запечатлен — brn jsn.



05987954621



ТЕСТ НОМЕР 2

ФЕВРАЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Во всех упомянутых ниже играх немалую роль в сюжете или геймплее играет ядерное оружие. Не затесалось ли в список ошибка?

- A. World in Conflict
- B. Call of Duty 4: Modern Warfare
- B. Fallout 2
- Г. S.T.A.L.K.E.R.
- Д. Шибболт нет

2. Каков настоящий имя у Кейна из игры Kane & Lynch: Dead Men?

- A. Кейн Глесиар
- B. Джеймс Сет
- B. Джон Смит

Г. Габриель Кастон
Д. Адам Маркус

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В игре Crysis настройки Very High — не самые высокие. Есть еще и Ultra High, заблокированные разработчиками. По их словам, закрыты они потому, что еще нет такого компьютера, доступного обычным игрокам, на котором можно было бы комфортно играть с такими настройками.

A. Истинная правда.

Б. Да вы что, какой еще Ultra High? Оно и на Very High тормозит безбожно, играть совсем некомфортно.

4. The Witcher («Ведьмак») стала самой продаваемой компьютерной игрой 2007 года в Европе.

A. Фактический факт.

Б. Не очень похоже на правду.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух персонажей.

— I was starting to think that you were gonna leave me behind.

— Yeah I was, but your arse had all the C4.

(— Я уж думал, вы собираетесь бросить меня здесь.

— Да, собрались, но у тебя же, гад, вся наша взрывчатка.)

- A. Universe at War: Earth Assault
- B. Crysis
- B. World in Conflict
- Г. Gears of War
- Д. Call of Duty 4: Modern Warfare

6. Stop pursuing women and start pursuing your enemies!

(«Хватит гоняться за женщинами, гоняйся лучше за своими врагами!»)

- A. Broken Sword: The Angel of Death
- B. Prince of Persia: The Two Thrones
- B. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Г. SIN Episodes: Emergence
- Д. Eragon

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Хотите простенькую математическую задачку? Какова минимальная скорость чтения (то есть скорость x1) обычного музыкального компакт-диска, если на диск помещается 74 минуты аудио, а его объем равен 650 Мб? В одном мегабайте 1024 Кб.

- A. 50 Кб/с
- Б. 100 Кб/с
- B. 150 Кб/с
- Г. 200 Кб/с
- Д. 250 Кб/с

1 + 2

Призы

Семь коллекционных изданий **Heroes of Might and Magic 5**, куда входят оригинальная игра и два аддона («Владыки Севера» и «Повелители Орды») для нее. Издателем игры на территории России выступает компания **Nival Interactive**.

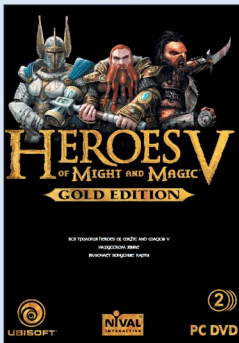
Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», обязательно пункт №2.

1) Либо на наш экранованный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 2. Февраль».

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 2. Февраль» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 2. Февраль». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



ВСЕ ТРАКЕРЫ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
ИЗДАТЕЛЬСТВО NIVAL
ВХОДИТ В КОМПЛЕКТ КАРТА



СКРИНТУРС 2 ФЕВРАЛЬ

НОМЕР

**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**). Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы

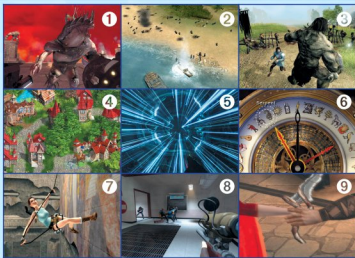
Семь коробок с локализованной версией игры **«The Settlers: Расцвет империи»**. Издание игры в России занимается компания **«Новый диск»**.

**Куда отправлять**

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №2.

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **maniascreens@igromania.ru** с темой **«Скринтурс 2. Февраль»**.

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 каж-



дого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку **«Скринтурс 2. Февраль»** (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте **«Скринтурс 2. Февраль»**. Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №2. ФЕВРАЛЬ

**Правила**

Вам нужно расставить картинки из игры **Call of Duty 4: Modern Warfare** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Семь коробок с игрой **Puzzle Quest** от компании **«Новый диск»**.

**Куда отправлять**

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **foto@igromania.ru** с темой **«Фотопамять 2. Февраль»**. Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку **«Фотопамять 2. Февраль»** (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте **«Фотопамять 2. Февраль»**. Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

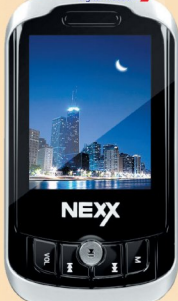
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №12/2007**Тест №12. Декабрь****Правильные ответы**

- Г (Кейн получил прикладом по носу во время победы).
- Б (военные бросили мирных жителей на произвол судьбы, да еще добавили оружием массового поражения).

- Б (тортик есть на самом деле, а 19-й уровень — далеко не последний).
- Б (серия Thrillville — консольная).
- Д (цитата из Portal).
- Д (цитата из Neverwinter Nights 2).
- В (на боках у кубика-компаньона нарисованы розовые сердечки).

Победители

- Пишем с правильными ответами: 60. Победителями становятся:
- Александр Баргозов (Абакан)
 - Сергей Толстов (Димитровград)
 - Анна Демидова (Санкт-Петербург)



Каждый участник получает MP3-плеер Nexx NF-920 с экраном диагональю 2 дюйма. Плееры предоставлены компанией Nexx (www.nexxdigital.ru).

СКИНТУРС №12.
Декабрь

Правильные ответы

1. Gears of War
2. Simon the Sorcerer 4
3. The Witcher
4. Fahrenheit
5. День выборов
6. TimeShift
7. Beyond Good and Evil
8. Трудно быть богом
9. Thrillville: Off the Rails

Победители

- Писем с правильными ответами: 22.
Победителями становятся:
1. Владелец телефона с номером 7-912-***-74-16
 2. Андрей Жирнов (Дивногорск)
 3. Илья Семенов (Москва)
 4. Владислав Курсаков (Астрахань)
 5. Максим Мудрецов (Челябинск)
 6. Анвар Гайнигидинов (Вфа)
 7. Егор Жирков (Якутск)

Призы

Семь коробок с локализованной версией игры Clive Barker's Jericho. Издаёт игру в России компания «Бука».



Фотографическая память №12. Декабрь

Правильные ответы (Half-Life 2: Episode Two)

- 4, 5, 2, 1, 3

Победители

- Писем с правильными ответами: 234.
Победителями становятся:
1. Наталья Богданова (Красноярск)
 2. Теймура Махмудова (Новосибирск)
 3. Владелец телефона с номером 7-902-***-79-29
 4. Михаил Воронин (Пенза)
 5. Владелец телефона с номером 7-928-***-05-78
 6. Владелец телефона с номером 7-913-***-39-89
 7. Рамис Зубиоров (Москва)

Призы

Семеро победителей получают игру «Neverwinter Nights 2: Маска предательства» от компании «Акелла».



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейк

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конверте или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете корректно вопрос, а после него — выбранный вами вариант ответа: лучше — в столбик).
«Скринтурс»: 1 — Lost Duty: Modern Future, 2 — Gears of Mechanicus и так далее.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформляете несколько упрощенно (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопроса, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Вася Пупкин. Бобруйск».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верными. Поэтому будьте внимательны.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 2. Февраль»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разберите письмо: свой почтовый адрес, включая индекс, фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, и город, в котором вы живете. Не забудьте указать ваши имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше лишние раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица ваших родственников. От каждой семьи принимается только одно письмо.

е) Присылать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по обычной почте. Адрес редакции: в начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», scr для «Скринтурса», fotos для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишите свои ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение не нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 20 рублей.

в) Либо по электронной почте. Адрес редакции: 111184 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тунуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на февральские конкурсы принимаются до 29.02.2008. Итоги будут подведены в апрельском номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winper@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на form@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленнее).

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, периодически, новинки номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любую банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

• м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Расылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

Чем запомнился нам прошедший год? Фильмы, на премьеры которых стоило сходить; книги, за чтение которых проходило все свободное время; игры, за которые не жалко было отдавать деньги; плюс фантастические события, герои, оружие и даже битва года. «Итоги 2007» — центральный материал февральского номера «МФ»!

■ **Книжный ряд:** Клайв Баркер — основатель «сплиттерпанка, человек-загадка, необычайный писатель и парадоксальная личность: встречайте в разделе «Современники». **Андрей Салковский:** мы прочли последнюю книгу мастера польской фантастики на языке оригинала и готовы поделиться впечатлениями!

■ **Врата миров:** Вы знаете **Терри Прат-**

четта только по книгам? Пришла пора познакомиться с адаптациями его произведений — как кино, так и играми!

■ **Машина времени:** Если бы история сложилась чуть по-другому, таблица умножения носила бы имя восточного мудреца. А если бы было так просто найти клад, то мы не стали бы так подробно о них рассказывать!

Фильмы на DVD

завытающий фантастический боевик «Бессмертные: Война миров», а также ошибки и интересные моменты фильма «Дневной дозор», интервью с Александром Ремизовым и масса эксклюзивных видеороликов.

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ЛКИ — это журнал не про индустрию, а про игры, не про курсы акций, а про секреты мастерства, не «обо всем понемногу», а подробно — о лучшем.

Премьеры месяца

■ **Guitar Hero 3** ■ **FIFA '08** ■ **Золотая орда** ■ **Время для драконов** ■ **Герои Мальгримми 2** ■ **В тылу врага 2: Братья по оружию** ■ **Kane & Lynch: Dead Men** ■ **Pro Evolution Soccer '08**

■ **Корсары: Город потерянных кораблей** ■ **Gears of War** ■ **Supreme Commander: Forged Alliance** ■ **NWN 2: Mask of the Betrayer** ■ **Unreal Tournament 3** ■ **Colpa Innata**

Советы мастеров

■ **Bioshock** ■ **Crysis** ■ **Need for Speed ProStreet** ■ **Heroes of Might & Magic V: Повелители Ордны**

■ **Medieval II: Total War** ■ **Warcraft 3: The Frozen Throne**

Игровая аналитика

■ **Вокруг игры:** Исповедь игрового журналиста — профессиональные грехи и бесы-искусители акул пера. ■ **Судьба хита:** Budokan ■ **Красная книга:**

Слишком быстрые трупы, они же — личи. ■ **История:** Стоит ли вооружаться боевым цепом?

Видеожурнал на DVD

Мы выносим окончательный видеоревердкт **Unreal Tournament 3**, **Gears of War** и еще десятку свежайших игр номера.

■ **Также смотрите:** видеонюасы об играх, путе-

шествия по Азероту, новые дульные тактики пленных «Героев», клипы на игровую музыку и более трех часов самой музыки!

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

GOOGLE ANDROID

Одной из самых удачных мистификаций 2007 года можно назвать телефон от Google. Или попросту «гуглофон» — так его прозвали в народе. В то время как фанаты обсуждали слухи о новом продукте и его скором появлении на рынке, компания в усло-

виях полной конспирации разрабатывала новую мобильную платформу, которая встанет в один ряд с Symbian и Windows Mobile. В самом конце ушедшего года Google представила Android — операционную систему и пользовательский интерфейс. А вместе с ней — набор инструментов для разработки программного обеспечения (SDK).

КАК КУПИТЬ GPS-НАВИГАТОР НАШИ ЭКСПЕРИМЕНТЫ В МАГАЗИНАХ

Отправляясь в магазин за GPS-навигатором, хорошо бы все-таки представлять, какое именно навигационное устройство вы хотите купить и какие функции оно должно выполнять. Самый очевидный вариант сделать это — задать все интересующие вопросы продавцу в магазине. Мы решили проверить, какую информацию может получить от про-

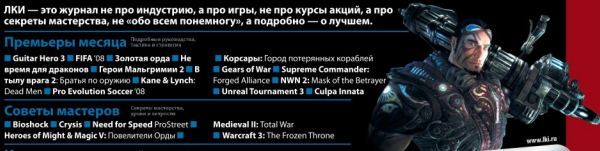
давца рядовой человек, не обремененный грузом специальных знаний. Для этого наш корреспондент притворилась карикатурной блондинкой, обошла магазины и салоны крупнейших в Москве продавцов цифровой техники и задала там общие вопросы о GPS-навигации. Результаты нашей проверки — в февральском номере Mobi.

ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА МЕСЯЦА

■ **Samsung I780** — маленькая революция ■ **Nokia 6500 Slide** и **6500 Classic** — толстый и тонкий ■ **i-mate Ultimate 8150** — ультиматум, который не услышали ■ **Nikon D3** — первый полнокадровый Nikon ■ **Toshiba Qosmio G40** — хорошего ноутбука должно быть много ■ **Apple TV** — медицентр от разработчика iPod

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

Мир Фантастики



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



mobi

CRYTEK, КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК

ТИМУР МУЦАЕВ



На рабочем столе каждого человека можно найти массу интересных вещей: сюда люди волокут то, что помогает (или мешает) им работать, но во многом рабочее место —

зеркало души человека. Начиная с этого номера мы будем иногда публиковать фотографии рабочих столов известных разработчиков с комментариями их владельцев.

Кто?

Тимур Муцаев, талантливый концепт-художник, работает в игровой индустрии уже больше десяти лет. За это время успел приложить руку ко многим известным проектам. К примеру, именно он разрабатывал дизайн игрового мира в «Вивисекторе» (памятный приходящий

лев с пулеметом — тоже его работа). Кроме того, он успел поработать над «Санитарами подземелий», «Аллодами 2», «В тылу врага» и множеством других игр. В настоящее время Тимур трудится в Crytek, где совсем недавно закончили **Crysis**. С его работами, кстати, можно ознакомиться на сайте www.timurmutsaev.com.

Что?

- 1** В Crytek у каждого на рабочем столе персональный телефон — удобно.
- 2** Наушники Beyerdynamic DTX900.
- 3** Пенал для карандашей, принадлежавший когда-то студентке Орловского художественного училища Лидии, а ныне жене Тимура.
- 4** КПК с GPS — очень нужный девайс, Тимур всегда носит его с собой.
- 5** Инструменты: карандаши, «растучка» (удобный заменитель пальца при рисовании карандашом), ластик «клячка» (полезный инструмент в работе углем, пастелью и карандашами), маркеры и старый добрый ножик для заточки карандашей, который Тимур сделал еще в училище из полотна опасной бритвы.
- 6** Отличный широкоформатный LCD-монитор Eizo с диагональю 24 дюйма.
- 7** Рядом в подпорке стоит обычный LCD.
- 8** Стекланный куб для трех фотографий, которые, прилегая к плоскостям куба, создают интересный визуальный эффект. Тимуру показалось это оригинальным и компактным решением в качестве «рамки» для семейного фото.
- 9** Местами уже мертвая клавиатура с выдрванной кнопкой «Windows» (те, кто часто используют Alt и Ctrl, поймут).
- 10** Несколько копий страниц из прекраснейшей книги по пластической анатомии человека Struttara Uomo.
- 11** Отличный офисный стол с возможностью регулирования по высоте.
- 12** Сканер Canon.
- 13** Стопка с набросками.
- 14** Планшет Wacom Intuos3, формат A4.
- 15** Альбом с репродукциями замечательных работ художника Хоакина Соррола-и-Бастиды.
- 16** Весьма удобное рабочее кресло с умной тонкой настройкой.
- 17** За креслом виднеется доска для рисования. Каждый четверг, в 18.00, в Crytek приходит художница, и около полутора часов Тимур с коллегами ее рисует.

Dell™ рекомендует Windows Vista™ Business.

Dell Vostro Технология, сервис и поддержка



специально для Среднего и Малого Бизнеса



Представляем Dell Vostro.
Специально для малых
и средних предприятий.

Компьютер Vostro, оснащенный технологиями Intel, – это нечто большее, чем просто компьютер. Вы получаете полное решение. Мы уверены, что малые и средние предприятия заслуживают только лучшие решения.

НОВИНКА! ПОРТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕР VOSTRO 1400

Тонкий, стильный и мощный портативный компьютер!

- Процессор Intel® Core™2 Duo
- Широкоэкранный дисплей с диагональю 14 дюймов, антибликовым покрытием и дополнительной технологией TrueLife™
- Вес – от 5,39 фунта (2,45 кг)
- Полноразмерная клавиатура
- Четыре порта USB для удобства подключения

vostro

We believe: in
small business

DELL™

merlion

тел.: (495) 981-84-84
www.merlion.ru - широкопрофильная дистрибуция
www.merlionsys.ru - проектная дистрибуция

на правах рекламы

Dell, логотип Dell, Vostro, TrueVista, Intel, Inside, MediaDirect и Wi-Fi Connect являются товарными знаками корпорации Dell. Intel® и Core™ являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Microsoft® и Windows® являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft. Другие товарные знаки и фирменные наименования могут использоваться в рекламных материалах для обозначения фирменного, торговой или товарной марки. Логотип Dell не принадлежит на права собственности в отношении логотипа и названия, принадлежащие другим владельцам. © Корпорация Dell, 2009. Все права защищены. Использование или распространение любых способов без явно выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено.

Интернет и ММС в Вашем мобильном ...Автонастройки в подарок

Таких подарков
Вам еще никогда
не дарили!
Просто вставьте
СИМ-карту
МегаФона в свой
новый телефон
или отправьте СМС
на номер 5049 –
и получите
автонастройки ММС
и мобильного
Интернета

Лицензии: 10-010, 13282, 14404, 15602, 13409,
15410, 15411, 15412, 16338, 20327
Министерства РФ по Связи и Информации.
Подробнее в офисах продаж и обслуживания
и на сайте www.megafon.ru
На правах рекламы



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя